

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Bermain Kartu Interaktif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Punai

Khusnul Khotimah^{1*}, Shanda Agusti Ramadani², Windri Bella Hovina³, Akmillah Ilhami⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

Email Corresponden Author: 06141182227010@student.unsri.co.id

Abstract

This study aims to improve letter recognition skills in children aged 5–6 years at TK Punai, Tanjung Seteko Village, Indralaya Subdistrict, through the implementation of interactive card play methods. The research employs a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 16 children in group B, aged 5–6 years. Data collection techniques included observation and documentation, while data analysis utilized both qualitative and quantitative approaches. The results showed an improvement in children's letter recognition ability, with 81% in the first cycle and an increase to 95% in the second cycle. Thus, the interactive card play method proved effective in enhancing children's letter recognition skills. This study also had a positive impact on children's cognitive development, concentration, and memory. Interactive card games can stimulate children to think actively, develop their ability to remember letter shapes and names, and train eye-hand coordination.

Keywords: Letter Recognition Skills; Interactive Card Play Method; Children Age 5-6 Years

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun di TK Punai, Desa Tanjung Seteko, Kecamatan Indralaya, melalui penerapan metode bermain kartu interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak, yaitu sebesar 81% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 95% pada siklus kedua. Dengan demikian, metode bermain kartu interaktif terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian ini juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif, konsentrasi, dan daya ingat anak. Bermain kartu secara interaktif dapat merangsang anak untuk berfikir aktif dan mengembangkan kemampuan mengingat bentuk serta nama huruf, dan melatih koordinasi antara mata dan tangan.

Kata kunci: Kemampuan Mengenal Huruf; Metode Bermain Kartu Interaktif; Anak Usia 5-6 Tahun

History

Received 2025-04-24, Revised 2025-05-14, Accepted 2025-07-10, Online First 2025-08-07

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan landasan penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan anak. Pada masa ini, anak berada dalam fase usia 0 hingga 6 tahun yang dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika otak mengalami pertumbuhan sangat pesat yang mempengaruhi perkembangan anak yang membentuk dasar bagi kemampuan kognitif, sosial, emosional, serta bahasa

(Suryana dkk., 2022). Selain itu, anak memiliki karakteristik yang unik, ditandai dengan percepatan perkembangan pada berbagai aspek (Fitriya dkk., 2022). Dalam konteks ini, anak usia dini juga memiliki kecenderungan untuk menggunakan imajinasinya secara aktif dan merespons lingkungan melalui aktivitas nyata. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada usia ini harus tepat dan menyeluruh karena sangat menentukan kualitas tumbuh kembang anak secara optimal (Nurlina dkk., 2024).

Pembelajaran pada usia dini merupakan langkah awal yang krusial dalam membangun dasar yang kokoh bagi perkembangan anak, mencakup berbagai aspek pertumbuhan agar mereka siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya (Jusmadi dkk., 2025). Pendidikan pada tahap ini sangat penting untuk anak karena mampu memberikan stimulasi yang optimal, yang selaras dengan kebutuhan dan potensi perkembangan anak (Sutrisno dkk., 2021). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini memegang peranan strategis dalam membentuk fondasi yang kuat bagi masa depan anak, dan menjadi tahap penting yang tidak dapat diabaikan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak usia dini.

Satu diantara aspek perkembangan yang penting dalam pendidikan anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah perkembangan bahasa, karena bahasa menjadi sarana komunikasi utama serta sarana untuk menyampaikan pikiran, gagasan dan emosi. *B.F. Skinner* (1957) yang dikutip dalam (Hidayat, 2023) menjelaskan bahwa anak memperoleh bahasa melalui pembiasaan dan penguatan dari lingkungan. Sementara itu, Teori *Nativis* yang dikemukakan oleh *Noam Chomsky* (1959) yang dikutip dalam (Simorangkir dkk., 2024) menjelaskan bahwa anak memiliki kemampuan bawaan untuk berbahasa melalui perangkat bahasa alami (*Language Acquisition Device*). Di sisi lain dalam (Suharto, 2022) Teori *Interaksionis* yang dikembangkan oleh *Lev Vygotsky* (1978) menekankan bahwa pemerolehan bahasa terjadi melalui interaksi sosial, di mana anak belajar bahasa melalui komunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Ketiga teori ini menunjukkan bahwa perkembangan Bahasa diperoleh dari berbagai faktor yang menjadi dasar penting dalam membangun kemampuan berpikir dan berinteraksi sosial anak secara efektif sejak dini.

Kemampuan berbahasa anak berkembang secara bertahap, mulai dari celotehan hingga anak mampu menyusun kalimat yang kompleks. Faktor lingkungan, interaksi sosial, dan metode pendidikan berperan besar dalam membentuk keterampilan ini (Ni'mah & Latipah, 2021). Salah satu bagian dari perkembangan bahasa yang memiliki peran krusial di masa usia dini adalah kemampuan mengenal huruf (Andini & Mubin, 2022). Kemampuan ini menjadi fondasi awal bagi keterampilan membaca dan menulis yang akan dikembangkan lebih lanjut pada jenjang pendidikan berikutnya (Yulianti & Rachman, 2022). Anak yang telah memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik cenderung lebih siap dalam proses belajar membaca, karena telah mampu mengidentifikasi simbol-simbol huruf dan mengaitkannya dengan bunyi (Amelia & Nuraeni, 2021). Oleh karena itu, pengenalan huruf perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar proses pemerolehan literasi

dasar dapat berlangsung secara optimal.

Meskipun perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, kenyataannya masih banyak lembaga PAUD yang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan bahasa anak, khususnya dalam mengenali huruf. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Punai, Kecamatan Ogan Ilir, menunjukkan bahwa banyak anak usia 5-6 tahun belum mampu mengenali huruf. Padahal, jika mengacu pada STPPA, anak seharusnya telah bisa mengenali simbol huruf dan mengaitkan bunyi huruf dengan simbolnya. Kondisi ini memperlihatkan kemampuan pengenalan huruf anak di TK Punai masih rendah, dari 16 orang anak yang sudah di observasi, hanya terdapat 3 anak yang baru bisa mengenali simbol huruf dan 13 lainnya belum mengenali simbol huruf. Dari hasil observasi didapat juga media yang digunakan guru dalam mengenalkan huruf masih terbatas pada poster huruf abjad, yang kurang variatif dan interaktif. Akibatnya, anak-anak kurang tertarik dan sulit mengingat huruf yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Syafudin dkk., 2023) juga memperlihatkan bahwa ada sebagian faktor yang terpengaruh kemampuan mengenali huruf anak, baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut meliputi kurangnya stimulasi kemampuan mengenali huruf sejak dini, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya keterlibatan orang tua dalam mendukung perkembangan bahasa anak di rumah.

Sebelumnya riset memperlihatkan bahwa partisipasi pendidik dan orang tua dalam penggunaan media kartu interaktif masih terbatas, sehingga perkembangan bahasa anak kurang optimal. Hal ini disebabkan karena sebagian besar penelitian lebih berfokus pada metode pembelajaran mengenali huruf yang masih bersifat konvensional dan berbasis buku, yang cenderung kurang merangsang daya imajinasi anak. Akibatnya, anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf (Tiningsih dkk., 2020). Selain itu, (Adha dkk., 2024) pada artikel berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenali Huruf Melalui Kartu Huruf Bergambar di TK Khadijah Al Kubro* menemukan bahwa hanya sebagian kecil anak yang mampu mengenali simbol huruf, vokal, konsonan, dan huruf awal pada gambar. Rendahnya motivasi belajar anak disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik. Meskipun media pembelajaran berbasis kartu interaktif seperti kartu kata, kartu gambar, dan *flashcard* telah menunjukkan keberhasilan yang signifikan dan penerapannya di lingkungan PAUD masih sangat minim dan tidak konsisten.

Pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik yang dikutip oleh (Pratiwi dkk., 2020), keahlian mengenali huruf adalah keterampilan anak dalam mengidentifikasi ciri dan tanda dari aksara dalam tulisan, yang merupakan simbol huruf yang mewakili suara dalam bahasa. Sejalan dengan riset (Setyowati & Imamah, 2023a), media kartu interaktif terbukti bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan membaca anak karena membantu mereka lebih mudah mengingat dan memahami huruf serta kata-kata baru melalui visualisasi konkret. Selain itu, media ini juga meningkatkan konsentrasi serta membuat proses belajar membaca lebih menyenangkan dan efektif.

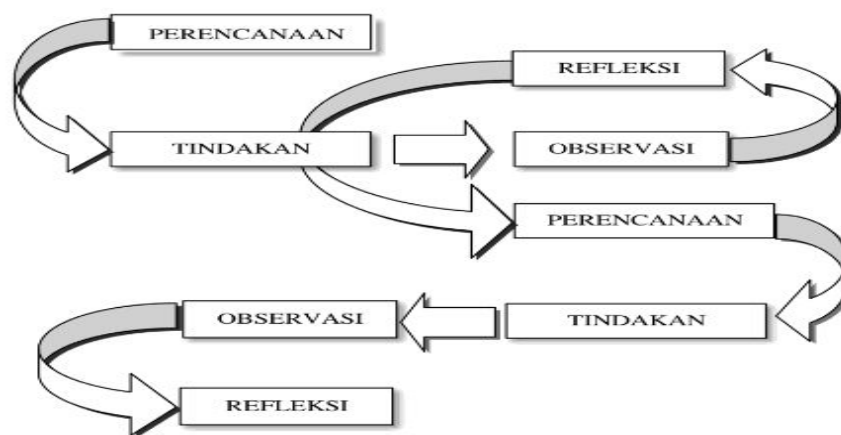
Selanjutnya, penelitian oleh (Ramdani dkk., 2025) Menemukan bahwa media *flashcard* bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan menulis anak usia dini. Hal ini dikarenakan *flashcard* memiliki visual menarik yang membantu anak mengenali huruf dengan lebih mudah, serta menyediakan aktivitas interaktif seperti mencocokkan huruf dan bermain tebak huruf yang melibatkan anak secara aktif. Dari riset memperlihatkan bahwa media *flashcard* berpengaruh positif dan layak digunakan dalam mengembangkan kemampuan menulis anak usia dini. Penggunaan *flashcard* membantu anak lebih mudah mengenali bentuk huruf, meningkatkan fokus, serta melatih motorik halus yang penting dalam kegiatan menulis. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh (Retnaningrum & Lathifah, 2020) yang menyatakan bahwa media kartu huruf bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.

Meskipun berbagai penelitian sudah dibuktikan yaitu media kartu interaktif bisa mengembangkan keterampilan mengenal huruf, membaca, dan menulis anak usia dini, namun penerapannya di lingkungan PAUD secara umum belum maksimal. Media pembelajaran sendiri dipahami sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik, yang bertujuan merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa dalam proses belajar (Maulida & Suyadi, 2021). Bukan hanya itu, media juga diartikan sebagai alat bantu belajar yang dapat berupa media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, maupun lingkungan sekitar yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar (Mujtahidah dkk., 2021). Lebih lanjut, media kartu seperti kartu angka dan kartu huruf terbukti membantu anak mengenali simbol-simbol abstrak melalui pendekatan yang konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Veryawan & Hasibuan, 2020).

Dari uraian di atas, penelitian ini mengeksplorasi penggunaan media kartu interaktif yang tidak hanya menampilkan huruf secara konvensional, tetapi juga dilengkapi dengan gambar pendukung, warna yang menarik, serta aktivitas motorik seperti mencocokkan huruf dengan gambar, menyusun kata sederhana, dan permainan tebak huruf. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung di TK Punai untuk memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran di lapangan. Fokus utama penelitian ini adalah menyoroti pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses belajar mengenal huruf, yang sebelumnya cenderung pasif karena hanya bergantung pada media pembelajaran statis seperti poster abjad. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain kartu interaktif di TK Punai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran literasi awal yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini, serta memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif kartu interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang, menurut (Millah dkk., 2023) adalah suatu kegiatan observasi yang dilakukan oleh berbagai pihak yang terlibat, termasuk guru, siswa, dan kepala sekolah, menggunakan pendekatan refleksi diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa praktik pembelajaran kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang melibatkan pihak-pihak terkait, seperti guru dan siswa, untuk mengamati dan menerapkan tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara profesional. Untuk penelitian ini, model PTK Kemmis dan Mc Taggart digunakan, yang terdiri dari empat tahapan dan beberapa siklus dan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Gambar 1 menunjukkan diagram penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart

Adapun rencana dalam penelitian ini, penerapan metode bermain kartu interaktif dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, tahap perencanaan mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan kurikulum, persiapan media kartu huruf interaktif, dan penyusunan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak. Tindakan dilaksanakan dalam dua pertemuan, di mana anak-anak diajak untuk menyebutkan huruf, mencocokkan kartu huruf dengan gambar, serta menulis nama mereka. Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan dan kesulitan anak dalam kegiatan. Kemudian pada tahap refleksi peneliti dan guru melihat ketercapaian anak dalam kemampuan mengenali huruf sesuai dengan indikator keberhasilan dan jika masih belum tuntas akan dilakukan kembali pada siklus 2

Pada siklus II, perencanaan disempurnakan dengan penyusunan RPPH yang lebih baik, media kartu huruf dengan desain menarik, dan lembar observasi yang lebih rinci. Tindakan dilakukan dalam dua pertemuan, yang mencakup kegiatan mengenali huruf melalui permainan, menyanyikan lagu, serta praktik sholat dengan penguatan materi huruf. Observasi dilaksanakan untuk menilai perkembangan

anak dalam mengenal huruf, dan refleksi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan anak, di mana sebagian besar anak mencapai tingkat ketuntasan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Siklus ini menekankan pada keterlibatan aktif anak dan penerapan metode yang lebih kontekstual, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Pada riset ini subjeknya yaitu anak umur 5-6 tahun sebanyak 18 anak di TK Punai di Desa Tanjung Seteko, Kecamatan Indralaya. Instrumen kumpulan data yang dikenakan pada riset ini yakni dengan menggunakan panduan lembar observasi kemampuan mengenal huruf yang meliputi tiga indikator yakni memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1
Lembar Observasi

No	Pernyataan Instrumen	Skor			
		1	2	3	4
1	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari gambar yang ditunjukkan				
2	Anak mampu mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang memiliki bunyi awal yang sama				
3	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf yang ditunjukkan				
4	Anak mampu mengulangi pengucapan huruf yang diberikan guru				
5	Anak mampu meniru menuliskan huruf sesuai contoh yang diberikan				
6	Anak mampu mengenali dan memilih huruf yang diminta dari kumpulan kartu huruf				
7	Anak mampu membaca namanya sendiri dari kartu nama yang tersedia				
8	Anak mampu menuliskan namanya sendiri pada kertas yang disediakan				

Analisa kualitatif dijalankan dan mencatat temuan pengamatan di lapangan secara rinci dan menyeluruh, serta didasarkan pada refleksi di setiap siklus. Selain itu, dilakukan perbandingan hasil observasi untuk melihat perkembangan kemampuan anak dengan menggunakan format tabel. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menerapkan teknik persentase. Pengolahan data skor dilakukan dengan menggunakan uji statistik sederhana. Data mengenai kemampuan anak dalam mengenali huruf dianalisis dengan menghitung persentase dan rata-rata skor untuk melihat perkembangan setiap siklus. Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain kartu interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 5–6 tahun, hasil penelitian menemukan bahwa guru menggunakan metode bermain kartu interaktif untuk mengajarkan huruf kepada anak-anak berusia 5–6 tahun. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, anak-anak diajak untuk menyebutkan huruf yang terdapat pada kartu interaktif secara bersama-sama. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan huruf secara menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif. Namun, respon yang ditunjukkan oleh anak-anak sangat bervariasi. Ada anak yang terlihat semangat dan aktif mengikuti instruksi guru. Sebagian anak tampak antusias dalam menyebutkan huruf yang ada pada kartu, mengikuti kegiatan dengan semangat dan perhatian. Namun, ada juga anak yang hanya diam dan tidak ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa anak bahkan terlihat sibuk dengan dirinya sendiri, tidak fokus pada kegiatan yang sedang berlangsung. Hal ini menyebabkan guru harus memberikan teguran agar anak kembali fokus. Menariknya, guru justru tampak lebih antusias dibandingkan sebagian besar anak dalam kegiatan ini.

Setelah kegiatan menyebutkan huruf, guru melanjutkan dengan aktivitas mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang memiliki bunyi awalan yang sama. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenali bunyi huruf dan mengaitkannya dengan benda di sekitarnya. Namun, dalam pelaksanaannya, beberapa anak mengalami kesulitan karena belum sepenuhnya memahami huruf-huruf tersebut. Guru kemudian memberikan penjelasan ulang agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan lebih baik. Sementara itu, anak-anak yang sudah mengenal huruf mampu mencocokkan kartu dengan lebih mudah. Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilakukan berkolaborasi dengan guru. Guru sebagai pengajar dan peneliti sebagai pengamat, penilaian dengan lembar *checklist* dan mendokumentasikan setiap aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran mengenal huruf abjad melalui media kartu huruf interaktif. Fase 1 ini dilakukan sebanyak 2 kali bertemu. Sesuai dengan tahap penelitian yang melibatkan 4 tahap yaitu Perencanaan yang meliputi 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan tema yang disesuaikan dengan TK tempat penelitian dan langkah-langkah metode bermain, 2) Menyiapkan media kartu huruf interaktif yang sesuai dengan tema dan usia anak, 3) Membuat lembar observasi (*checklist*) untuk mengamati aktivitas anak-anak, 4) Menetapkan tingkat persentase keberhasilan (70%) dan 5) Mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran anak.

Tahap ini, dilaksanakan mengacu pada RPPH, instrumen dan hasil diskusi yang sudah dibuat pada tahap awal. Pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung selama 2 hari, mulai dari 12 Mei -13 Mei 2024. Hari pertama pelaksanaan pada hari Selasa, 12 maret 2025 guru melakukan pembelajaran mulai pukul 08.00 sampai dengan 09.00 WIB. Susunan pembelajaran dimulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Kegiatan pembuka guru melakukan kegiatan pembiasaan seperti bernyanyi, absensi dan apersepsi. Kemudian guru melakukan kegiatan dengan seperti ini: 1) anak bisa menyebutkan huruf

awal dari gambar yang ditunjukkan, 2) anak bisa mampu mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang mempunyai suara pertama yang sama, 3) anak bisa menyebutkan bunyi huruf yang ditunjukkan, 4) anak dapat mengulangi pengucapan huruf yang diberikan guru, 5) anak bisa meniru menuliskan huruf sesuai contoh yang diberikan, 6) anak mampu mengenali dan memilih huruf yang diminta dari kumpulan kata huruf, 7) anak mampu membaca namanya sendiri dari kartu nama yang tersedia, 8) anak mampu menuliskan namanya sendiri pada kertas yang telah disediakan. Pada implementasi indikator, guru mengawali dengan membagi anak ke dalam beberapa kelompok dan *setting* duduk yang kondusif. Kemudian guru meminta anak-anak untuk melihat kartu huruf bergambar, dengan menghampiri setiap kelompok anak.

Setelah anak mengamati semua, guru memberikan instruksi untuk menyebutkan huruf pertama pada media kartu huruf interaktif secara bergiliran. Selanjutnya guru memberikan sekumpulan media kartu huruf interaktif pada masing-masing kelompok dengan sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh anak yaitu mencocokkan kartu yang sama bunyinya, menyebutkan ulang huruf-huruf yang diberikan oleh guru, menulis ulang dari kata yang telah dituliskan guru, mengidentifikasi huruf-huruf dari kartu karta yang diberikan guru, membaca Namanya sendiri dari kartu huruf yang telah disusun oleh anak dan menulis nama sendiri dari kartu huruf yang disusun. Guru memantau setiap pengerjaan dari tugas yang diberikan dan membantu anak yang mengalami kendala seperti pada saat menyusun nama dengan kartu huruf dan menuliskannya kembali. Anak-anak merasa antusias dalam melakukan pembelajaran.

Untuk kegiatan kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Mei 2025 masih dengan media yang sama yaitu kartu interaktif dengan indikator 1) anak mampu menyebutkan huruf awal dari gambar yang ditunjukkan, seperti saat melihat gambar *apel*, anak berkata, "A..., A..., apel", 2) anak dapat mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang mempunyai suara pertama yang mirip, anak mencocokkan huruf "K" dengan gambar kucing, 3) anak bisa menyebutkan bunyi huruf yang ditunjukkan, 4) anak bisa mengulangi pengucapan huruf yang diberikan guru, 5) anak mampu meniru menuliskan huruf sesuai contoh yang diberikan, misalnya menyalin huruf "D" dengan bentuk yang hampir menyerupai contoh meskipun belum sempurna, 6) anak mampu mengenali dan memilih huruf yang diminta dari kumpulan kata huruf, seperti menunjukkan huruf "P" ketika diminta mencari huruf dari kata pisang, 7) anak mampu membaca namanya sendiri dari kartu nama yang tersedia, seperti berkata "Ini nama aku, zaki!" 8) anak mampu menuliskan Namanya sendiri pada kerta yang telah disediakan. Kegiatan ini berisi arahan yang mendorong anak untuk mengetahui dan mengikuti, serta menyesuaikan kertas huruf dan gambar yang mempunyai suara pertama yang mirip dengan huruf itu secara tepat. Pertemuan kedua ini, kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Pertemuan ini dimulai pada waktu 08.00 hingga waktu 09.00 WIB. Tidak beda semacam kegiatan lalu, anak dipisah menjadi beberapa tim untuk menuntaskan beberapa kegiatan, Pada implementasi indikator guru mengawali dengan membagi anak ke dalam beberapa kelompok dan *setting* duduk yang kondusif. Guru melangsungkan tanya jawab yaitu kartu huruf bergambar yang sudah

ditunjukkan ke anak-anak. Excited anak-anak sangat tinggi, meski beberapa masih salah dalam pengucapan huruf dan ada yang hanya mengikuti teman. Beberapa anak bisa meniru huruf dengan benar, tetapi kesulitan menyebutkan nama huruf tersebut.

Dengan menggunakan lembar checklist, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan mencatat setiap aktivitas yang dilakukan untuk belajar huruf abjad dengan menggunakan kartu huruf interaktif. Tujuan dari observasi ini untuk apakah diketahui peserta meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami huruf abjad selama kegiatan berlangsung. Hasil penelitian Siklus I disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2

Hasil pengamatan kemampuan mengetahui huruf fase I

<i>No.</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor</i>	<i>Presentase</i>
1.	Ad	27	84%
2.	Ea	26	81%
3.	Mw	25	78%
4.	Mw	26	81%
5.	Nm	24	75%
6.	Nh	26	81%
7.	Kp	27	84%
8.	As	26	81%
9.	Hn	25	78%
10.	Ma	24	75%
11.	Ma	23	72%
12.	Ma	27	84%
13.	Mg	27	84%
14.	Mm	27	84%
15.	Zk	27	84%
16.	Za	27	84%
Rerata hasil ketuntasan belajar			81%

Tabel 2 merupakan data yang diperoleh dalam melakukan tindakan pada siklus 1. Terlihat jelas terdapat peningkatan kemampuan mengenai huruf anak yang ditinjau dari 8 indikator untuk mengukur yang diujikan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Kemampuan anak yang awalnya pada pra siklus sebesar 60% menjadi 81% Jika dibandingkan dengan pra siklus maka terjadi peningkatan sebesar 21% ini telah melampaui persentase ketuntasan, sehingga siklus I dianggap berhasil, namun belum sempurna. Fase I yaitu: 1) Anak masih tidak tahu dengan bunyi huruf yang sama pada awalan kata, 2) Anak masih ada yang keliru dalam menulis ulang dari huruf yang dicontohkan, 3) anak masih ada yang bingung untuk membaca nama dari kartu huruf yang disusun dan 4) anak masih ada yang kesulitan untuk menuliskan namanya sendiri. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk melakukan siklus ke II.

Pelaksanaan penelitian fase II juga dilakukan berkolaborasi dengan guru. Guru sebagai pengajar dan pengamat, penilai dengan menggunakan lembar checklist, serta mendokumentasikan

setiap aktivitas yang menggunakan kartu huruf interaktif untuk mengajarkan huruf abjad. Rencana proses pada fase II ini yaitu dari: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang lebih disempurnakan dari siklus sebelumnya, tetap mengacu pada tema yang relevan dengan usia anak dan sesuai dengan kurikulum lembaga tempat penelitian, 2) Menyiapkan media kartu huruf interaktif dengan tampilan dan desain yang lebih menarik serta ditambah dengan gambar yang mendukung pemahaman huruf, 3) Memperbaiki lembar observasi (*checklist*) agar lebih rinci dalam menilai keterlibatan anak, 4) Menetapkan kembali tingkat keberhasilan dengan standar minimal 70%, dan 5) Menyiapkan alat dokumentasi seperti kamera atau video untuk merekam proses kegiatan anak sebagai bahan evaluasi dan refleksi.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Maret 2025 di dalam kelas. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan apersepsi ringan seperti menyanyikan lagu pembuka untuk menarik perhatian anak. Selanjutnya, anak-anak diajak mengenal huruf abjad menggunakan media kartu huruf interaktif, di mana mereka diminta menirukan bunyi huruf yang ditunjukkan guru. Kegiatan ini diselingi dengan menyanyikan lagu anak yang berkaitan dengan huruf tersebut, serta permainan tebak huruf dalam kelompok kecil untuk

Pada pertemuan kedua pada hari Rabu, 19 maret 2025 kegiatan dilaksanakan di masjid, dengan agenda utama praktik sholat dhuha. Namun, sebelum melaksanakan sholat, guru kembali melakukan penguatan materi dengan memperkenalkan huruf abjad melalui kartu huruf. Anak-anak diajak menyebutkan huruf secara acak sambil bernyanyi, kemudian melanjutkan dengan praktik menyusun huruf menjadi urutan abjad. Setelah itu, anak-anak diarahkan untuk melaksanakan sholat dhuha dengan bimbingan guru. Kegiatan ditutup dengan aktivitas mewarnai gambar yang berkaitan dengan huruf-huruf yang sudah mereka pelajari sebelumnya, seperti mewarnai gambar apel pada huruf "A", bola pada huruf "B", dan selanjutnya.

Seluruh proses kegiatan selama dua pertemuan ini diamati dan dicatat menggunakan lembar observasi checklist untuk menilai perkembangan anak dalam mengenal huruf abjad. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto dan video untuk keperluan refleksi. Dari temuan pengamatan dan evaluasi, sepertinya mulai kemajuan yang signifikan terhadap antusiasme, keterlibatan, serta kemampuan anak dalam mengenal huruf dibandingkan dengan pelaksanaan pada fase I. Sehingga, strategi pembelajaran yang digunakan pada fase II ini dinilai lebih efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar anak usia dini dalam mengenal huruf abjad.

Tabel 3

Hasil observasi kemampuan mengenal huruf fase II

<i>No.</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor</i>	<i>Presentase</i>
1.	Ad	31	96%
2.	Ea	31	96%
3.	Mw	30	93%

4.	Mw	29	91%
5.	Nm	30	93%
6.	Nh	28	88%
7.	Kp	31	96%
8.	As	31	96%
9.	Hn	28	88%
10.	Ma	29	91%
11.	Ma	28	88%
12.	Ma	32	100%
13.	Mg	31	96%
14.	Mm	32	100%
15.	Zk	32	100%
16.	Za	32	100%
Hasil ketuntasan belajar			95%

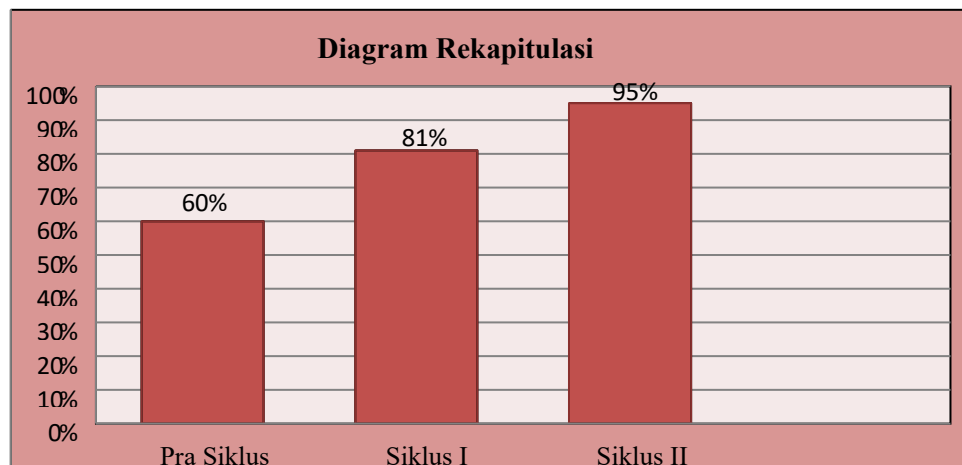
Dari temuan pengamatan yang didapat pada Fase II, terdapat peningkatan signifikan sebesar 14% dalam keahlian mengenai huruf anak dibandingkan dengan Fase I, awalnya pada Fase I sebesar 81% menjadi 95%. Sebagian besar siswa mencapai skor 100% atau mendekati 100%, yang menunjukkan bahwa mereka telah mencapai ketuntasan pembelajaran. Beberapa siswa, seperti MAA, MM, ZK, dan ZA, bahkan memperoleh skor sempurna pada fase II. Meskipun ada sedikit perbedaan skor antara siswa, seperti AD, EA, KP, AS, dan MG yang mencapai 96%, perbedaan ini sangat kecil, menunjukkan keseragaman pencapaian di antara siswa. Kendala yang tercatat pada Siklus I, seperti kebingungan siswa terhadap bunyi huruf yang sama pada awal kata dan kesulitan dalam menulis nama sendiri. Secara keseluruhan, Siklus II berhasil masuk dalam kriteria kemajuan kemampuan mengenai huruf melalui media kartu interaktif di TK Punai. Penelitian cukup pada fase II.

Tabel 4

Ringkasan Kemampuan Mengenai Huruf dengan Menggunakan Media Kartu Interaktif Pra Fase, Fase I, Fase II

Nama Siswa	Pra Fase		Fase I		Fase II	
	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
Ad	20	62%	27	84%	31	96%
Ea	20	62%	26	81%	31	96%
Mw	20	62%	25	78%	30	93%
Mw	19	59%	26	81%	29	91%
Nm	20	62%	24	75%	30	93%
Nh	18	57%	26	81%	28	88%
Kp	18	57%	27	84%	31	96%
As	19	59%	26	81%	31	96%
Hn	20	62%	25	78%	28	88%
Ma	20	62%	24	75%	29	91%
Ma	16	53%	23	72%	28	88%
Ma	17	55%	27	84%	32	100%

Mg	19	59%	27	84%	31	96%
Mm	21	64%	27	84%	32	100%
Zk	21	64%	27	84%	32	100%
Za	20	62%	27	84%	32	100%
Rerata hasil Ketuntasan Belajar		60%		81%		95%



Gambar 2. Perbandingan kemampuan mengenal huruf pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian selama dua siklus, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media kartu huruf interaktif. Pada tahap **pra siklus**, ketuntasan anak hanya mencapai 60 %. Setelah dilakukan tindakan pada **siklus I**, ketuntasan meningkat menjadi 81 %, dan pada **siklus II** mencapai 95 %. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mereka mengenali simbol huruf, dan mengaitkan bunyinya secara lebih efektif.

Pada indikator pertama, yaitu menyebutkan huruf awal dari gambar, anak mulai menunjukkan pemahaman. Saat guru menunjukkan gambar apel, anak-anak menyebut “A... apel!” dengan lantang. Hal ini menunjukkan perkembangan kesadaran fonemik anak, sesuai dengan teori Chomsky yang menjelaskan bahwa anak memiliki kemampuan bawaan dalam mengenali pola bahasa (Simorangkir dkk., 2024). Pada indikator kedua, yaitu mencocokkan huruf dengan gambar yang bunyi awalnya sama, anak diminta mencocokkan kartu huruf “B” dengan gambar bola. Sebagian besar anak berhasil melakukannya dengan benar. ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak usia dini belajar melalui benda konkret dan manipulatif yang dapat mereka sentuh dan amati langsung (Farikha & Agustanti, 2024). Untuk indikator ketiga dan keempat, menyebutkan bunyi huruf dan menirukan ucapan guru, anak mampu mengucapkan huruf yang ditunjukkan guru secara mandiri maupun bersama-sama. Misalnya, guru menyebut “M”, dan anak menjawab “M... mmm... mobil.” Hal ini mendukung teori Behaviorisme

dari Skinner, yang menyatakan bahwa pembiasaan melalui pengulangan dan penguatan lingkungan berperan besar dalam pemerolehan bahasa (Hidayat, 2023). Pada indikator kelima, anak mulai bisa meniru menuliskan huruf di kertas setelah melihat contoh yang diberikan guru. Misalnya anak meniru huruf “S” yang ditulis guru di papan dan mencoba menuliskannya sendiri. Aktivitas ini menunjukkan koordinasi visual-motorik yang baik dan mendukung keterampilan menulis awal (Setyowati & Imamah, 2023). Pada indikator keenam, anak mampu menemukan huruf tertentu dari kumpulan kartu. Saat guru berkata “Temukan huruf R!”, anak menunjukkan huruf yang dimaksud dengan percaya diri. Kemampuan ini menunjukkan perkembangan daya ingat visual dan pengenalan simbol secara mandiri. Indikator ketujuh dan kedelapan menunjukkan bahwa anak mulai mampu membaca dan menulis nama sendiri. Anak membaca kartu nama bertuliskan “Zaki”, lalu menirukan menulis huruf-huruf dari namanya sendiri. Ini merupakan bentuk literasi awal yang penting dalam pembelajaran membaca dan menulis (Retnaningrum & Lathifah, 2020).

Keberhasilan tindakan ini juga didukung oleh pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Media kartu interaktif dikombinasikan dengan lagu, permainan, dan kegiatan tematik seperti mewarnai huruf berdasarkan nama benda, membuat suasana belajar lebih variatif dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan teori *Multiple Intelligences* dari Gardner (Aprilia dkk., 2024), bahwa anak memiliki gaya belajar yang berbeda dan membutuhkan variasi pendekatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mendorong partisipasi aktif anak dan membantu mereka memahami huruf melalui pengalaman langsung.

Media kartu huruf interaktif yang digunakan secara konsisten dan bervariasi, terbukti mampu memfasilitasi proses pengenalan huruf lebih menyenangkan dan efektif. Hasilnya, terlihat peningkatan dalam antusiasme, fokus, dan kemampuan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, media kartu huruf interaktif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan beragam secara efektif mampu mengembangkan pengenalan huruf pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di TK Punai dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak usia lima hingga enam tahun dalam memahami huruf melalui permainan kartu interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami huruf setelah diterapkannya metode tersebut. Persentase kemampuan anak adalah 60% sebelum siklus (pra siklus). Ini meningkat menjadi 81% pada siklus I dan 95% pada siklus II. Pembelajaran dengan kartu interaktif melibatkan anak dalam

menyebutkan huruf dan mencocokkan gambar dengan bunyi awal yang sama. Kegiatan ini meningkatkan aspek kognitif, konsentrasi, daya ingat, serta melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Mulanya, beberapa anak mengalami kesulitan, namun dengan penjelasan guru dan penggunaan media kartu huruf interaktif secara konsisten dan bervariasi, kecakapan anak pada mengetahui huruf abjad meningkat. Peningkatan ini dari penguasaan huruf secara individual, ketepatan dalam menyebutkan bunyi huruf, dan mengaitkannya dengan kata-kata familiar. Anak-anak menjadi lebih mampu membedakan bentuk dan nama huruf, serta mengenali huruf awal dari nama diri dan teman. Penggunaan media kartu huruf interaktif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan beragam, sesuai dengan teori *Multiple Intelligences*, terbukti efektif dalam memfasilitasi pengenalan huruf secara menyenangkan serta meningkatkan antusiasme, fokus, dan kemampuan anak secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada responden dan partisipan penelitian, yaitu guru, orang tua, dan anak-anak di TK tempat penelitian dilakukan, atas partisipasi dan kerjasama yang sangat berharga. Terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu secara moril maupun teknis dalam proses penelitian ini. Akhirnya, penulis menghaturkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan dukungan dan kontribusi yang berarti. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, W. N., Asilestari, P., & Ayu, C. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Bergambar di TK Khadijah Al Kubro. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(4), 665–670.
- Amelia, N. M., & Nuraeni, L. (2021). Penerapan Metode Proyek Berbasis STEAM Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 151–159.

- Andini, N. A., & Mubin, N. A. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpau>
- Aprilia, F. N., Hafiza, H., & Sholihah, M. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Fun-Based Learning. *ALZAM: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 33–39.
- Farikha, Y. Y., & Agustanti, A. (2024). Strategi Pengembangan Literasi Dini Melalui Bermain Pada Anak Dini. *Jurnal: Lentera PAUD*, 3(1), 1–9.
- Fitriya, A., Indriani, I., & Noor, F. A. (2022). Konsep Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Hidayat, Y. (2023). Teori Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal: INTISABI*, 6(2), 117–126. <https://www.researchgate.net/publication/372189499>
- Jusmadi, E., Fadilla, R., & Mayasari, H. (2025). Pendidikan Anak Usia Dini Sangat Penting Bagi Tumbuh Kembang Anak. *ECRP: Early Child Research and Practice*, 2025(2), 1–50.
- Maulida, S., & Suyadi. (2021). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Abc Magnet Box di RA M Gandu I. 10(1), 150–158. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8049>
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Mujtahidah, L., Munawar, M., & D.S, C. A. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 348–356. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9620>
- Ni'mah, W. A. F., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1), 43–62.
- Nurlina, Utama, F., Laali, S. A., Susilaningsih, C. Y., Yunita, Risnajayanti, Idhayani, N., Sudiarti, Wahyuni, Nini Sri, & Yulina, E. (2024). *Pendidikan Anak Usia Dini: Vol. Solok: PT Mafy Media*.
- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenai Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89–97.
- Ramdani, F. N., Poppyariyana, A. A., & Elnawati. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Flashcard Di Kober Al-Mahmudin. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 46–55.
- Retnaningrum, W., & Lathifah, I. (2020). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengena Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 4(1), 65–77.

- Setyowati, J., & Imamah. (2023). Efektifitas Media Kartu Kata dan Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(3), 1014–1020.
- Simorangkir, G. V., Hustria, S. A., & Noviyanti, S. (2024). Perkembangan Pemerolehan Bahasa Dan Alat-Alat Tubuh YANG Berperan Dalam Pemerolehan Bahasa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 135–139.
- Suharto, V. T. (2022). *Pengantar Teori Belajar-Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter Dan Siklus Pengalaman: Vol. Madiun: UNIPMA Press*.
- Suryana, E., Hamdani, M. I., Bonita, E., & Harto, K. (2022). The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1778>
- Sutrisno, A., Yudistira, I., & Alfarisi, U. (2021). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding Seminal Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2023). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.13496>
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 399–408.
- Veryawan, & Hasibuan, M. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 62–70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6736>
- Yulianti, E., & Rachman, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B Menggunakan Model Talking Stick Dengan Media Falshcard. *JIKAD: Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini*, 2(3), 1–9. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad>