

## Penggunaan *Flashcard* Dalam Menumbuhkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini

### *The Use Of Flashcards In Developing Reading Skills in Young Children*

Lestari<sup>1</sup>, Ella Amanda Putri<sup>2</sup>, Dennisa Yuniaslihah<sup>3</sup>, Kharisma Widiyarti<sup>4</sup>, Lusiana Ari Tri  
Wardani<sup>5</sup>.

<sup>12345</sup>Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Corresponding author: [lessstari17@gmail.com](mailto:lessstari17@gmail.com), [ellaamandaputri07@gmail.com](mailto:ellaamandaputri07@gmail.com),  
[dennisayunia@gmail.com](mailto:dennisayunia@gmail.com), [kharisma.widi7@gmail.com](mailto:kharisma.widi7@gmail.com), [lusianawardani3@gmail.com](mailto:lusianawardani3@gmail.com)

### Abstrak

**Latar Belakang:** Kemampuan membaca ialah salah satu unsur yang sangat penting pada anak usia dini yang diperoleh dari pendidikan Taman Kanak-kanak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini dengan menggunakan media *Flashcard*. *Flashcard* mampu membantu meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini karena dapat memperkenalkan huruf dan kosa kata baru serta juga meningkatkan keterampilan kognitif dan berfikir kritis pada anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Flashcard* dalam menumbuhkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

**Metode:** Metode penelitian ini yakni Studi Pustaka (*Library Research*) dengan menganalisis dan menelaah beberapa referensi dari beragam sumber yang disesuaikan dengan topik penelitian.

**Hasil:** Berdasarkan hasil analisis dan telaah, *Flashcard* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh pendampingan dari pendidik atau orangtua, anak usia dini serta konsistensi penggunaan dalam pembelajaran.

**Kesimpulan:** Hasil Studi Pustaka (*Library Research*) ini diharapkan dapat memberi landasan bagi pengembangan media *Flashcard* yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini.

**Kata kunci:** *Flashcard*, Anak Usia Dini, Studi Pustaka (*Library Research*).

### Korespondensi:

Lestari. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Jl. Pandawa, Dusun IV, Pucangan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57168, Indonesia. [lessstari17@gmail.com](mailto:lessstari17@gmail.com). 082138495750.

### LATAR BELAKANG

Anak usia dini ialah individu dengan kisaran usia satu sampai enam tahun. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Sehingga, masa ini dikenal sebagai *golden age* atau usia emas, karena memiliki nilai yang sangat penting daripada tahap usia berikutnya. Periode ini juga merupakan fase kehidupan yang memiliki keunikan tersendiri. Pada fase ini, sekitar 80% perkembangan otak anak berlangsung (Khadijah, 2016) Anak-anak lebih mudah mengingat dan menyerap berbagai stimulasi yang diberikan pada masa ini. Stimulasi tersebut mencakup berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan bahasa.

Kemampuan berbahasa anak usia dini masih tergolong sederhana, namun potensi ini dapat ditingkatkan melalui interaksi dan komunikasi aktif dengan penggunaan bahasa yang sederhana. Keterampilan berbahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor kebiasaan membaca yang dibiasakan sejak kecil. Seiring dengan ini lembaga pendidikan juga mempunyai peran penting pada keberlangsungan kemampuan membaca anak pada usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bisa dipahami sebagai suatu bentuk pendidikan sistematis dan bertujuan mendukung proses perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Proses ini dilaksanakan dengan memberikan rangsangan yang dirancang secara terstruktur untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik maupun psikis anak, sehingga mereka mempunyai kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Bachtiar, 2005). Pendidikan ini berorientasi pada pengembangan seluruh potensi anak secara menyeluruh, mencakup dimensi moral, spiritual

keagamaan, motorik, sosial- emosional, linguistik, artistik, kognitif, serta keterampilan hidup yang sesuai dengan tahap perkembangan usia, sekaligus menanamkan dorongan intrinsik untuk belajar.

Membaca ialah kegiatan mendapatkan informasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari serta berperan penting dalam pembentukan konsep diri akademik siswa. Pengenalan huruf oleh guru merupakan langkah awal yang esensial dalam proses membaca (Kumullah, 2019). Melalui kegiatan membaca anak usia dini mampu memperluas cakrawala pengetahuan. Namun, hasil observasi di lapangan mengindikasikan bahwa keterampilan membaca pada anak usia dini masih berada pada tingkat yang kurang optimal dan membutuhkan peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa anak masih belum bisa menunjukkan lambang huruf dengan tepat. Sehingga masih terdapat kendala berupa kesulitan memahami dalam menyebutkan lambang huruf pada anak usia dini yang menyebabkan anak masih minim berkemampuan membaca dengan benar. Sehingga perlu upaya ekstra seorang guru untuk memberikan pembaharuan dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif berupa *flashcard* membuat anak usia dini akan lebih tertarik dan bersemangat dalam mencoba belajar membaca.

Penggunaan media *flashcard* ialah salah satu media bagi pendidik untuk memberikan kemudahan pada proses belajar mengajar. Menurut Andini (2022), kartu huruf atau flashcard berukuran kecil (sekitar 8x12 cm atau sesuai kebutuhan kelas) berisi gambar, teks, atau simbol sebagai media pengantar pembelajaran. Flashcard terbukti meningkatkan daya ingat dan kemampuan mengucapkan huruf pada anak, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui gambar berwarna dan format permainan. Penggunaan flashcard juga membantu anak memahami materi membaca dan meningkatkan motivasi belajar. Tujuan dari penelitian ini yakni ingin mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran interaktif pada anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini ialah penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan Studi Pustaka atau *Literature Review*. Dengan mengacu pada beberapa referensi- referensi yang relevan dengan topik penelitian ini. Studi kepustakaan (*literature review*) ialah teknik pengumpulan data dengan melaksanakan studi pengkajian pada beberapa rujukan misalnya buku, literatur, catatan dan laporan yang mempunyai korelasi dengan masalah yang dipecahkan

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (*literature review*) sebagai rancangan utama. Teknik ini dilaksanakan dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan fokus kajian, seperti buku, jurnal ilmiah, dokumen, serta laporan yang memiliki keterkaitan substansial dengan permasalahan yang diteliti. Studi kepustakaan berfungsi sebagai metode pengumpulan data yang menitikberatkan pada analisis konseptual terhadap referensi ilmiah guna membangun kerangka teoritis yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2022).

Penelitian berbasis studi kepustakaan ialah jenis penelitian yang mengandalkan pengumpulan data melalui telaah mendalam terhadap berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah, tanpa melakukan observasi atau eksperimen langsung

di lapangan. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana hasil analisis literatur disusun secara sistematis dan terperinci dengan maksud dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Data yang dimanfaatkan pada penelitian ini bersifat sekunder, diperoleh dari berbagai referensi yang memiliki keterkaitan dengan topik utama, yaitu pemanfaatan media flashcard dalam pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris kepada anak usia dini. Berbagai temuan dari sumber literatur tersebut dijadikan dasar untuk mengilustrasikan bagaimana media flashcard diterapkan dalam membantu anak usia dini mengenali dan memahami kosakata dasar (Sugiyono, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media dalam proses pendidikan berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendorong perkembangan kemampuan dasar secara maksimal. Media pembelajaran dapat berbentuk visual maupun audio-visual, dan salah satu contoh media visual yang umum digunakan adalah flashcard. Merujuk pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Alam, 2020) penggunaan media *flashcard* yang sering dimanfaatkan dapat mempermudah guru dalam mengenalkan beragam topik, termasuk dalam hal pengembangan kosa kata vokal. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Madyawati, 2016) mengungkapkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat merangsang perkembangan bahasa anak dan memperkaya perbendaharaan katanya, serta berperan dalam membiasakan anak untuk berlatih membaca secara rutin. Sehingga *flashcard* merupakan media yang efektif untuk merangsang semangat belajar anak dan dapat dengan mudah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

### 1. Media Flashcard

#### A. Pengertian Media *Flashcard*

Media flashcard ialah lembaran berukuran 25x30 cm berisi kartu bergambar yang ditempelkan. Gambar-gambar ini disertai keterangan dan dirancang untuk merangsang anak mengucapkan kata-kata. Singkatnya, flashcard adalah media kartu bergambar tempel yang bertujuan untuk melatih pengucapan kata pada anak. (Susilana, 2009). Menurut pendapat Arsyad, flashcard merupakan kartu bergambar berukuran kurang lebih 8x12 cm—meskipun ukurannya dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik atau kondisi kelas. Kartu-kartu ini biasanya memuat ilustrasi hewan, benda, buah-buahan, dan berbagai objek lainnya. Flashcard dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih kemampuan mengeja dan memperluas perbendaharaan kosakata pada anak usia dini (Arsyad, 2011).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* adalah media edukatif berbentuk kartu bergambar dan berkata, dengan ukuran fleksibel sesuai kebutuhan siswa. Dapat dibuat sendiri atau digunakan yang sudah ada, flashcard efektif untuk meningkatkan daya ingat, kemandirian, serta memperkaya kosakata. Sehingga *flashcard* ialah media pembelajaran berupa kartu yang efektif, berisi gambar, teks, atau simbol, yang berfungsi untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan isi kartu tersebut. Selain itu, media ini juga berperan dalam merangsang pikiran serta minat siswa supaya mendorong terjadinya proses belajar. Implementasi praktis *flashcard* bisa dilakukan dalam berbagai konteks, baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok.

Mengacu pada definisi yang sudah diuraikan, bisa ditarik kesimpulan jika flashcard ialah salah satu media pembelajaran dengan basis visual yang berbentuk kartu, di mana memuat unsur gambar, teks, atau simbol, serta dirancang dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dapat diproduksi secara mandiri maupun menggunakan produk yang telah tersedia. Keefektifan flashcard tercermin dalam kontribusinya terhadap peningkatan kapasitas memori, penguatan kemandirian belajar, serta

perluasan pemahaman kosakata peserta didik. Selain itu, flashcard berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang mampu memfasilitasi pengingatan informasi serta mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang disajikan. Penggunaannya juga mampu mendorong aspek afektif dan kognitif peserta didik, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Dalam implementasinya, media ini dapat diaplikasikan secara fleksibel, baik dalam konteks pembelajaran individual maupun kelompok. Berikut adalah beberapa langkah dan tips untuk membuat dan menggunakan *flashcard* secara efektif, seperti a) Menyiapkan topik dan materi, b) Menyiapkan bahan media *flashcard*, c) Membuat variasi warna dan corak yang menarik, d) Implementasi *flashcard* pada anak usia dini, dan e) Evaluasi *flashcard*.

#### B. Karakteristik *Flashcard*

*Flashcard* adalah media belajar dua sisi yang efektif dan praktis. Satu sisi menampilkan gambar, teks, atau simbol, sementara sisi yang lain berisi definisi, keterangan, jawaban, atau uraian untuk membantu pemahaman dan ingatan. Ukurannya yang kecil dan warnanya yang mencolok memudahkan penggunaan dan menarik perhatian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* ialah media praktis serta aplikatif di mana menyajikan pesan singkat dengan berubentuk materi yang relevan dengan kebutuhan.

#### C. Jenis-Jenis *Flashcard*

*Flashcard* ialah media pembelajaran yang sangat fleksibel dan efektif. Seiring berkembangnya kebutuhan pendidikan, flashcard hadir dalam berbagai macam bentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu. Berikut jenis *flashcard* yang umum digunakan:

##### 1) *Flashcard* Membaca

*Flashcard* membaca berisi huruf, suku kata, atau kata sederhana yang dimanfaatkan untuk melatih keterampilan membaca, terutama pada anak-anak usia dini. Biasanya, satu sisi kartu menampilkan huruf atau kata, sementara sisi lainnya dapat memuat gambar yang relevan untuk membantu asosiasi visual.

##### 2) *Flashcard* Berhitung

*Flashcard* berhitung dirancang untuk memperkenalkan konsep angka, operasi matematika pemula seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Bentuknya dapat berupa angka tunggal, pasangan soal dan jawaban, ataupun gambar yang merepresentasikan jumlah tertentu.

##### 3) *Flashcard* Binatang

*Flashcard* berisi gambar berbagai jenis hewan beserta namanya. Kadang-kadang, informasi tambahan seperti habitat, makanan, dan suara khas hewan tersebut juga disertakan.

##### 4) *Flashcard* Warna dan Bentuk

*Flashcard* jenis ini digunakan untuk memperkenalkan berbagai warna dan bentuk geometri dasar kepada anak-anak. Pada satu sisi kartu biasanya terdapat gambar bentuk atau warna tertentu, dan di sisi lainnya tertulis nama bentuk atau warna tersebut.

##### 5) *Flashcard* Sains

*Flashcard* sains biasanya berisi konsep-konsep dasar pada bidang ilmu pengetahuan alam, seperti nama planet, proses fotosintesis, atau bagian tubuh manusia.

##### 6) *Flashcard* Sejarah dan Budaya

*Flashcard* jenis ini menampilkan tokoh-tokoh bersejarah, peristiwa penting, atau simbol budaya dari berbagai belahan dunia. *Flashcard* sejarah dan budaya digunakan untuk memperluas wawasan global anak serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keragaman budaya.

*Flashcard* memiliki variasi yang sangat banyak dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Keberagaman jenis *flashcard*, seperti *flashcard* membaca, berhitung, binatang, warna, bentuk, profesi, hingga adab dan moral, menjadikan media ini sangat efektif untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak.

#### D. Kelebihan Media *Flashcard*

Berdasarkan hasil studi literatur, penggunaan *flashcard* bisa meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Berikut ialah keunggulan yang diperoleh.

##### a) Menarik Minat Anak

Setiap suku kata biasanya diberikan warna berbeda dan dilengkapi dengan gambar di bagian belakang kartu. Desain yang penuh warna dan visual ini membuat anak lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar. Belajar dengan *flashcard* juga melatih fokus anak karena mereka cenderung penasaran dan antusias terhadap gambar dan suku kata yang akan muncul berikutnya.

##### b) Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Penggunaan *flashcard* membantu anak mengembangkan aspek kognitif, terutama dalam memahami konsep dasar seperti angka dan huruf. Saat anak belajar mengenal huruf dan angka, proses ini mempermudah dalam memahami konsep bilangan dan mendorong anak untuk berpikir lebih kritis selama pembelajaran.

##### c) Meningkatkan Semangat Belajar

Penerapan *flashcard* mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Anak terlihat lebih ceria dan semangat karena tertarik dengan gambar serta warna-warna cerah pada *flashcard*. Hal ini menciptakan suasana kelas yang hidup dan penuh keceriaan, di mana anak-anak merasa senang.

##### d) Meningkatkan Daya Ingat Anak

Dalam pembelajaran dengan *flashcard*, guru mendorong anak untuk mengamati dan mengulang kata yang dibaca. Pengulangan ini bertujuan untuk memperbaiki pelafalan yang keliru.

#### E. Kekurangan Media *Flashcard*

Berdasarkan hasil studi literatur, penggunaan *flashcard* pada anak usia dini juga memiliki sejumlah kekurangan. Adapun kekurangan penggunaan *flashcard*, berikut.

##### a) Keterbatasan ukuran

Ukurannya yang kecil dan informasi yang terbatas di tiap kartu, *flashcard* tidak mampu menyampaikan gambaran besar atau hubungan antara konsep-konsep yang lebih luas. Dalam situasi ini, hal-hal kecil seperti fakta atau definisi yang tertera di *flashcard* bisa jadi tidak cukup untuk memberikan pemahaman yang mendalam untuk anak-anak.

b) Salah menafsirkan isi *flashcard*

Tidak semua individu tahu bagaimana cara menginterpretasikan gambar yang ada pada *flashcard* untuk mendapatkan pemahaman atau informasi yang dimaksud. Hal ini menunjukkan pentingnya penyesuaian alat bantu belajar agar sesuai dengan kemampuan dan pengalaman individu yang berbeda (Susilawati, 2023).

c) Tidak ada pergerakan, perasaan, atau suara pada *flashcard*

Karena gambar hanya menekankan pada persepsi Indera mata (Ulfa, 2020). Jadi disini pendamping juga harus melakukan prakteknya untuk memperjelas pembelajaran kepada anak-anak dalam belajar.

2) Kemampuan Membaca

Menurut (Dhieni, 2014), menegaskan bahwa membaca ialah proses berjalannya individu dalam memaknai simbol verbal berupa tulisan. Membaca bukan sekedar melafalkan rangkaian huruf, melainkan sebuah proses aktif dalam memahami makna sebuah kata, mengerti dan memahami informasi, serta berinteraksi dengan gagasan yang tertulis. Menurut (Suryana, 2016), kemampuan membaca adalah membaca adalah proses terpadu yang melibatkan pengenalan huruf dan kata, mengkorelasikannya dengan bunyi dan makna, hingga menarik kesimpulan dari bacaan.

Membaca permulaan hendaknya mulai dikenalkan oleh orang tua kepada anak sejak dini. Sehingga anak dapat lebih optimal lagi dalam melafalkan kata dan mampu menambah wawasan dalam ranah ilmu pengetahuan. Menurut (Husniyah, 2008) mengaitkan kegemaran membaca dengan kemampuan dan hasil akademis yang positif pada anak, karena kegiatan ini menstimulasi proses berpikir dan imajinasi. Namun, (Aryanti, 2005) memperingatkan bahwa kurangnya kemampuan membaca dapat membawa konsekuensi buruk bagi mental dan prestasi akademik anak, yang pada akhirnya dapat mengurangi rasa percaya diri dan motivasi belajarnya. Dengan demikian, kebiasaan membaca sejak dini dapat menjadi peluang untuk anak menambah wawasan dan fasih dalam melafalkan sebuah kata.

Kemampuan membaca anak tidak muncul tiba-tiba, melainkan berkembang melalui tahapan-tahapan. Bromley (Suryana, 2016) mengemukakan bahwa anak usia 4 hingga 6 tahun melewati lima fase penting dalam belajar membaca, mulai dari tahap fantasi, kemudian membentuk konsep diri sebagai pembaca, menumbuhkan kegemaran membaca, mengenali bacaan, hingga akhirnya mampu membaca secara mandiri. Proses belajar membaca pada usia dini sebaiknya mengintegrasikan prinsip bermain sebagai metode utama, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah (Hilaliyah, 2016). Hasilnya, kemampuan membaca yang baik diharapkan dapat memperkaya rasa bahasa, memperluas pemahaman akan keberagaman, dan mendorong perkembangan pola pikir kreatif pada diri anak.

Kaitannya dengan proses kemampuan membaca anak juga selain dipengaruhi oleh kebiasaan yang dilakukan orang tua sejak dini dalam mengenalkan kosakata, media interaktif pembelajaran juga memiliki pengaruh dan peran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, melalui media pembelajaran edukatif. Dengan tersedianya media pembelajaran edukatif maka anak usia dini akan lebih mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemilihan media edukatif yang tepat akan membuat anak semakin semangat dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai apa yang sedang ia pelajari. Pada media edukatif *flashcard* berupa gambar akan mempermudah penyampaian dan pemahaman materi kepada anak, menarik perhatian serta minat mereka, dapat digunakan berkali-kali, bersifat nyata, terjangkau, dan mudah didapatkan (Sadirman, 2006).

---

Jadi dapat disimpulkan bahwa media flashcard mampu memberikan alternatif strategi dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. Dengan harapan anak usia dini mampu dengan mudah mengenali, mengerti, dan memahami kosa kata dengan baik. Sehingga mereka tidak hanya mampu melafalkan kalimat saja tapi juga mengenali dan memahami kosakata guna meningkatkan kemampuan membaca.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan telaah, *Flashcard* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada kemampuan membaca pada anak usia dini, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh pendampingan dari pendidik atau orangtua, anak usia dini serta konsistensi penggunaan dalam pembelajaran. Media Flashcard ini bisa menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dikarenakan mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Hasil Studi Pustaka (*Library Research*) ini diharapkan dapat memberi landasan bagi pengembangan media *Flashcard* yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1): 274–279.
- Andini, A. N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1): 1–11.
- Anggraeni, W., & Santana, F. D. T. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD: MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6 (6): 594-601.
- Anisa, A.F.Y., Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*. 2(2). 116-125.
- Arma, J. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT ASY-SYIFA BENER MERIAH. Aceh: UNIVERSITAS NEGERI ISLAM AR-RANIRY.
- Aryanti, Z. (2005). Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara Azhar, Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Bachtiar, B. (2005). Pengembangan kegiatan bercerita di taman kanak-kanak, teknik dan prosesnya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, Nurbiana dan Fridani, Lara dan Muis, Azizah dan Yarmi, G. (2014). Metode Pengembangan Bahasa: Jakarta. Universitas Terbuka
- Hariyani, I.T., Umamia, F.H., Fitri, N.D. (2022). PENGGUNAAN FLASHCARD UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA ANAK 5 TAHUN DENGAN METODE BERCERITA. *Jurnal AUDHI*. 4(2). 86-93.
- Hasan, Zubaidillah, M., Muh Haris. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flashcard) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al-Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaarabaan*. 2(1).
- Hilaliyah, T. (2016). Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Membaca*, 1(1): 187- 194.
- Husniyah, H. (2008). *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: Indeks.Hidayat Amat. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *JOTE: JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*. 3(2): 277-289.
- Jannah, A.N., Furnamasari, Y.F. (2023). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Peserta Didik Kelas 1 UPTD SDN 1 Juntinyuat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*. 1(3): 201-207.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2): 36-42.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Marbun, S., dan Nurhayatun, S., (2023). Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*. 9(1): 54-64
- Maronta, Y., Sutarto J., Isdaryanti B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*. 7(1): 1153-1161.
- Novianti, R., Pratiwi, N., (2024). Stimulasi Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Flash Card Digital. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 9(1): 60-67.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1): 259-271.
- Riadhoh, Larasati. (2024). Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *MORFOLOGI: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*. 2(4): 167-180.
- Riyana, C., & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadirman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salmiati dan Samsuri. (2018). Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh besar. *Jurnal Buah Hati*. 5(2): 118-125.
- Setyaningsih, U dan Indrawati. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4): 3701-3713
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (3rd ed.)*. Alfabeta. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif (3rd ed.)*. Alfabeta.
- Susilawati, E. (2023). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Journal of Innovation in Primary Education*, 2(1): 66–71.
- Taofah, M., & Mulyani, N. (2024). PENERAPAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN

---

LINGUISTIK ANAK USIA DINI DALAM PENGENALAN HURUF DI RA AL HIDAYAH PESAWAHAN.

*Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.* 5 (1): 24-36.

Utami Novi Tri. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard.

Mitra Ash-Shibyan: *Jurnal Pendidikan dan Konseling.* 6(1): 43-52.

Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini.

*GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education,* 1(1): 34-42.

Widiyanti, D. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN FLASH CARD. *Jurnal Kajian*

Perkembangan Anak dan Manajemen PAUD. 4(2): 16-29.