



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 197-207

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1161

## **Peningkatan Penggunaan Alat Pembelajaran *Flashcard* dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun**

**Salmarani Putri Qaidatiningsih<sup>1</sup>, dan Choriyah Widyasari<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta

**ABSTRAK.** Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif, sehingga dapat mengevaluasi efektivitas media tersebut terhadap anak-anak kelompok B. Hasil penelitian diperoleh di PAUD Salima Batang bahwa terdapat anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan perkembangan bahasanya melalui penggunaan media *flashcard*. Dengan *flashcard*, dapat menggunakan gambar untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak, merangsang minat anak dengan mudah dan mengingat kosakata baru, menyebutkan bentuk dan suara huruf, serta meningkatkan pemahaman mendengarkan. Kesimpulannya, penggunaan *flashcard* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, diharapkan media ini dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam memperkaya pengalaman literasi anak-anak di daerah Kabupaten Batang. Evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan media *flashcard* serta mengidentifikasi area belajar yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian. Melibatkan orang tua dalam kegiatan seringnya berinteraksi dengan orang rumah, kegiatan membaca buku, dan sering ajak untuk berdiskusi dan tanya jawab.

**Kata Kunci :** Berbicara; Membaca; *Flashcard*

**ABSTRACT.** This article aims to describe the increase in the use of *flashcard* media on the speaking skills of early childhood children. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation. This study uses a descriptive analysis method with a qualitative approach, so that it can radiate the effectiveness of the media on children in group B. The results of the study obtained at PAUD Salima Batang showed that there were children aged 5-6 years who experienced an increase in their language development through the use of *flashcard* media. With *flashcards*, you can use pictures to develop children's speaking skills, stimulate children's interest easily and remember new vocabulary, mention the shape and sound of letters, and improve listening comprehension. In conclusion, the use of *flashcards* has great potential to improve children's speaking skills. With an interesting and interactive approach, this expected media can be one of the effective solutions in enriching children's literacy experiences in Batang Regency. Periodic evaluation to assess the effectiveness of the use of *flashcard* media and identify learning areas that need improvement or adjustment. Involve parents in activities that often interact with people at home, reading books, and often invite them to discuss and ask questions.

**Keyword :** Speak; Read; *Flashcard*

Copyright (c) 2025 Salmarani Putri Qaidatiningsih dkk.

✉ Corresponding author : Salmarani Putri Qaidatiningsih

Email Address : a520210025@student.ums.ac.id

Received 15 Januari 2025, Accepted 28 Februari 2025, Published 28 Februari 2025

## PENDAHULUAN

PAUD Salima Batang merupakan institut pendidikan anak usia dini yang telah lama berperan penting dalam komunitas pendidikan di Kabupaten Batang. PAUD Salima Batang berdiri pada tanggal 1 Juni 1996 yang berlokasi di JL. Garuda V Dracik Kampus, Kecamatan Batang, Kabupaten Batang. Di bawah kepemimpinan Ibu Lestariningsih, S.Pd, AUD, PAUD Salima Batang telah memperoleh akreditasi B. PAUD Salima Batang sudah menerapkan kurikulum merdeka, yaitu sebuah pendekatan inovatif yang memberikan kebebasan belajar kepada anak-anak, menumbuhkan kreativitas mereka dan memastikan setiap anak merasa didukung dalam proses pembelajaran mereka. PAUD Salima Batang memiliki identitas kuat dengan NPSN 20350970 dan berstatus swasta. Bentuk pendidikannya adalah Taman Kanak-Kanak (TK) dan Kelompok Bermain (KB) serta dimiliki oleh yayasan yang bernama Tunas Harapan Salima. Dengan fasilitas yang memadai dan tenaga pendidik yang profesional, PAUD Salima Batang telah berkembang pesat dan menjadi pilihan pertama bagi orangtua yang sedang mencari pendidikan berkualitas untuk anak mereka. PAUD Salima memiliki 9 guru yang berpengalaman dan berdedikasi dengan 7 guru mengajar di TK dan 2 guru mengajar di KB serta jumlah keseluruhan murid mencapai 108, yaitu 86 murid TK dan 22 murid KB. Dengan total 10 Pendidik dan Tenaga Kependidikan, dipastikan setiap anak mendapatkan perhatian yang cukup dan pembelajaran efektif. Fasilitas yang dimiliki sekolah ini mencakup 7 ruang kelas yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan pastinya aman, 1 ruang guru untuk perencanaan dan evaluasi pembelajaran, 1 ruang kepala sekolah sebagai pusat administrasi dan pengelolaan sekolah, 2 ruang toilet yang selalu dijaga kebersihannya untuk kenyamanan anak-anak, serta 1 ruang uks guna sebagai tempat pelayanan kesehatan. Selain itu, sekolah ini menggunakan pembelajaran sentra. Sejak didirikan, PAUD Salima Batang tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga mengutamakan pembentukan karakter, nilai-nilai moral, dan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, PAUD Salima Batang menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler diantaranya melukis, berenang dan drumband. Semua itu dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi di berbagai bidang yang mereka minati.

Media pembelajaran berpotensi membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bervariasi. Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran hadir dalam banyak variasi dan format yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Salah satunya adalah penggunaan *flashcard*. PAUD Salima Batang menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi anak khususnya mendengar dan membaca, serta membantu anak memperhatikan kosakata dengan membaca gambar pada *flashcard* dan melafalkan kosakata [1]. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat merespon dengan baik serta kegiatan belajar menjadi aktif. Selain itu anak dapat mengungkapkan perasaannya secara sederhana dan berani mengungkapkan pendapat [2]. Menurut [3], *Flashcard* merupakan media pembelajaran visual yang menggabungkan kata-kata dan gambar yang relevan bagi anak, seperti nama dan gambar binatang, buah-buahan, benda, pakaian, profesi, dan lain-lain. Serialnya beragam, sehingga anak-anak tidak

mudah bosan dan bisa berganti sesuai dengan keinginan anak. Media *flashcard* adalah alat guru bagi anak untuk bermain dan belajar, dan dapat digunakan juga di rumah bersama teman bermainnya [4]. Hadirnya media *flashcard* memudahkan anak dalam menambah kosa kata baru, karena gambar pada kartu sangat menarik dan menarik perhatian anak. *Flashcard* tepat dan mudah bagi anak-anak untuk menjawab pertanyaan dan menjelaskan kosakata dengan jelas. Metode bermain menggunakan *flashcard* ini sangat menarik perhatian anak. Anak merasa gembira dan antusias mengikutinya [5].

Berikut adalah alasan mengapa penting melakukan penelitian ini: Meningkatkan kemampuan berbicara anak: Melalui kemampuan berbicara ini akan membentuk rasa percaya diri dan kreativitas anak, serta membantunya menguasai dan memperluas ketrampilan belajarnya [6]. Kemampuan berbicara pada anak usia dini cenderung berkaitan dengan pelafalan dan penambahan kosakata yang nantinya bermuara pada pembentukan kalimat dari berbagai kosakata yang diketahuinya [7]. Keterampilan berbicara berkembang seiring pertumbuhan anak. Hal ini tercermin dari kemampuan anak, mulai dari menangis, mengoceh, menirukan, kosakata, hingga kelancaran berbicara. Anak yang mengalami kesulitan dalam memberikan gagasan, berbicara, dan melafalkan bunyi huruf memerlukan dukungan yang tepat supaya ia dapat mengembangkan keterampilan berbicaranya sesuai dengan usia [8]. [9] mengemukakan bahwa perkembangan bahasa juga menjadi elemen penting dalam tumbuh kembang anak untuk mengoptimalkan potensi anak dan beradaptasi dengan lingkungan. Media yang digunakan menarik dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak dan memberikan inovasi untuk hal baru bagi anak sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media flashcard.

Mengembangkan keterampilan bahasa: Bahasa reseptif adalah tentang kemampuan membedakan bunyi yang bermakna dan tidak bermakna, dan bahasa reseptif mengacu pada kemampuan mendengar dan membaca. Bahasa reseptif seorang anak mencakup kemampuan untuk memahami cerita, perintah, dan aturan, serta menikmati dan mengapresiasi bacaan [10]. Salah satu bagian dari perkembangan bahasa anak usia dini adalah kemampuan literasi dini. Literasi awal berfokus pada kesadaran vokal dan konsonan serta kosakata sebagai keterampilan inti yang memungkinkan anak belajar membaca dan menulis [11]. Orang tua sekaligus guru memiliki peranan penting untuk tumbuh kembang anak, termasuk perkembangan bahasa. [12] berpendapat bahwa hidup dalam masyarakat yang heterogen mempengaruhi kemampuan berpikir anak karena mereka menyerap informasi dengan sangat cepat. Anak-anak perlu mempelajari aspek-aspek positif dari bahasa, seperti mengajari nilai sopan santun, tata krama karena segala sesuatu yang didengar dan dilihat oleh anak dapat terekam di otak, setelah itu anak belajar dan meniru lingkungan sekitar. Dalam belajar sambil bermain, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak belajar sambil bermain. Dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan lebih mudah dan anak menerima pembelajaran dengan baik [3]. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan di PAUD Salima Batang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu anak mengembangkan keterampilan berbicara.

## METODE

Pengamatan awal dilakukan dengan metode wawancara kepada anak usia dini di PAUD Salima Batang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan perangkat pembelajaran berbicara dengan media flashcard pada anak usia 5-6 tahun sejumlah 16 anak di PAUD Salima Batang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Menurut [13] deskriptif analisis studi empiris yang mengkaji gejala atau fenomena tertentu dalam lingkungan kehidupan nyata. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi [14]. Topik dipilih berdasarkan kriteria: Anak usia 4-5 tahun, Guru, Orang tua menerima penulis dengan baik, dan Akses mudah.

Data dikumpulkan melalui observasi dan beberapa rangkaian stimulasi pada anak dengan menggunakan beberapa indikator perkembangan berbicara. Rangkaian stimulus tersebut meliputi: Dengan memberikan media *Flashcard*, anak dapat mengenal huruf dan gambar pada media *Flashcard* dengan melihat dan mendengar apa yang disampaikan [15]. Setelah anak memahami huruf dan gambar yang ada di *Flashcard*, lalu mengajak mereka bermain dengan menebak huruf dan gambar tersebut. Kemudian ajukan pertanyaan tentang nama, warna, suara, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan huruf dan gambar pada media *flashcard*.

Indikator yang ingin dicapai dengan rangkaian rangsangan ini adalah: (1) anak mampu membedakan bunyi-bunyi tertentu, (2) anak dapat menjawab pertanyaan sederhana, (3) anak dapat menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, dan (4) anak dapat berkomunikasi secara lisan, mempunyai kosa kata, dan mengetahui simbol-simbol sebagai persiapan membaca, menulis, dan mempelajari simbol sebagai persiapan matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang penggunaan media flashcard dalam keterampilan berbicara anak dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak di daerah Kabupaten Batang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan keterampilan berbicara sangat penting karena menjadi dasar dari kemampuan belajar anak pada masa mendatang. Di PAUD Salima Batang inovasi pembelajaran terus dilakukan untuk meningkatkan motivasi keterampilan berbicara anak. Upaya media *flashcard* dalam aspek perkembangan berbicara anak usia dini merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah metode *flashcard* [16]. Media *flashcard* atau kartu kata telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam mendukung perkembangan berbicara pada anak usia dini. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, berikut beberapa upaya media flashcard dalam aspek tersebut: Adanya stimulasi visual dan pemahaman konsep, *Flashcard* umumnya berisi gambar yang jelas dan mudah dikenali, yang dipasangkan dengan kata-kata atau frasa pendek. Hal ini

memberikan stimulus visual yang kuat bagi anak-anak, dan membantu mereka untuk memahami konsep-konsep bahasa melalui visualisasi gambar, seperti anak-anak dapat memahami arti kata-kata atau frasa dalam konteks yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam penyampaian materi jika waktunya terlalu lama anak kehilangan konsentrasi dan merasa bosan [17]. Contohnya, "Besar seperti gajah" Gambar ini menampilkan seekor gajah besar yang berdiri di atas tanah dengan latar belakang pohon. Anak bisa melihat ukuran gajah yang jauh lebih besar dari orang dewasa, dan ini membantu mereka memahami bahwa "besar seperti gajah" berarti sangat besar dan kuat. Dengan menggunakan visualisasi yang sesuai dengan pengalaman dan pengamatan sehari-hari anak, mereka dapat lebih mudah mengaitkan kata-kata atau frasa dengan gambar-gambar konkret yang mereka lihat dan mengerti. Hal ini tidak hanya membantu mereka memahami makna kata-kata secara lebih mendalam, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat bagi mereka. Anak dapat belajar mengenali dan mengasosiasikan kata-kata baru dengan gambar yang mereka lihat pada *flashcard*. Anak-anak akan mudah menguasai suatu kemampuan berbicara jika menguasai banyak kosakata [18]. Contohnya, pada saat anak bermain *flashcard* tema gambar profesi, ada satu anak bernama Tania berkata "Ini gambar dokter, cita-cita aku kalau sudah besar ingin jadi dokter! Aku ingin nyembuhin orang sakit, dokter itu keren bu" Hal ini membantu dalam pengembangan kosakata mereka dengan cara yang menyenangkan dan intuitif.

Pengembangan Keterampilan Berbicara Penggunaan *Flashcard* juga Berkontribusi dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui praktik berbicara, anak-anak diajak untuk mengucapkan kata-kata atau frasa yang terkait dengan gambar pada *flashcard*. Contohnya kata *Polisi, Pilot, Dokter, Guru, Masinis*. Selanjutnya, ada beberapa anak juga yang menceritakan salah satunya bernama Abim, ia berkata : "Bu guru ayah aku pekerjaannya polisi tiap hari berangkat ke kantor pagi sekali katanya untuk apel, terus ayah juga jarang libur terus aku kalau jalan-jalan sama mama sama adek aja". Dengan bercakap-cakap, anak akan memperoleh pengalaman, menambah pengetahuannya dan lebih mengembangkan bahasanya [19]. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk melatih pengucapan kata dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara. Kemudian dengan mengartikulasikan Ide dan Perasaan. Menurut [20] kemampuan mengucapkan bunyi dan mengartikulasikan kata untuk mengungkapkan, mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan disebut berbicara. Orangtua dan guru perlu menyadari pentingnya perkembangan bahasa anak. Orangtua dan guru tidak hanya perlu mengetahui ciri-ciri dan tahapannya, tetapi juga metode dan tips efektif untuk merangsang perkembangan anak sesuai dengan usianya [21], misalnya pada saat observasi hari ketiga memasuki sentra bermain peran, disitu anak-anak belajar mengenai kosakata yang ada pada *flashcard* bertema profesi. Kemudian anak-anak bermain peran seolah-olah berada di pasar ada yang sebagai penjual, pembeli, dan tukang parkir. Anak-anak sudah paham betul mengenai tugas sebagai penjual, pembeli, dan tukang parkir. Contohnya, Dina bertugas menjadi penjual buah dan Saski, Nina, Yazid bertugas menjadi pembeli, mereka berinteraksi satu sama lain. Dina "ayo bu dibeli buahnya, dijamin seger-seger dan pasti murah meriah" kemudian

datang pembeli-pembeli itu untuk membeli buah dan disitu juga terjadi tawar menawar. Salah satu upaya anak dalam mempelajari interaksi sosial adalah guru perlu menyadari betapa pentingnya interaksi sosial bagi anak. Pendidikan memudahkan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya [22]. Semakin banyak pengalaman guru dengan anak, maka secara tidak langsung guru juga dapat menjadi tolak ukur dalam berinteraksi dengan anak [23]. Pengembangan keterampilan sosial dan interaksi antar anak juga difasilitasi penggunaan Flashcard, seperti bermain Bersama, anak-anak menggunakan flashcard dalam permainan kelompok yang melibatkan berbagai ide dan juga terjadi komunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi adalah tindakan menggunakan kosakata yang benar untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dan memberikan informasi pada semua orang, komunikasi terjadi secara lisan dan tertulis [24]. Contohnya, setiap kelompok diberikan *Flashcard* dengan gambar hewan yang berada di kebun binatang seperti harimau, monyet, gajah, rusa, singa, dan sebagainya. Tujuan permainannya untuk “menemukan” hewan-hewan tersebut di ruang bermain dan meletakkannya di peta kebun binatang yang besar. Setiap kali anak menemukan hewan yang sesuai dengan *flashcard* mereka, mereka harus berkomunikasi dengan kelompok lain untuk menentukan dimana meletakkan hewan tersebut di peta angkasa. Misalnya, ketika kelompok menemukan gambar harimau, mereka harus mencari tau bersama-sama di peta angkasa dimana harimau tersebut seharusnya ditempatkan. Komunikasi diantara kelompok sangat penting karena mereka harus berdiskusi dan membuat keputusan bersama untuk menyelesaikan peta angkasadengan benar. Mereka juga dapat menggunakan *flashcard* mereka untuk merencanakan strategi, seperti mencari hewan-hewan tertentu terlebih dahulu berdasarkan gambar yang mereka miliki. Permainan ini tidak hanya melibatkan penggunaan *flashcard* untuk mengidentifikasi hewan-hewan, tetapi juga untuk membangun keterampilan komunikasi dan kerjasama diantara anak-anak. Hal ini memberi kesempatan mereka untuk belajar dari satu sama lain sambil mencapai tujuan bersama dalam permainan mereka.

Keunggulan media *flashcard* dalam mengenal bentuk simbol huruf untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak. Penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan pengembangan keterampilan berbicara di PAUD Salima Batang bertujuan untuk memahami dampak positif media ini terhadap kinerja belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati ada beberapa indikator dalam mengenalkan *flashcard* pada anak Anak mampu membedakan bunyi-bunyi tertentu, Membedakan bunyi huruf, Anak memerlukan dukungan yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicaranya sesuai usia. Anak dapat membedakan antara bunyi-bunyi huruf seperti /b/ dan /d/, atau /m/ dan /n/. Contohnya : ketika mendengar kata “bola” dan “dola”, anak dapat mengidentifikasi bahwa kata pertama dimulai dengan bunyi /b/ dan kata kedua huruf /d/. Membedakan bunyi hewan, anak mampu mengenali dan meniru suara hewan seperti anjing (guk-guk), kucing (meong), sapi (moo), dan lainnya. Contohnya ketika ditunjukkan flashcard gambar sapi, anak dapat menirukan bunyi “mooo”. Membedakan bunyi alat music, anak dapat mengidentifikasi bunyi dari alat musik seperti piano, gitar, drum, dan lainnya.

Contoh : ketika mendengar bunyi drum, anak dapat mengatakan bahwa bunyi tersebut berasal dari drum. Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana, contohnya ketika ibu guru menunjukkan *flashcard* gambar sapi dan bertanya “hewan apa ini?” anak menjawab “sapi bu” kemudian ibu guru bertanya lagi “kalau sapi hewan berkaki berapa ada yang tau?” anak- anak menjawab “4 bu!”. Anak dapat berkomunikasi secara lisan, mengembangkan kosakata, dan mempelajari simbol-simbol untuk mempersiapkan diri membaca, menulis, dan berhitung. Komunikasi lisan : ibu guru memperlihatkan *flashcard* gambar keluarga di taman, kemudian bertanya pada anak “apa yang mereka lakukan” anak menjawab “mereka sedang bermain di taman” kemudian anak juga menambahkan deskripsi “mereka bermain bola dan berlari-lari”. Kemudian dengan menggunakan kosakata dalam kalimat, contohnya guru menunjukkan *flashcard* gambar anak membaca buku, kemudian guru bertanya “apa yang dia lakukan?” anak menjawab “dia membaca buku, bu! Aku senang membaca buku tentang hewan.”

Strategi Guru dan Lembaga dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Alat Pembelajaran *Flashcard*. Faktor yang mempengaruhi kualitas berbicara anak adalah guru. Oleh karena itu, guru perlu dibekali materi dan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan bahasa anak dan dapat diterapkan pada anak, seperti memperluas kosakata anak, pengucapan kata, dan komposisi kalimat [25]. Pertama, Strategi Guru. Dengan pengenalan kosakata baru, adanya pendekatan tematik, guru menggunakan *flashcard* dengan gambar dan kata-kata yang berkaitan dengan tema, misalnya tema profesi untuk memperkenalkan kosakata baru. Dalam pembelajaran tematik, anak perlu memahami konsep yang dipelajarinya melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang telah dipahami [26] Latihan Pengucapan : guru meminta siswa untuk meniru pengucapan setelah guru menyebutkan kata pada *flashcard*, misalnya kata “pilot”. Kegiatan Berbicara Interaktif : guru menggunakan *flashcard* untuk permainan tebak kata. Misalnya, satu siswa memegang *flashcard* di dahi tanpa melihat kata/gambar, sementara siswa lain memberikan petunjuk. Role-Playing : guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan *flashcard* yang menggambarkan situasi tertentu untuk dimainkan, misalnya membeli barang di pasar.

Kedua, Diskusi Kelompok. Debat atau Diskusi : Metode diskusi dapat merangsang anak untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide [27]. Hal ini dapat menggunakan *flashcard* untuk memulai diskusi atau debat tentang topik yang relevan. Misalnya, *flashcard* dengan gambar situasi lingkungan yang berbeda bisa digunakan untuk membaahas isu lingkungan. Siswa diminta membuat presentasi singkat berdasarkan *flashcard* yang mereka pilih secara acak.

Ketiga, Peningkatan Keterampilan Bertanya dan Menjawab. Sesi Tanya Jawab : guru menggunakan *flashcard* sebagai alat untuk sesi tanya jawab. Misalnya, guru menunjukkan *flashcard* dan siswa harus membuat pertanyaan berdasarkan gambar atau kata di *flashcard* tersebut. Strategi Lembaga : pertama, Pengadaan Materi Pembelajaran, Koleksi *flashcard* yang variatif : Menurut [28] metode *flashcard* yang beragam telah menarik perhatian anak, anak menjadi lebih ekspresif mengikuti setiap kegiatan belajar. Dalam hal tersebut, lembaga menyediakan koleksi *flashcard* dengan berbagai tema dan

tingkat kesulitan untuk mendukung pembelajaran yang beragam. Kedua, Alat Digital : Pembelajaran *flashcard* hendaknya disamakan dengan topik pembelajaran dan tingkat perkembangan anak. Penggunaan media *flashcard* yang baik sangat besar pengaruhnya terhadap tumbuh kembang anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto dalam [29] bahwa permainan dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kecepatan dan keterampilan anak. Diharapkan dengan kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi para guru PAUD Salima Batang dan mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

Pelatihan Guru : Workshop Penggunaan *Flashcard* : Mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru tentang cara efektif menggunakan *flashcard* dalam pengajaran. Pengembangan Materi : Memberikan panduan dan contoh rencana pelajaran yang memanfaatkan *flashcard* untuk berbagai keterampilan berbahasa. Kegiatan Ekstrakurikuler : Klub Bahasa : Membentuk klub bahasa dimana siswa dapat berlatih berbicara menggunakan *flashcard* dalam kegiatan informal. Lomba Berbicara : Menyenggarakan lomba berbicara atau presentasi yang melibatkan penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu. *Flashcard* juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan interaksi anak usia dini. Penggunaan media ini memudahkan anak-anak dalam memahami cerita dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar [30].

## KESIMPULAN

Dengan menggunakan media *flashcard*, kemampuan berbicara anak akan meningkat secara signifikan. *Flashcard* yang beragam telah menarik perhatian anak, anak menjadi lebih antusias mengikuti setiap kegiatan belajar. Dalam hal tersebut, lembaga menyediakan koleksi *flashcard* dengan berbagai tema dan tingkat kesulitan untuk mendukung pembelajaran yang beragam. Beberapa saran dapat diberikan untuk peningkatan lebih lanjut dalam penggunaan media *flashcard*. Menambah variasi buku cerita bergambar dan berwarna yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk mempertahankan minat baca anak-anak dan memperkenalkan mereka pada berbagai jenis cerita dan gaya visual. Mengadakan pelatihan bagi guru-guru di PAUD Salima Batang mengenai metode terbaik dalam menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak. Evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan media *flashcard* serta mengidentifikasi area belajar yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian. Melibatkan orang tua dalam kegiatan seringnya berinteraksi dengan orang rumah, kegiatan membaca buku, dan sering ajak untuk berdiskusi dan tanya jawab. Limitasi pada penelitian ini terletak pada proses penelitian. Salah satu kendala dalam penelitian ini adalah waktu.

## PENGHARGAAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Choriyah Widayarsi, atas bimbingan dan nasehatnya selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada Ayah saya Bambang Sutejo Tri Yunanto

dan Ibu saya Lestariningsih, saudara, dan teman-teman atas doa, masukan, dan dukungan baik secara moral maupun materi. Terimakasih juga kepada TK Salima Batangsebagai tempat penelitian dan kepada pihak-pihak yang turut serta membantu dan menjadi sumber informasi selama penyusunan artikel ini.

## REFERENSI

- [1] S. K. Alam and R. H. Lestari, "Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 284, Nov. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.301.
- [2] S. Safitri, E. Fariyah, and N. Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Flashcard di Dusun Karanganyar," *J. Al-Maun J. Penelit. dan Pengabd. Masy. Mhs.*, vol. 2, no. 3, 2023, [Online]. Available: <http://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Al-Maun/article/view/142>
- [3] N. Amini and S. Suyadi, "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 119–129, Dec. 2020, doi: 10.26877/paudia.v9i2.6702.
- [4] P. H. Pradana and F. Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *J. Educ. Instr.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–31, Jun. 2019, doi: 10.31539/joeai.v2i1.587.
- [5] N. Wiharyanti and R. Mulyono, "Penggunaan Metode Bermain dengan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 229–237, Jun. 2023, doi: 10.37478/jpm.v4i3.2634.
- [6] A. M. Rambe, T. Sumadi, and R. S. M. Meilani, "Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2134–2145, Feb. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1121.
- [7] F. G. Anggraini, M. A. Ningrum, K. R. Adhe, and M. D. Widayanti, "Pengaruh Permainan Bisik Berantai dengan Media BATAKA terhadap Kemampuan Komunikasi Lisan pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 18 Surabaya," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 86–99, Jan. 2024, doi: 10.35473/ijec.v6i1.2785.
- [8] S. Febiola and Y. Yulsyofriend, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i2.566.
- [9] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, Jun. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [10] A. Husna and D. Eliza, "Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini," *J. Fam. Educ.*, vol. 1, no. 4, pp. 38–46, Nov. 2021, doi: 10.24036/jfe.v1i4.21.
- [11] S. Nurjanah, E. Nurrohmah, and I. F. Zahro, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini melalui Media Animasi di TK Budi Nurani Cimahi," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.)*, vol. 2, no. 6, p. 393, Oct. 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i6.p393-398.
- [12] F. H. Lathiifah, A. Ba'diah, A. S. Prayogi, and T. Arini, "Pengaruh Penggunaan Media

- Flashcard Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah," *J. KEPERAWATAN AKPER YKY YOGYAKARTA*, vol. 14, no. 1, pp. 17–26, 2022, doi: 10.61758/nursing.v14i1.69.
- [13] U. Ulfah and O. Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Al-Amar*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2021, [Online]. Available: <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- [14] A. H. Agus R, F. Rozi, and S. F. Andira, "Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Flashcard 3D," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 69–81, Mar. 2023, doi: 10.24903/jw.v8i1.1207.
- [15] A. Liyana and M. Kurniawan, "Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 225, Apr. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.178.
- [16] D. Widiyanti and A. Darmiyanti, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun melalui Metode Bermain Flash Card," *Al Athfal J. Kaji. Perkemb. Anak dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 16–29, Dec. 2021, doi: 10.52484/al\_athfal.v4i2.265.
- [17] F. H. Umamah, N. D. Fitri, and I. T. Hariyani, "Penggunaan Flash Card untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun dengan Metode Bercerita," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 4, no. 2, p. 86, Feb. 2022, doi: 10.36722/jaudhi.v4i2.927.
- [18] A. Armanila, A. Turtati, A. S. Siregar, and S. M. Skd, "Hubungan Interior Belajar dan Bermain terhadap Perkembangan Bahasa AUD," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 1, pp. 77–93, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i1.1116.
- [19] I. A. Sugiantiningsih and P. A. Antara, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 2, no. 3, Sep. 2019, doi: 10.23887/jippg.v2i3.15728.
- [20] D. Antika, J. S. Nasution, L. Aulia, and S. Y. Irfani, "Analisis Keterampilan Berbicara Terhadap Sikap Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar," *Perspekt. J. Pendidik. dan Ilmu Bhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 258–264, Jun. 2024, doi: 10.59059/perspektif.v2i2.1323.
- [21] A. F. N. Wahidah and E. Latipah, "Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya," *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 4, no. 1, pp. 43–62, Mar. 2021, doi: 10.15575/japra.v4i1.10940.
- [22] M. Al Umairi, "Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 1–12, Aug. 2023, doi: 10.19105/kiddo.v4i2.9705.
- [23] A. Sofia and G. F. Anggraini, "Interaksi Sosial Antara Guru dan Anak dalam Pengembangan Berbicara Anak Usia Dini," *J. PAUD Kaji. Teor. Dan Prakt. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 7–18, 2018, doi: 10.17977/um053v1i1p7-18.
- [24] R. Fitri and R. Pransiska, "Keunggulan Metode Sociodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1120–1131, 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i2.575.
- [25] K. Khoiriyah and A. U. Rachman, "Bercakap-cakap sebagai Metode Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak," *J. Early Child. Care Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 38, Mar. 2019, doi: 10.26555/jecce.v2i1.567.
- [26] N. I. MZ, A. Armanila, and R. Amalia, "Pengaruh Pendekatan Tematik Terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 165, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13841.

- [27] A. Hazhari, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Az-Zahra Lewat Metode Diskusi Kelompok," *TULIP (Tulisan Ilm. Pendidikan)*, vol. 10, no. 2, pp. 92–100, Sep. 2021, doi: 10.54438/tulip.v10i2.234.
- [28] M. Muldaniah and E. Fitria, "Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Dengan Metode Flash Card Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, p. 64, Jan. 2018, doi: 10.31000/ceria.v6i1.556.
- [29] S. Suryameng, Y. B. Mulyadi, and S. Sarayati, "Pelatihan Membuat Media Flash Card untuk Mengembangkan Kognitif Anak di TK Santa Yohana Antida 2," *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 967–972, Nov. 2021, doi: 10.31004/cdj.v2i3.2798.
- [30] S. Syafdaningsih and W. Pratiwi, "Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4199–4209, Apr. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2336.