



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 41-50

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Kegiatan Bercerita Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB AL-HUDA

Aoela Istighfarin^{1*}, Eni Winarsih², Muhammad Binur Huda³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: aoelaistighfarin@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media flash card dalam kegiatan bercerita pada anak usia 4-5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan anak usia 4-5 tahun di KB Al-Huda. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup pembelajaran. Media flash card membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif anak, keberanian menjawab pertanyaan, penguasaan kosakata, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana. Faktor pendukung meliputi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan gambar yang menarik, dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan berbicara dan perhatian anak yang mudah teralihkan.

Kata kunci: media *flash card*, kegiatan bercerita, kemampuan berbicara, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Masa usia dini dikenal sebagai *golden age* karena pada masa ini perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat perhatian adalah perkembangan bahasa, khususnya kemampuan berbicara. kemampuan berbicara menjadi dasar bagi anak dalam menyampaikan gagasan, mengungkapkan perasaan, berinteraksi dengan orang lain, serta membangun komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD perlu dirancang melalui kegiatan yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif menggunakan kemampuan bicaranya.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Anak yang memiliki kemampuan berbicara baik akan lebih mudah menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya. Sebaliknya, anak yang kemampuan bicaranya belum berkembang dengan baik cenderung mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi bahasa secara berkelanjutan melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak adalah kegiatan bercerita. Menurut Abidin dan Asyari (2023), bercerita merupakan kegiatan menyampaikan pengalaman atau pesan

kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat bantu sehingga mampu mengembangkan potensi berbahasa peserta didik. Kegiatan bercerita memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengarkan, memahami isi cerita, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. Dengan demikian, kegiatan bercerita tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak.

Perspektif teoretis mengenai perkembangan bahasa anak dapat ditelaah melalui teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa perkembangan bahasa dan kognisi anak tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, termasuk interaksi dengan orang dewasa yang lebih kompeten seperti guru dan orang tua. Konsep *zone of proximal development* (ZPD) dalam teori tersebut menjelaskan bahwa anak akan lebih optimal mengembangkan kemampuan bahasanya apabila memperoleh bimbingan dan dukungan (*scaffolding*) dari orang dewasa melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna, salah satunya melalui kegiatan bercerita dengan bantuan media visual. Perspektif ini memperkuat pentingnya peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia dini secara terarah.

Keberhasilan kegiatan bercerita tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Hasan dkk. (2021), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Senada dengan itu, Pribadi (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian, serta mempermudah proses mengingat informasi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Penerapan Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini juga menekan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered learning*). Guru diberikan keleluasaan dalam memilih strategi, metode, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media visual seperti flash card dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga anak terdorong untuk mengamati gambar, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendukung perkembangan kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan hasil observasi awal di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi, guru telah memanfaatkan media *flash card* dalam kegiatan bercerita sesuai dengan tema pembelajaran, seperti tema buah-buahan, sayuran, dan lingkungan sekitar. Pada saat pembelajaran berlangsung guru memperlihatkan kartu bergambar kepada anak, kemudian mengajukan pertanyaan berdasarkan gambar yang ditampilkan. Sebagian besar anak terlihat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Namun, masih terdapat beberapa anak yang kurang percaya diri untuk berbicara di depan teman-temannya, hanya menjawab menggunakan kalimat yang singkat, serta mudah kehilangan fokus selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik masih perlu terus dioptimalkan agar seluruh anak memperoleh kesempatan yang sama dalam mengembangkan kemampuannya.

Perkembangan bahasa anak usia dini mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca permulaan, dan menulis permulaan. Di antara keempat aspek tersebut, kemampuan berbicara memiliki peran penting karena bersifat produktif dan menjadi wujud nyata dari kemampuan anak dalam

mengekspresikan pikiran serta perasaannya secara lisan. Abidin dan Asy'ari (2023) menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun umumnya ditandai dengan kemampuan menyusun kalimat sederhana yang terdiri atas empat sampai lima kata, kemampuan menjawab pertanyaan sederhana, kemampuan menceritakan pengalaman secara sederhana, serta mulai berani mengungkapkan pendapat di depan orang lain.

Kegiatan bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan pada jenjang PAUD karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai kegiatan yang bersifat naratif dan imajinatif. Melalui kegiatan bercerita, anak tidak hanya memperoleh pesan moral atau pengetahuan baru, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk melatih kemampuan menyimak, memperkaya kosakata, menyusun kalimat, serta melatih keberanian berbicara di depan orang lain. Kegiatan bercerita yang dilaksanakan secara interaktif, misalnya dengan melibatkan tanya jawab dan kesempatan bagi anak untuk menceritakan kembali isi cerita, akan lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan berbicara dibandingkan dengan kegiatan bercerita yang bersifat satu arah.

Kristanto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menimbulkan kegairahan belajar pada diri peserta didik. Levie dan Lentz (dalam Hasan dkk., 2021) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik dan mengarahkan perhatian anak; fungsi afektif berkaitan dengan kemampuan media dalam menggugah emosi dan sikap anak; fungsi kognitif berkaitan dengan kemampuan media dalam mempermudah pemahaman dan mengingat informasi, sedangkan fungsi kompensatoris berkaitan dengan kemampuan media dalam membantu anak yang mengalami kesulitan memahami informasi secara verbal.

Flash card merupakan salah satu jenis media visual berupa kartu bergambar berukuran kecil yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, atau simbol tertentu sesuai dengan tema pembelajaran. Akbar (2022) menjelaskan bahwa *flash card* dirancang untuk melatih daya ingat anak melalui proses pengulangan (drill) yang dikemas secara menyenangkan, sehingga anak tidak merasa terbebani dalam proses belajar. Kelebihan media *flash card* antara lain mudah dibuat dan digunakan, praktis dibawa ke mana saja, harganya relatif terjangkau, serta dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran. Dalam konteks kegiatan bercerita, *flash card* berfungsi sebagai alat bantu visual yang membantu anak memahami alur cerita, mengenali tokoh dan objek dalam cerita, serta merangsang anak untuk mengungkapkan pendapat dan menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri.

Keberhasilan kegiatan bercerita tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Hasan dkk. (2021), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Senada dengan itu, Pribadi (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian, serta mempermudah proses mengingat informasi. Salah satu jenis media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini adalah *flash card*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata atau keterangan sederhana dan dirancang untuk menstimulasi daya ingat serta penguasaan kosakata anak melalui pengulangan yang menyenangkan (Akbar, 2022). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Puspitasari, Izzati, dan Darminto (2022) menemukan bahwa penerapan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia 4-5 tahun secara signifikan. Dewanti dkk. (2024) menyatakan bahwa media *flash card* mampu meningkatkan perkembangan bahasa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong anak lebih aktif berkomunikasi. Riadoh dan Larasati (2024) juga menunjukkan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini pada berbagai konteks lembaga PAUD.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan

Peneliti (Tahun)	Fokus Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
Puspitasari, Izzati, & Darminto (2022)	Penerapan <i>flash card</i> untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia 4-5 tahun.	Menekankan peningkatan kognitif secara umum, belum mendeskripsikan proses penggunaan media dalam kegiatan bercerita secara rinci.
Dewanti dkk. (2024)	Pengaruh <i>flash card</i> terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.	Berfokus pada pengaruh media terhadap bahasa secara umum, bukan pada tahapan pelaksanaan bercerita.
Riadoh & Larasati (2024)	Penggunaan <i>flash card</i> dalam pengembangan bahasa anak usia dini.	Tidak mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat secara spesifik pada satu lembaga.
Penelitian ini (2026)	Deskripsi proses penggunaan <i>flash card</i> dalam kegiatan bercerita, perkembangan kemampuan berbicara, serta faktor pendukung dan penghambat di KB Al-Huda Tegalsari.	Menggabungkan aspek proses, hasil, dan faktor pendukung/penghambat secara komprehensif pada konteks lembaga PAUD (KB Al-Huda Tegalsari)

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita pada anak usia 4-5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, mendeskripsikan kemampuan berbicara anak setelah penggunaan media *flash card*, serta mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran visual dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini, menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga PAUD dalam menyusun kebijakan terkait pengadaan media pembelajaran, serta menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan bercerita pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa lembaga ini telah menerapkan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita secara rutin, namun belum pernah menjadi objek kajian secara mendalam mengenai proses pelaksanaan, hasil, serta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian dilaksanakan secara

bertahap meliputi tahap persiapan, tahap pengumpulan data di lapangan, hingga tahap analisis dan penyusunan laporan penelitian.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelompok usia 4-5 tahun di KB Al-Huda. Jumlah tenaga pendidik sebanyak empat orang yang terdiri atas satu kepala sekolah dan tiga guru, sedangkan jumlah peserta didik kelompok usia 4-5 tahun sebanyak 27 anak. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi terhadap proses pembelajaran serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Data sekunder diperoleh melalui dokumen pendukung berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan media *flash card*, termasuk aktivitas guru dan respons anak selama kegiatan bercerita berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media *flash card*. Instrumen wawancara ini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian di lapangan, kemudian pedoman tersebut dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat melakukan wawancara dengan responden di tempat penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan catatan lapangan. Instrumen dokumentasi ini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian di lapangan, yang kemungkinan akan dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat pelaksanaan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan data pada hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media *flash card*, kemampuan berbicara anak, serta faktor pendukung dan penghambat. Penyajian data dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, dan grafik untuk memudahkan pemahaman terhadap pola dan hubungan antar data. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap sejak awal pengumpulan data dan terus diverifikasi hingga diperoleh kesimpulan yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan hasil observasi terhadap anak untuk memastikan konsistensi informasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai objek yang sama, yaitu penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita. Melalui kedua teknik triangulasi tersebut, kredibilitas data penelitian dapat lebih terjamin sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL PENELITIAN

KB Al-Huda berdiri sejak tahun 2014 dengan kepala sekolah Ibu Yunita Dwi Sulistyowati, S.Kep. Lembaga ini memiliki 4 tenaga pendidik dan fasilitas pembelajaran yang memadai meliputi ruang kelas, ruang guru, area bermain, serta berbagai media pembelajaran termasuk *flash card* yang digunakan disesuaikan tema pembelajaran sekitar 1-2 kali seminggu. KB Al-Huda Tegalsari menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia 4-5 tahun. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB dengan rangkaian kegiatan pembiasaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita di KB Al-Huda Tegalsari dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan *flash card* sesuai dengan tema pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyusun langkah-langkah kegiatan bercerita yang akan dilaksanakan. Persiapan yang matang pada tahap ini bertujuan agar kegiatan bercerita dapat berlangsung secara terarah dan sesuai dengan capaian perkembangan yang diharapkan. Rincian pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap tahap disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan *Flash Card*

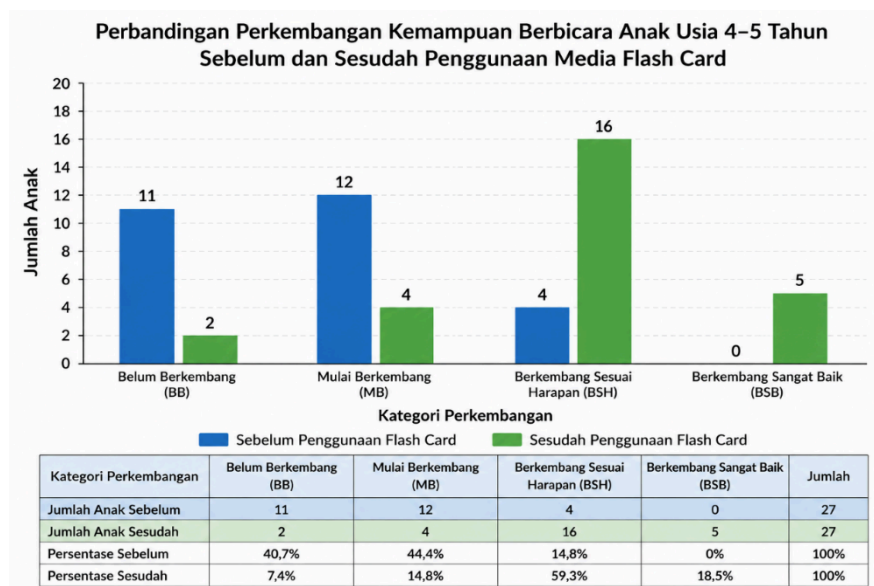
N o	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Anak
1	Pembuka	Mengajak anak berdoa sebelum kegiatan dimulai serta menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.	Berdoa bersama dan mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
2	Inti	Memperlihatkan media <i>flash card</i> , menyampaikan cerita berdasarkan gambar, mengajukan pertanyaan, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita.	Mengamati gambar pada <i>flash card</i> , menjawab pertanyaan guru, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sederhana.
3	Penutup	Memberikan penguatan terhadap jawaban anak, menyimpulkan kegiatan pembelajaran, dan menutup kegiatan.	Menyimak kesimpulan guru, memberikan tanggapan apabila diminta, serta berpartisipasi dalam penutupan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan sebagaimana disajikan pada Tabel 2 sejalan dengan pendapat Levie dan Lentz (dalam Hasan dkk., 2021) bahwa media visual berfungsi menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, guru memperlihatkan kartu bergambar kepada anak, menyampaikan cerita berdasarkan gambar, mengajukan pertanyaan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab serta menceritakan kembali isi cerita. Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat lebih fokus ketika gambar diperlihatkan secara bertahap satu per satu dibandingkan ketika seluruh gambar ditampilkan secara bersamaan. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, ditandai dengan banyaknya anak yang secara spontan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru.

Pada tahap penutup, guru memberikan penguatan positif, pujian, dan refleksi sederhana mengenai isi cerita yang telah disampaikan. Guru juga melakukan penilaian terhadap partisipasi dan kemampuan berbicara anak selama kegiatan berlangsung sebagai bahan evaluasi untuk merancang kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penguatan yang diberikan guru, baik berupa pujian verbal maupun apresiasi nonverbal seperti tepuk tangan, berperan penting dalam membangun rasa percaya diri anak untuk terus aktif berbicara pada kesempatan berikutnya.

Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak

Perkembangan kemampuan berbicara anak diamati melalui tiga indikator utama, yaitu keberanian mengungkapkan pendapat, kemampuan menyusun kalimat sederhana, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita menggunakan kalimat sederhana. Data perkembangan kemampuan berbicara 27 anak berdasarkan ketiga indikator tersebut dipaparkan dalam bentuk grafik perbandingan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 1, temuan penelitian menunjukkan adanya penurunan jumlah anak yang berada pada kategori belum berkembang serta peningkatan yang signifikan pada kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik setelah penerapan media *flash card* dalam kegiatan bercerita. Anak yang sebelumnya cenderung malu dan pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mengangkat tangan, menyebutkan nama benda dan warna sesuai gambar, serta menceritakan pengalaman sederhana yang berkaitan dengan gambar yang dilihat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dewanti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media *flash card* mampu mendukung perkembangan bahasa anak melalui pembelajaran yang lebih menarik dan aktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Hasan dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini turut mendukung pendapat Abidin dan Asy'ari (2023) yang menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Ditinjau dari ketiga indikator yang diamati, peningkatan paling menonjol terlihat pada indikator keberanian mengungkapkan pendapat, diikuti oleh kemampuan menyusun kalimat sederhana, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *flash card* memiliki kontribusi yang cukup besar dalam membangun rasa percaya diri anak sebagai prasyarat awal sebelum anak mampu menyusun dan menyampaikan kalimat secara lebih kompleks.

Faktor pendukung dan penghambat

Faktor pendukung yang terlihat selama observasi adalah media *flash card* yang digunakan memiliki gambar berwarna dan sesuai dengan tema pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Gambar yang ditampilkan membantu anak memahami materi dengan lebih mudah karena berkaitan dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan tanya jawab, pemberian motivasi, serta apresiasi berupa pujian, tepuk tangan, dan *high five* kepada peserta didik yang berani berbicara.

Di samping faktor pendukung tersebut, hasil observasi menunjukkan adanya beberapa faktor penghambat. Masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan kelas sehingga guru perlu memberikan pendampingan dan motivasi secara khusus. Selain itu, kemampuan berbicara setiap anak juga berbeda-beda. Sebagian anak sudah berani mengungkapkan pendapat, sedangkan beberapa anak masih malu dan pendiam. Konsentrasi anak mudah teralih oleh temannya serta terbatasnya waktu pembelajaran. Rincian faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *flash card* disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan *flash card*

Faktor kategori	Penyebab yang paling utama	Dampak yang dihasilkan	Tindakan yang dilakukan pendidik
Faktor pendukung	□ Keterampilan mengajar guru. □ Media kartu bergambar estetik. □ Antusiasme alami anak. □ Dukungan manajerial sekolah.	□ Suasana kelas interaktif dan hidup. □ Keterlibatan aktif anak meningkat. □ Retensi memori kosakata lebih kuat.	□ Mempertahankan variasi nada suara. □ Mengintegrasikan lagu dan gerak. □ Pembaruan tema kartu secara berkala.
Faktor penghambat	□ Keterbatasan rentang perhatian. □ Perbedaan kemampuan bahasa awal. □ Hambatan afektif (malu/cemas).	□ Anak mudah teralih fokusnya. □ Ketimpangan partisipasi antar-anak. □ Sebagian anak pasif saat ditunjuk.	□ Penerapan <i>micro-storytelling</i> (durasi singkat). □ Pengaturan duduk formasi setengah lingkaran. □ Pemberian scaffolding individual.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dipahami bahwa keberhasilan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Ketersediaan media yang sesuai dengan tema pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dukungan sekolah, serta antusiasme peserta didik menjadi faktor utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Sementara itu, perbedaan karakteristik peserta didik, keterbatasan ukuran media, dan kondisi media yang mengalami kerusakan menjadi faktor penghambat yang perlu mendapat perhatian. Meskipun demikian, berbagai upaya yang dilakukan guru dan pihak sekolah mampu meminimalkan hambatan tersebut sehingga penggunaan media *flash card* tetap dapat mendukung perkembangan kemampuan berbicara anak usia 4- 5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran visual yang menyatakan bahwa gambar dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman peserta didik. Anak lebih berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat ketika didukung oleh media visual yang konkret. Gambar pada *flash card* membantu anak menghubungkan informasi yang didengar dengan representasi visual sehingga mempermudah proses pemahaman dan pengingatan kosakata baru.

Bila ditinjau dari perspektif teori sosiokultural Vygotsky (1978), keberhasilan penggunaan media *flash card* dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui konsep *scaffolding*, yaitu bentuk bantuan terstruktur yang diberikan guru kepada anak agar mampu mencapai kemampuan yang berada pada zona perkembangan proksimalnya. Tahapan pelaksanaan kegiatan bercerita mulai dari menampilkan gambar, mengajukan pertanyaan pemantik, hingga memberi kesempatan anak menceritakan kembali isi cerita, pada dasarnya merupakan bentuk *scaffolding* yang dilakukan secara bertahap sehingga anak yang semula pasif dapat terdorong untuk berbicara secara mandiri. Penguatan positif yang diberikan guru pada tahap penutup turut memperkuat proses internalisasi kemampuan berbicara tersebut, sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan bahasa anak berlangsung melalui proses interaksi sosial yang bermakna

Penggunaan media *flash card* juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka pada PAUD karena memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada anak, menyenangkan, dan bermakna. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mendengarkan, bertanya, menjawab, dan menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan kemampuan masing-masing. Faktor pendukung penggunaan media *flash card* meliputi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan gambar yang menarik, ketersediaan media, dukungan sekolah, dan antusiasme anak. Sementara itu, faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan berbicara setiap anak, kurangnya kepercayaan diri sebagian anak, serta perhatian anak yang mudah teralihkan selama kegiatan berlangsung.

Secara keseluruhan, media *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang efektif untuk mendorong interaksi verbal, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana.

Implikasi Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan bercerita yang lebih efektif melalui pemanfaatan media visual seperti *flash card*. Guru disarankan untuk menyusun *flash card* yang sesuai dengan tema pembelajaran dan dekat dengan pengalaman keseharian anak, menampilkan gambar secara bertahap untuk menjaga fokus anak, serta senantiasa memberikan penguatan positif untuk membangun rasa percaya diri anak dalam berbicara. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengadaan dan pengembangan media pembelajaran visual yang bervariasi guna mendukung pencapaian aspek perkembangan bahasa anak secara lebih optimal.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil temuan. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu lembaga PAUD sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks lembaga PAUD lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif sehingga tidak mengukur secara kuantitatif seberapa besar pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan berbicara anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak lembaga PAUD dengan karakteristik yang lebih beragam serta mempertimbangkan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media *flash card* dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita pada anak usia 4-5 tahun di KB Al-Huda

Tegalsari dilaksanakan melalui tiga tahap pembelajaran, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Media *flash card* membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga anak lebih antusias mengikuti kegiatan, berani menjawab pertanyaan, mampu menyebutkan kosakata sesuai gambar, serta menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana.

Kedua, kemampuan berbicara anak setelah penggunaan media *flash card* menunjukkan perkembangan yang positif, ditandai dengan meningkatnya keberanian berkomunikasi, partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan pemahaman anak. Ketiga, faktor pendukung penggunaan media *flash card* meliputi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan gambar yang menarik, dukungan sekolah, dan antusiasme anak, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan berbicara setiap anak, kurangnya kepercayaan diri sebagian anak, dan perhatian anak yang mudah teralihkan selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan simpulan tersebut, guru PAUD disarankan untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang variatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini agar penggunaan media *flash card* dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Pihak sekolah disarankan untuk memperkaya variasi dan jumlah media *flash card* sesuai tema pembelajaran, serta memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai strategi pengelolaan kegiatan bercerita yang inklusif bagi seluruh anak dengan tingkat kemampuan berbicara yang beragam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif atau mixed methods pada cakupan lembaga PAUD yang lebih luas guna memperoleh gambaran efektivitas media *flash card* secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Syakir Media Press.
- Abidin, Y. (2020). *Pengembangan bahasa anak usia dini*. UM Surabaya Publishing.
- Abidin, Y., & Asy'ari, M. (2023). *Media dan metode pembelajaran bahasa*. Alfabeta.
- Akbar, A. (2022). *Flash card sebagai media pembelajaran berbicara*. Kencana.
- Etnawati, S. (2021). Implementasi teori Vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130- 138.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Kencana.
- Puspitasari, I., Izzati, N., & Darminto. (2022). Penerapan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia 4- 5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 8548- 8558.
- Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan media *flash card* dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 168- 172.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.