



Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Media Flashcard pada Pendidikan Anak Usia Dini

Kristina Anik Yuliati¹, Mukti Widayati², Nurnaningsih³, dan Rina Iriani Sri Ratnaningsih⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Veteran Bangun Nusantara

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard pada Kelompok Bermain Kalila Kids School (KKS) Kebakkramat. Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan strategi studi kasus terpancang. Data penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard pada anak KB KKS. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data di penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, pengumpulan data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran yang telah dilakukan guru meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi empat tahap kegiatan, yaitu kegiatan persiapan, pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Guru menilai sikap, ucapan, dan perilaku siswa melalui percakapan dan pengamatan. Hasil penilaian guru dituangkan dalam catatan harian dan penilaian harian untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard dan sebagai data laporan perkembangan anak. Terbukti bahwa media flashcard mempengaruhi keterampilan menyimak dan berbicara anak. Pembelajaran dengan media ini perlu diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Kata Kunci : Media Flashcard; Keterampilan Berbicara; Pembelajaran

ABSTRACT. This research aims to describe the planning, implementation, and evaluation of learning speaking skills using flashcard media in the Kalila Kids School (KKS) Kebakkramat Play Group. This research applies data collection techniques through observation, documentation, and interviews. This type of research is descriptive qualitative with a focused case study strategy. This research data is the planning, implementation, and evaluation of the application of learning speaking skills using flashcard media for KKS KB children. The validity of the data is checked by triangulation of sources and methods. Data analysts use data reduction, data collection, data verification, and drawing conclusions. Checking the validity of the data was carried out by triangulating sources and methods. The findings show that the learning stages carried out by the teacher include learning planning, learning implementation, and learning assessment. Activities in implementing learning include four stages of activities, namely preparatory activities, opening, core activities, and closing. Teachers assess students' attitudes, speech, and behavior through conversation and observation. The results of the teacher's assessment are expressed in daily notes and daily assessments to determine the level of effectiveness of learning speaking skills using flashcard media and as data for children's development reports. It is proven that flashcard media influences children's listening and speaking skills. Learning with this media needs to be applied to improve children's speaking skills.

Keyword : Flashcard Media; Speaking Ability; Learning

Copyright (c) 2024 Kristina Anik Yuliati dkk.

✉ Corresponding author : Kristina Anik Yuliati

Email Address : kristinaanik73@gmail.com

Received 13 Mei 2024, Accepted 31 Juli 2024, Published 31 Juli 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penentu terciptanya generasi unggul berkualitas [1]. Hal ini harus dilaksanakan sejak dini pada anak-anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu format pendidikan di Indonesia yang berupaya mengoptimalkan seluruh potensi tumbuh kembang anak di berbagai aspek. Orang tua dan lingkungan perlu memperhatikan tumbuh-kembang anak usia dini sebab anak dengan cepat menyerap dan mempelajari segala sesuatu dari lingkungannya [2], [3]. Rentang anak usia dini yaitu usia baru lahir hingga usia 6 tahun. Usia tersebut ialah masa dalam mengembangkan kemampuan intelektual anak serta pembentukan karakter dan kepribadian anak. Rentang usia ini dikenal dengan istilah masa *golden age* atau yaitu fase kehidupan yang merupakan penentu dalam siklus hidup anak [4]–[7]. Pada masa-masa keemasan, anak-anak dengan mudah dibentuk dan dididik menjadi anak yang berkarakter, beragama, maupun berprestasi. Peranan pendidik dan orang tua oleh karena itu sangat penting dalam membantu mengembangkan potensi anak sesuai usianya.

PAUD pada hakikatnya ditujukan untuk memfasilitasi seluruh tumbuh kembang anak secara terintegrasi. PAUD harus memberi ruang dan kesempatan kepada setiap anak dengan minat dan bakatnya masing-masing untuk mengembangkan kepribadiannya. Sejalan dengan Hapsari & Iftayani, (2016) menyatakan bahwa pendidikan berfungsi sebagai wadah bagi anak untuk mengenal dunia sekitar dan tumbuh dengan aturan, sikap, dan perilaku yang baik juga menanamkan disiplin, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosialisasi anak sebagai bekal memasuki pendidikan dasar. PAUD harus menyediakan berbagai fasilitas dan kegiatan untuk menunjang perkembangan baik motorik-fisik, pengetahuan-kognitif, literasi hingga emosi-sosial anak. PAUD dalam hal ini berarti dimaksudkan sebagai usaha pemberian stimulus, bimbingan, asuhan, dan kegiatan terhadap perkembangan kemampuan dan keterampilan anak.

Pradana & Gerhani menyatakan bahwa pemberian stimulasi tumbuh-kembang anak usia dini pada berbagai aspek dapat dilakukan, salah satunya melalui PAUD. Pendidikan yang dimaksud ini dilakukan karena anak memerlukan rangsangan dari orang terdekat seperti orang tua, sanak saudara, teman atau orang-orang di lingkungan sekitar. Stimulasi tersebut dilakukan pada semua aspek pertumbuhan anak dan perkembangannya. Perkembangan anak usia dini perlu berfokus pada enam aspek penting ini. Nilai Agama Moral (NAM), sosial, emosional, kognitif, fisik, motorik, bahasa, dan seni adalah enam aspek penting tersebut [7], [10], [11]. Aspek-aspek tersebut berkembang dan saling berkaitan satu sama lain juga akan berperan dan berpengaruh penting di masa selanjutnya. Stimulus yang sesuai akan membantu tercapainya aspek perkembangan anak dengan optimal, namun apabila individu gagal dalam menyelesaikan satu tahap perkembangan akan berdampak pada tahapan perkembangan selanjutnya kinanti [12].

Salah satu aspek yang penting bagi perkembangan anak adalah bahasa [11], [13]. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk memahami pesan yang disampaikan dalam bentuk lisan maupun tulisan yang dinyatakan dalam bentuk ide pikiran dan perasaan

[14], [15]. Anak yang mempelajari bahasa akan memiliki keterampilan bahasa yang baik, dan dengan kondisi seperti itu anak akan lebih mudah menyampaikan suatu keinginan, memberi pendapat, melakukan percakapan atau komunikasi. Mendukung pernyataan tersebut, mempelajari bahasa bagi anak dinilai perlu karena bahasa menjadi salah satu faktor mendasar bagi anak dalam berkomunikasi dengan lingkungannya [16], [17]. Para ahli penelitian dari Pennsylvania State University menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak dapat mengontrol emosi, memperkaya perbendaharaan kata, serta memiliki kecakapan berbicara yang tertata baik dan mudah dipahami [18], [19].

Keterampilan berbicara merupakan kecakapan seseorang dalam berkomunikasi secara lisan untuk mengekspresikan pesan sehingga orang lain bisa memahaminya, dan dengan kecakapan tersebut ia bisa membangun hubungan sosial dengan lingkungannya [20]. Bahasa menjadi bekal setiap anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya [21]. Pada usia empat tahun kemampuan berbahasa anak semakin kuat serta memiliki pembedaan kata yang banyak. Anak memiliki sekitar 4000 sampai 6000 kata. Setiap berbicara dalam satu kalimat, rata-rata anak akan menyebut lima hingga enam kata untuk menyampaikan pendapat, keinginan atau permintaan. Bahasa merupakan suatu sistem yang mempelajari susunan kata dan kalimat atau makna kata, sedangkan berbicara adalah sebuah ungkapan dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang bersifat ekspresif. Keterampilan berbahasa anak akan meningkat seiring meningkatnya kualitas kosakata, maka pentingnya mempelajari dan menguasai kosakata bagi seorang anak. Keterampilan Bahasa yang diasah dari satu, dua kata yang kemudian berkembang menjadi kalimat akan membentuk kecerdasan linguistik yang baik bagi perkembangan kehidupan berbahasa anak [22].

Stimulasi keterampilan berbicara anak di PAUD dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran dan penggunaan media yang sesuai. Guru, dalam hal ini berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Walaupun demikian, hal ini tidaklah mengindikasikan bahwa guru menjadi satu satunya unsur yang harus aktif dalam pembelajaran. Berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keaktifan guru dan peserta didiknya [23]. Peran guru dalam proses pembelajaran bahasa adalah untuk memberi stimulasi keterampilan bahasa anak. Dengan demikian, agar pembelajaran mencapai keberhasilan, guru harus dapat memilih, menentukan dan menyesuaikan unsur-unsur pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan minat belajar anak. Pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan media penting dilakukan.

Mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran perlu menggunakan media. Media menjadi hal yang sangat penting dalam proses stimulasi bicara anak. Media pembelajaran juga mendorong anak memiliki tanggung jawab dan mengambil perspektif jangka panjang anak terhadap pembelajaran mereka sendiri [6]. Oleh karena itu, menerapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak menjadi keharusan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara anak. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan sebuah media yang menarik agar anak dapat berminat dan memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Kebosanan anak dalam mengikuti proses pembelajaran pun dapat

terhindarkan. Berdasarkan analisis kebutuhan pada penelitian ini, jenis media ajar yang dapat digunakan guru sesuai kebutuhan dan kondisi anak didik adalah media pembelajaran menggunakan *flashcard* melalui metode bercerita dalam kegiatan pembelajaran.

Education card sebagai nama lain *flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar. Media Pembelajaran *flashcard* berupa kartu ukuran kecil yang terdiri dari gambar, teks atau simbol yang memiliki konsep [24]. Kartu ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara cepat [25]. Madyawati mengemukakan bahwa *flashcard* yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dengan terstruktur memungkinkan bisa menambah kosakata anak. Media yang berupa kartu ilustrasi ukuran sekitar 25 x 30 cm ini tidak hanya membantu anak dalam mengingat dan mempelajari nama-nama benda, tetapi juga dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memaksimalkan potensi [26].

Penelitian Sari, (2019) memberi informasi bahwa *flashcard* dapat meningkatkan kosakata bahasa Jawa. Studi lain dari Pradana & Gerhani (2019) juga menemukan bahwa *flashcard* mampu membantu anak didik untuk menjawab pertanyaan dengan kosakata yang jelas. Berkaitan hal tersebut, *flashcard* dapat menjadi solusi menggantikan metode pembelajaran yang kurang tepat bagi anak didik yaitu dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak khususnya pada kemampuan berbicara juga bermanfaat untuk melatih kemampuan otak kanan sehingga anak didik dapat meningkatkan daya ingat dan memperbanyak perbendaharaan sejak dini [3], [9]. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan yang sudah dilakukan peneliti lain, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *flashcard* dalam membelajarkan siswa pada kelompok bermain untuk melatih keterampilan sehingga anak terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara yang diharapkan dari penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di kelas meliputi, perbendaharaan kata, pemahaman akan kosakata sesuai dengan tema pembelajaran, pemahaman makna kata, dan kejelasan dalam pengucapan setiap kata yang mengandung fonem dan morfem sebagai implikasi dari aspek linguistik secara umum di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelompok bermain Kalila Kids. Pada masa pra operasional yaitu rentang umur 4 hingga 5 tahun, anak mampu mengadakan representatif dunia pada tingkatan yang konkret [27]. Anak akan senang melakukan kegiatan secara aktif melalui alat permainan. Kegiatan yang dapat mengaktifkan sel otak tersebut akan memperluas ingatan yang selanjutnya akan berdampak baik pada proses pembelajaran anak [28]. Melalui media *Flashcard* diharapkan akan menarik perhatian anak sehingga mendorong anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

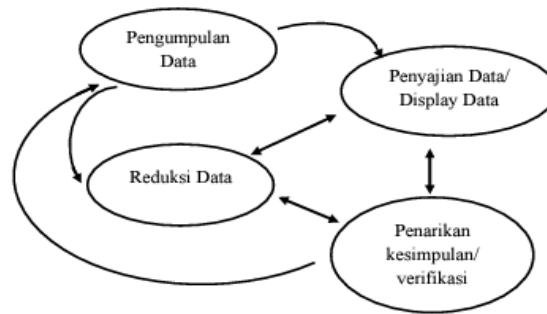
Observasi dan wawancara pada pra penelitian di Kelompok Bermain KKS Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar menunjukkan beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan berbicara anak seperti kendala atau kurang jelasnya anak dalam penyebutan kata juga kesalahan menyebutkan kata saat anak berbicara. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media *flashcard* merupakan salah satu bentuk kegiatan dengan metode bercerita yang sudah diterapkan di Kelompok Bermain KKS. Penulis dalam penelitian ini menjelaskan tentang

fenomena pembelajaran yang dilaksanakan di Kelompok Bermain KKS yaitu penerapan pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *flashcard*. Selaras dengan pembahasan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *flashcard* pada anak Kelompok Bermain KKS Kebakkramat.

METODE

Penelitian ini memfokuskan pada penerapan Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Media *flashcard* untuk Kelompok bermain Mawar, Kelompok Bermain KKS Kebakkramat. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode analitis dan strategi studi kasus terpancang. Penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain Kalila Kids School terletak di RT 02 RW 05 Dusun Gembong. Kelompok Bermain ini berada di Desa Malangaten Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar. Wujud data dalam penelitian ini berupa perencanaan penerapan metode bercerita dengan *flashcard*, pelaksanaan penggunaan media *flashcard* dan evaluasi penerapan untuk pembelajaran keterampilan berbicara anak Kelompok Bermain KKS Kebakkramat dengan media *flashcard*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2024 pada Kelompok Bermain KKS Kebakkramat. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan peneliti, proses penerapan pembelajaran, dan dokumen. Informan penelitian ini ialah guru KB KKS dan siswa KB KKS. diperoleh dari dokumen berasal dari dokumen kurikulum, dokumen perencanaan pembelajaran, dokumen penilaian serta dokumen dari internet berupa kajian Pustaka *online*, buku referensi. Data dikumpulkan melalui *indept interview*, observasi, serta dokumentasi. *Interview* dilakukan kepada guru KKS untuk mendapatkan data tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan media *flashcards* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi metode dan triangulasi sumber. Validitas data dilakukan dengan membandingkan dan melakukan pengecekan hasil wawancara, dokumentasi, observasi, dan hasil studi dokumen melalui dokumen kurikulum, prosem, RPPM, dan RPPH serta dokumen catatan pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam catatan harian pembelajaran dan dokumen penilaian pembelajaran harian. Data yang terkumpul dideskripsikan dan dianalisis hingga jenuh kemudian diambil dalam satu kesimpulan yang sama. Model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman digunakan dalam teknik analisis data penelitian ini. Analisis data digunakan setelah merumuskan masalah penelitian dari saat terjun ke lapangan dan berlangsung hingga ditemukan hasil penelitian. Analisis data dilakukan terus-menerus selama awal proses pengumpulan data di lapangan hingga memperoleh kembali data penelitian baru dan kesimpulan yang lebih meyakinkan.



Gambar 1. Miles dan Hubberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan tahapan pembelajaran meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut. *Perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara*. Tahap pertama Perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi dokumen, guru telah membuat perencanaan secara lengkap sesuai dengan pedoman perencanaan. Guru telah membuat materi pembelajaran mulai saat penyusunan program semester (prosem) hingga kemudian dimasukkan melalui *breakdown* ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mengacu pada muatan kurikulum dalam dokumen kurikulum. Pada saat wawancara guru juga memperlihatkan beberapa RPPH yang dibuat tidak sesuai dengan RPPM karena pada hari tersebut ada peristiwa yang tidak biasa terjadi. Misalnya ketika ada pelaksanaan Program Imunisasi Nasional dua kali pelaksanaan dalam satu bulan. Guru menandai RPPH berbeda dengan RPPH yang lain dan mengisi kegiatan RPPH dengan kegiatan yang lebih sedikit dari hari biasanya.

Hasil pengamatan pada dokumen perencanaan berupa prosem dan analisis dokumen prosem menunjukkan data bahwa dalam penentuan Kompetensi Dasar (KD) harus mengandung semua aspek perkembangan anak yaitu nilai moral dan agama, Kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa serta seni. Penulisan KD dalam perencanaan bisa ditulis lengkap atau inti KD. Kompetensi dasar bisa diulang-ulang pada tema/sub tema/sub-sub tema yang berbeda. Guru juga menambahkan bahwa untuk mengantisipasi munculnya kejadian atau peristiwa tertentu di sekitar anak yang krusial atau sangat penting untuk dijelaskan kepada anak maka tema/sub tema/sub-sub tema yang sudah ditentukan di awal dapat berubah sesuai kejadian atau peristiwa tersebut. RPPM adalah perencanaan pembelajaran yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM dijabarkan dari Program Semester. RPPM tersebut harus berisi: (1) identitas sekolah, (2) KD, (3) materi-materi dalam pembelajaran, serta (4) kegiatan yang direncanakan. Penentuan rencana kegiatan dalam RPPM ini harus disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan dalam prosem, tema terpilih dan KD serta indikatornya. Ditambahkan pula oleh guru bahwa sikap perilaku adalah pengembangan materi yang dimasukkan ke dalam Standar Operasional Prosedur (SOP). Materi sikap perilaku tersebut dikembangkan menjadi kegiatan pembiasaan yang diterapkan setiap hari kepada anak, sehingga materi ini harus ada setiap hari sepanjang tahun walaupun tidak

dicantumkan dalam RPPM.

Hasil observasi menunjukkan fakta bahwa materi pembelajaran selalu dikaitkan dengan tema/sub tema/sub-sub tema. Materi pembelajaran yang disediakan untuk satu tema/sub tema/sub-sub tema akan diulang-ulang sesuai dengan alokasi waktu dalam RPPM. Hasil observasi terhadap dokumen perencanaan tertulis berupa RPPH memberikan informasi bahwa identitas RPPH telah diisi dengan lengkap. Kelengkapan informasi tersebut dapat dilihat dari tercantumnya nama satuan PAUD yang menyusun RPPH, dalam rentang pelaksanaan ke berapa, hari dan tanggal pelaksanaan RPPH, tema/sub tema/sub-sub tema yang diambil dari yang disusun di program semester dan tertuang dalam RPPM dan kelompok usia anak yang dalam dokumen tersebut terisi dengan data kelompok sasaran yaitu usia 3-4 tahun atau usia anak kelompok bermain. Berdasarkan pengamatan pada dokumen RPPH didapatkan data bahwa materi dalam RPPH merupakan bagian dari RPPM yang dipilih sesuai tujuan. Materi pembelajaran tersebut terdiri dari dua jenis yaitu materi pengembangan sikap dan pengetahuan dan keterampilan. Materi pengembangan sikap dituangkan ke dalam sop sebagai kegiatan rutin dan pembiasaan setiap hari, alat dan bahan pembelajaran yang digunakan menyesuaikan kegiatan pembelajaran hari itu. alat dan bahan disediakan untuk menarik minat dan perhatian anak dalam pembelajaran, kegiatan yang ditetapkan di RPPH berasal dari beberapa rencana kegiatan yang dipilih di RPPM, skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Serangkaian kegiatan perencanaan tersebut menunjukkan kefasihan guru dalam menentukan materi ajar sesuai dengan pedoman kurikulum yang telah berlaku.

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara. Pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard dilaksanakan dengan memperhatikan empat tahapan dalam pelaksanaannya. Tahapan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard ini, yaitu tahapan persiapan, pembukaan, inti, dan penutup. Kemudian empat tahapan tersebut yang menjadi acuan guru dalam menerapkannya. Persiapan teknis yang dilakukan guru di Kelompok Bermain KKS yaitu administrasi pembelajaran (perangkat pembelajaran seperti program semester, RPPM, RPPH, serta daftar hadir kelas dan daftar perkembangan anak didik) merupakan keharusan karena setiap pembelajaran mempunyai konsekuensi standar pencapaian yang mengarah pada tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dengan media flashcard ini. Persiapan teknis sebelum pembelajaran keterampilan berbicara adalah melalui langkah-langkah. (1) Pengaturan posisi anak dengan cara mengarahkan anak membentuk lingkaran terlebih dahulu saat berdiri sambil berpegangan tangan. Setelah anak berdiri membentuk lingkaran guru mengajak melakukan gerak lagu. Selesai gerak lagu, guru dan siswa duduk membentuk setengah lingkaran agar anak-anak berkonsentrasi mendengarkan cerita. (2) Guru menyiapkan flashcard yang diperlukan untuk bercerita.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan selama 30 menit, dengan bernyanyi "Dua Mata Saya" kemudian dilanjutkan dengan tepuk "Panca indra" guru kemudian membimbing membaca doa sebelum belajar. Setelah berdoa, guru memotivasi anak untuk mendiskusikan nama-nama bagian tubuh, cara merawat tubuh

serta fungsinya. Diskusi juga membahas tentang apa yang harus dilakukan sebagai rasa terima kasih terhadap Tuhan atas tubuhnya. Setelah itu guru mengenalkan aturan bermain. Selesai pembukaan, pembelajaran diteruskan kegiatan inti yang berlangsung kurang lebih 60 menit. Lamanya waktu yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan inti ini telah sesuai dengan pencantuman alokasi waktu pada RPPH. Peneliti kemudian melakukan observasi tentang detail kegiatan di dalam kegiatan inti. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan inti adalah:

Pertama, Pengamatan: anak melakukan pengamatan tentang panca indra. Guru mengajak anak mengamati panca indra yang dimiliki setiap anak serta membandingkan ciri-ciri anggota tubuhnya dan ciri-ciri anggota tubuh temannya. Guru memotivasi anak untuk memberikan pendapatnya mengenai anggota tubuh dan panca indra. Anak diminta menyebutkan nama anggota tubuh dan panca indra serta ciri cirinya. Kedua, Bertanya: guru memberi motivasi kepada anak untuk berdiskusi tentang manfaat anggota tubuh dan cara merawat tubuh. Anak diajak menghitung jumlah anggota tubuhnya. Ketiga, Mengumpulkan informasi: diawali dengan cara menggali dan mencari tahu pengalaman anak sesuai cerita yang disampaikan. Anak-anak kemudian diminta untuk memperhatikan cerita yang disampaikan guru menggunakan *flashcard*. Guru memberi dukungan dengan cara membacakan dan menunjukkan *flashcard*. Guru membacakan cerita dengan judul “Panca Indraku” dengan media *flashcard* yaitu dengan cara guru memegang *flashcard* di hadapan anak dengan memastikan semua anak dapat melihat dengan jelas. Guru lalu mencabut kartu *flashcard* satu per satu sambil membacakan isi *flashcard* dan menerangkan, kemudian guru memberikan *flashcard* yang telah diajarkan tersebut kepada anak untuk diminta mengamati gambar *flashcard* dan selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.



Gambar 2. *Flashcard* gambar mata (sumber: dokumen peneliti)



Gambar 3. *Flashcard* gambar lidah (sumber: dokumen peneliti)

Keempat, Menalar: guru membimbing anak menggunakan cerita dan gambar dalam *flashcard* untuk membandingkan dengan ciri-ciri tubuh anak. Guru meminta anak melihat ciri-ciri tubuhnya. Guru kemudian memberi pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita *flashcard* kepada anak tentang gambar, maksud gambar dan cerita (apa saja jenis panca indra, bagaimana ciri cirinya, apa manfaat panca indra). Guru kemudian meminta anak bertanya jawab mengenai cerita *flashcard* dengan bimbingan guru. Setelah itu guru meminta anak menceritakan *flashcard* dengan bahasa anak sesuai yang telah didengar dan diamati sebelumnya. Kelima, Mengkomunikasikan: kegiatan seni menempel bingkai foto diri. Kegiatan inti tersebut diakhiri dengan kegiatan *recalling* dengan alokasi waktu 15 menit. Guru menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak dalam kegiatan inti dalam format tanya jawab, diskusi dan diakhiri dengan menguatkan konsep tentang kosakata yang telah dipelajari dari cerita yang telah disimak menggunakan media *flashcard* mengenai bagian tubuh panca indra. Guru juga meminta anak mengulangi kosakata yang dibahas dalam diskusi beserta artinya. Kegiatan belajar diakhiri dengan kegiatan penutup dilaksanakan dengan alokasi 15 menit. Dalam kegiatan penutup ini guru menanyakan perasaan anak selama mengikuti kegiatan bermain pada hari itu. Guru kemudian mengajak anak berdiskusi mengenai hal-hal apa saja yang sudah dimainkan pada kegiatan pembelajaran kali ini, dengan menyebutkan mainan apa yang paling disukai.

Pemberian model pembelajaran yang kurang tepat dapat mengganggu psikologis siswa [29]. Pembelajaran dengan media *flashcard* membantu guru dalam mengaplikasikannya kepada anak didik Kelompok Bermain KKS Kebakkramat. Media yang digunakan dalam pembelajaran memenuhi kriteria syarat jenis dan bahan yang aman dan nyaman dipakai oleh anak sekaligus bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa yang dipakai dalam pembelajaran adalah *flashcard* karena mudah disediakan dan mudah dibawa serta dipindahkan dari satu orang ke orang lain. Sekolah memiliki beberapa set *flashcard* mulai dari tema diri sendiri, binatang, sampai tema yang lain. Guru juga mempersiapkan media *flashcard* yang baru agar media lebih *fresh* sehingga menarik perhatian anak. Penggunaan media ini perlu memperhatikan SOP (Standar Operasional Prosedur) sebagaimana disampaikan oleh guru berikut. "Media flashcard yang digunakan ini harus bahan kertas yang tebal tidak mudah rusak, barangnya aman digunakan anak-anak. Contoh bahannya tebal dan tidak tajam pinggirannya sehingga tidak ada kemungkinan melukai anak, juga isinya menyesuaikan dengan usia anak. Flashcard juga dipilih yang bisa mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka ketika mereka memegangnya. Karakter yang ada di flashcard harus cukup mendasar untuk dipahami oleh pikiran anak. Anak-anak bisa bersemangat dan puas ketika mereka menggunakan flashcard ini." (Wawancara dengan informan guru).

Penggunaan media *flashcard* memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Alasan tersebut karena anak lebih memahami cerita yang guru sampaikan. Ide menggunakan *flashcard* tersebut berasal dari cara guru mengatasi penyampaian secara lisan tanpa media, yang membuat anak mudah bosan dan tidak mau mendengarkan dalam waktu lama. Media *flashcard* membantu sekali dalam

pembelajaran karena anak pun menjadi bisa berimajinasi. Media tersebut menarik dan membuat anak-anak penasaran sehingga lebih berkonsentrasi saat mendengarkan cerita. Keberadaan *flashcard* yang baru berbeda dengan media yang telah ada sebelumnya. *Flashcard* tersebut bisa beli dan ada yang buatan sendiri dengan menggunakan Ms. Word, Canva, atau tulisan tangan. Penjelasan tersebut diperjelas dengan pernyataan guru bahwa tugas guru mempersiapkan media dengan baik. *Flashcard* yang dipakai apa saja, jumlah *flashcard*, jenis atau tema *flashcard* yang dipakai semua harus disiapkan dengan sebaik baiknya agar penyampaian berjalan lancar. Sebelum kegiatan dimulai, guru menertibkan anak-anak terlebih dahulu agar suasana kondusif. Saat penerapan pembelajaran keterampilan berlangsung, guru menyampaikan isi cerita dengan media *flashcard* sekaligus dalam keadaan mengawasi anak didik agar suasana tetap terjaga. Media *flashcard* ini digunakan saat pelaksanaan metode bercerita saja.

Evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara. Hasil pengamatan mengenai evaluasi yang dilaksanakan oleh guru memberikan informasi bahwa guru Kelompok Bermain KKS melakukan proses penilaian dengan cara guru menilai sikap dan perilaku anak selama mengikuti pembelajaran dengan pedoman standar pencapaian perkembangan bahasa dengan indikator keterampilan berbicara. Guru menilai sikap, ucapan dan perilaku siswa melalui percakapan dan pengamatan. Hasil penilaian guru dituangkan dalam catatan harian dan penilaian harian. Kegiatan ini dilakukan guru saat sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, saat kegiatan pembelajaran hingga kegiatan akhir. Pengamatan dilakukan melalui lembar cek list dan catatan harian serta catatan anekdot. Hasil wawancara peneliti dengan guru memberikan informasi bahwa dalam membuat instrumen penilaian dan pedoman penskoran hasil pembelajaran, guru menggunakan acuan buku pedoman penilaian dari Kemendikbud 2015. Ketika peneliti memberi pertanyaan bagaimana guru melakukan penilaian hasil belajar siswa dan membuat pedoman penskoran. Guru memberikan jawaban bahwa penilaian dilakukan menggunakan acuan buku pedoman yang diterbitkan Kemendikbud yang merupakan bagian dari 5 buku Pedoman Kurikulum 2013 PAUD. Pada bagian penskoran dijelaskan bahwa kategori Belum berkembang atau bintang 1 adalah skor 1, mulai berkembang bintang 2 skor 2 dan seterusnya. Pada tiap kategori ada keterangannya misalnya belum berkembang atau MB itu kondisinya seperti apa.

Guru menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran (RPPM dan RPPH) sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran. Hasil wawancara perangkat pembelajaran berupa RPPM dan RPPH di Kelompok Bermain KKS dibuat oleh guru sendiri. "RPPH kami buat sendiri dengan mengacu pada pedoman kurikulum 2013 PAUD kami sesuaikan dengan prota, prosem, RPPH dan kami sesuaikan kondisi sekolah kami." (wawancara dengan informan guru). Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam RPPM telah disesuaikan dengan indikator dan materi pembelajaran yang tercantum dalam prosem. Sementara itu RPPH adalah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. Skenario pembelajaran dalam RPPH dituangkan dalam tiga segmen pembelajaran yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup dengan

dicantumkan waktu pelaksanaan. Teknik penilaian (percakapan dan pengamatan) ditetapkan pada setiap kegiatan yang direncanakan.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [30] penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran ketrampilan berbicara pada kelompok bermain menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang sudah dialokasikan dalam pedoman kurikulum yang berlaku. Hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran terintegrasi media *flashcard* membuat daya berpikir anak dengan imajinasi yang luas melalui deskripsi visual *flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini memberikan kontribusi penguasaan kosakata yang beragam dalam melakukan kegiatan berbicara sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Dokumen Di RPPH terdapat temuan berikut, materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi yang dicapai, materi pembelajaran sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang ada dalam RPPH, yaitu mengenal kosakata tentang diriku, media pembelajaran dalam RPPH menggunakan media *flashcard*, Penyusunan alat penilaian yang tercantum di RPPH sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut terdiri dari tahapan persiapan, pembukaan, inti pembelajaran, dan penutup. Tahap persiapan ditunjukkan dengan penataan latar pembelajaran dengan menyiapkan semua alat bahan dan media untuk pembelajaran, dan mengondisikan posisi duduk anak dilantai melingkar dalam pembelajaran. Kegiatan pembukaan berlangsung dalam waktu 30 menit. Kegiatan pembukaan ditujukan untuk mengondisikan siswa dalam kesiapan mengikuti pembelajaran dengan nyaman melalui apersepsi mengenai tema dilanjutkan dengan pengenalan aturan bermain. Posisi duduk lingkaran, guru menunjukkan alat, bahan dan media, guru memberikan penjelasan pembelajaran yang akan disampaikan.



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran (sumber: dokumen peneliti)

Kegiatan inti berlangsung selama 60 menit, Kegiatan yang dilakukan anak merupakan kegiatan yang terbimbing dengan proses saintifik yaitu melalui tahapan (1) Anak melakukan pengamatan anggota tubuh dengan kegiatan bernyanyi bersama tentang panca Indra, guru bercerita tentang panca indra (2) Anak bertanya mengenai tema dengan bimbingan guru, (3) Anak mengumpulkan informasi melalui kegiatan berbicara dengan media *flashcard* yang terlaksana dengan cara guru bercerita dengan judul “Panca Indraku” menggunakan media *flashcard*, (4) Anak menalar: Anak menggunakan cerita yang didengar dan gambar yang diamati untuk melihat ciri-ciri tubuhnya dilanjutkan dengan bertanya jawab mengenai cerita, (5) Anak mengkomunikasikan: guru meminta anak untuk menceritakan kembali hal yang

diketahui dari cerita dan *flashcard*, (6) Kegiatan *recalling* (alokasi waktu 15 menit), yaitu tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan serta perasaan saat mengikuti kegiatan serta penguatan konsep tentang kosakata yang telah dipelajari. Di kegiatan pembelajaran ini guru mendampingi anak memahami dan mengenal panca indra, hidung mata, telinga dan tangan, dan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran ada beberapa yaitu kegiatan mencicipi rasa, mencium rasa, meraba, menghitung gambar kepala, menempel pigura wajah. Guru memberi pujian pada anak yang bisa menunjuk dan bercerita mengenai media *flashcard* panca indra.

Kegiatan akhir adalah penutup. Proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *flashcard* telah dikelola guru dengan baik. Guru telah menerapkan proses pembelajaran dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru bisa menyampaikan materi dengan baik terbukti anak bisa aktif mengikuti cerita dan penjelasan guru dengan media *flashcard*, bisa menjawab pertanyaan guru dan memberikan pendapat ketika diminta pendapat tentang gambar dan cerita. Ketika guru bertanya, anak menjawab, menunjuk *flashcard* dan menjelaskan gambar yang ada. Anak berlomba melakukan dan masih dalam bimbingan guru, bahkan beberapa anak melakukan dengan redaksinya sendiri dan menambahkan keterangan sesuai pengetahuan anak tersebut.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh [31]; [10]; [32]; [28] bahwasanya serangkaian tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelompok bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi siswa yang dialokasikan dalam pemilihan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kesesuaian isi materi pembelajaran tertuang dalam RPPM dan RPPH yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara anak melalui unsur visual yang terkandung dalam media *flashcard*. Dengan adanya media berbasis visual ini memberikan implikasi yang efektif bagi siswa terkait komunikasi siswa yang mulai aktif [33].

Tabel 1. Penilaian anak Kelompok Mawar di KB KKS

No	Kriteria	Jumlah Anak	Keterangan
1	BSB	2	Anak bisa bercerita sederhana dengan media gambar <i>flashcard</i>
	BSH	6	
	MB	1	
	BB	1	
	jumlah	10	
2	BSB	3	Anak bisa menggunakan 3 atau 4 kata
	BSH	5	
	MB	1	
	BB	1	
	jumlah	10	

Kriteria BSB (berkembang sangat Baik), BSH (Berkembang sesuai Harapan), MB (Mulai berkembang), BB (Belum Berkembang), Berdasarkan tabel pengamatan diketahui anak yang mempunyai kemampuan bercerita dan anak yang bisa menggunakan 3 atau 4 kata sudah baik. Evaluasi pembelajaran telah dilakukan sesuai perkembangan anak usia dini. Evaluasi dilakukan dengan tanya jawab pada saat kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media *flashcard* berlangsung. Guru melakukan pengamatan dan pencatatan perkembangan anak dalam

instrumen catatan harian dan penilaian harian. Catatan harian menunjukkan hasil pengamatan semua sikap, perilaku dan ucapan anak selama proses pembelajaran. Data dalam catatan harian menjadi sumber data dan dapat digunakan sebagai bahan penilaian atau evaluasi penerapan pembelajaran sehingga bisa memberi masukan kepada sekolah mengenai proses pembelajaran meliputi materi, metode, dan media serta pengelolaan kelas. Catatan harian tersebut memberi informasi kepada sekolah sehingga dapat mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *flashcard*. Sementara hasil penilaian harian anak digunakan sebagai data untuk laporan perkembangan anak. Guru dalam proses pembelajaran tersebut sudah melaksanakan dua penilaian yaitu pada proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar anak. Semua proses penilaian tersebut telah sesuai dengan perencanaan penilaian di RPPH dan sudah sesuai dengan buku Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil analisis, beberapa temuan didapatkan dalam studi ini yaitu kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media *flashcard* serta mengelola kelas saat menyampaikan cerita dan menjelaskan materi bisa membuat anak fokus sehingga anak bisa menjawab pertanyaan, memberikan ide, pendapat dan pikirannya mengenai materi, mengulang kosakata tentang materi yang didapatkan, mengulang atau mengucapkan kembali kalimat-kalimat, dan menceritakan serta menjelaskan isi *flashcard*. Temuan kedua yaitu, penerapan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media *flashcard* memberi dampak pada keterampilan berbicara anak. Hal tersebut dapat diketahui dari aktivitas anak yang bertanya kepada guru mengenai isi cerita dan bercerita menggunakan media tersebut serta menjawab pertanyaan guru mengenai isi cerita dalam *flashcard*. Ketiga, selain media yang sudah ada, guru juga membuat beraneka macam media *flashcard* baru menggunakan aplikasi Canva, Ms. Word, atau tulisan tangan, dan membeli yang baru dengan tujuan menarik minat anak didik dalam suasana belajar baru. Guru menunjukkan semangat untuk membuat anak tertarik pada media dengan baru agar fokus anak bisa diarahkan pada materi pembelajaran. Temuan keempat yaitu media *flashcard* memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak lebih mudah memahami materinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *flashcard* berlangsung dengan baik yang dilakukan dengan berbagai tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Perencanaan dilakukan dengan membuat administrasi pembelajaran secara lengkap sesuai dengan pedoman perencanaan. Guru telah membuat materi pembelajaran mulai saat penyusunan program semester (prosem) hingga kemudian dimasukkan melalui *breakdown* ke dalam RPPM dan RPPH dengan mengacu pada muatan kurikulum dalam dokumen kurikulum. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan serangkaian kegiatan meliputi, pengamatan dan anak melakukan

observasi tentang panca indra. Guru mengajak anak mengamati panca indra yang dimiliki setiap anak serta membandingkan ciri-ciri anggota tubuhnya dengan temannya. Bertanya, guru memberi motivasi kepada anak untuk berdiskusi tentang manfaat anggota tubuh cara merawatnya. Mengumpulkan informasi, diawali dengan cara menggali dan mencari tahu pengalaman anak sesuai cerita yang disampaikan. Menalar, guru membimbing anak menggunakan cerita dan gambar dalam *flashcard* untuk membandingkan dengan ciri-ciri tubuh anak. Mengkomunikasikan, kegiatan seni menempel bingkai foto diri. Kegiatan inti tersebut diakhiri dengan kegiatan *recalling* dengan alokasi waktu 15 menit. Guru menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak dalam kegiatan inti dalam format tanya jawab, diskusi dan diakhiri dengan menguatkan konsep tentang kosakata yang telah dipelajari dari cerita yang telah disimak menggunakan media *flashcard* mengenai bagian tubuh panca indra. Hasil pembelajaran menggunakan media *flashcard* secara keseluruhan dievaluasi dengan dilaksanakan oleh guru memberikan informasi bahwa guru Kelompok Bermain KKS melakukan proses penilaian dengan cara guru menilai sikap dan perilaku anak selama mengikuti pembelajaran dengan pedoman standar pencapaian perkembangan bahasa dengan indikator keterampilan berbicara. Guru menilai sikap, ucapan dan perilaku siswa melalui percakapan dan pengamatan. Hasil penilaian guru dituangkan dalam catatan harian dan penilaian harian berdasarkan pedoman di kurikulum 2013. Adapun terhadap implikasi teori, masih diperlukan eksplorasi terkait penelitian dengan keterampilan menyimak dan berbicara anak kelompok bermain dengan media *flashcard* dengan menggunakan aspek yang berbeda.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada Universitas Veteran Bangun Nusantara program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa Indonesia dan Kelompok Bermain Kalila Kids Kebakkramat Karanganyar yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran ketrampilan berbicara pada pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- [1] W. N. Pratiwi, F. Nugrahani, and Nurnaningsih, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pengembangan Modul Ajar Unsur Intrinsik Cerita Berbasis PBL," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 08, no. 02, pp. 3593–3611, 2023, doi: 10.23969/jp.v8i2.10150.
- [2] M. Shaleh, "Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 86–102, Mar. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.144.
- [3] N. Sari, "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 68–73, 2019.
- [4] E. Bonita, E. Suryana, M. I. Hamdani, and K. Harto, "The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam,"

- Tarb. *J. Ilm. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 218–228, 2022, doi: 10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537.
- [5] R. P. Rijkiyani, S. Syarifuddin, and N. Mauizdati, “Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4905–4912, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2986.
- [6] A. B. Eka Putri and N. A. Kamali, “Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini,” *Smart Kids J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 35–45, 2023, doi: 10.30631/smartkids.v5i1.131.
- [7] M. Fauziddin and M. Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, p. 162, Dec. 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i2.76.
- [8] W. Hapsari and I. Iftayani, “Model Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini melalui Program Islamic Habituation,” *J. Indig.*, vol. 1, no. 2, pp. 8–19, 2016, doi: DOI: <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4456>.
- [9] 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.
- [10] A. Nua and E. T. Ngura, “Pentingnya Konsep Diri Untuk Peningkatan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Citra Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 3, pp. 274–282, 2022, doi: 10.38048/jcpa.v1i3.911.
- [11] N. A. Kinanti and Zulkarnaen, “Optimalisasi Pembelajaran Baca Tulis melalui Sentra Persiapan pada Anak Usia 4-5 Tahun,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 74–86, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.474.
- [12] R. Abidin, *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2020.
- [13] Robingatin and Z. Ulfah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- [14] A. Dwi Rohali and S. Mulyeni, “Metode Bercerita Bagi Perkembangan Berbicara pada Anak Usia Dini di TK Bina Putra Mandiri Cimahi,” *Pendidik. Anak Uisa Dini*, vol. 1, no. 4, pp. 24–33, 2023, doi: <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.535>.
- [15] M. Hasbi, L. K. Wardhani, and E. Widiyawati, *Bermain Bahasa di Rumah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [16] L. Madyawati, *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana, 2016.
- [17] H. Patilima, *Resiliensi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [18] D. Nurkholifah and N. A. Wiyani, “Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Membaca Nyaring,” *Preschool*, vol. 1, no. 2, pp. 60–76, 2020, doi: 10.18860/preschool.v1i2.9074.
- [19] S. Awalunisah and S. Sugito, “Keefektifan Metode Role Play terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 130–136, 2018, doi: 10.21070/pedagogia.v7i2.1599.
- [20] E. M. Ratnasari and E. Zubaidah, “Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 267–275, Sep. 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275.
- [21] M. Guntur *et al.*, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Selat Media, 2023.
- [22] S. W. Fauziyah and A. N. Sofyan, “Kemampuan Kosakata (Kata Dasar dan Turunan) pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Al-Haidar Bandung,” *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 2, pp. 351–360, 2018, doi: 10.21009/jpud.122.16.
- [23] N. Nurnaningsih, “The Use Of Flashcard In Teaching English Vocabularies By

- Young Mothers,” *Surakarta English Lit. J.*, vol. 4, no. 1, p. 44, 2021, doi: 10.52429/selju.v4i1.568.
- [24] F. Utami, R. Rukiyah, and W. D. Andika, “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1718–1728, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.933.
- [25] I. Azhima, R. S. M. Meilanie, and A. Purwanto, “Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2008–2016, Feb. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1091.
- [26] N. H. Saragih and Kamtini, “The Effect of Flashcard Learning Media in Developing Cognitive Children Aged 5-6 Years in Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, Academic Year 2022/2023,” *Indones. J. Adv. Res.*, vol. 2, no. 8, pp. 1097–1106, 2023, doi: 10.55927/ijar.v2i8.5363.
- [27] A. Aisnaini, R. A. Kurniati, F. Amelia, T. A. Ramadhani, and L. Hasanah, “Implementasi Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Taman Kanak-Kanak Ar Rasyid Implementation of The Storytelling Method Using Hand Puppet Media at Ar Rasyid Kindergarten,” *J. Ilm. PESONA PAUD*, vol. 9, no. 2, pp. 172–181, 2022, doi: <https://doi.org/10.24036/120339>.
- [28] G. F. F. Syawalia, T. Rahman, and R. Giyartini, “Studi Literatur: Media Pembelajaran yang digunakan untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun,” *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 2, pp. 510–521, 2022, doi: 10.26877/paudia.v11i2.11919.
- [29] H. K. Widyaningrum and C. Hasanudin, “Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 189–199, Aug. 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i2.2219.
- [30] M. W. Elthia, V. Umar, A. Aziz, and H. W. Susanto, “Pengaruh Penggunaan Flashcard terhadap Pengetahuan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SMA di Banjarmasin,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, pp. 5175–5179, 2024.
- [31] S. Wifda, A. Munira, P. Situmorang, and H. Hijriati, “Analisis Media Flashcard Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Autis di SLB TNCC Banda Aceh,” *KHIRANI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [32] Y. Yansyah, J. Hamidah, and L. Ariani, “Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1449–1460, Sep. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1779.
- [33] F. Ramlah, A. Mukminin, and R. Jannah, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini merupakan seorang anak di ‘ masa kanak - kanak,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 259–271, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.202.