



PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF MELALUI FLASHCARD DIGITAL UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB ANGGUN

DHENIK PURWATI

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 24010684254@mhs.unesa.ac.id

SUHARTI

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

YES MATHEOS LASARUS MALAIKOSA

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

BUDI RAHMAN

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : budirachman@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 4–5 tahun di KB Anggun melalui penggunaan media flashcard digital. Penelitian menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 4–5 tahun di KB Anggun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah penerapan media flashcard digital. Pada siklus I, kemampuan anak masih berada pada kategori cukup, namun meningkat menjadi kategori baik pada siklus II. Media flashcard digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan flashcard digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan mengenal huruf, flashcard digital, anak usia 4–5 tahun, PAUD, *classroom action research*.

Abstract

This study aimed to improve letter recognition ability of children aged 4–5 years at KB Anggun through the use of digital flashcard media. The research employed a *Classroom Action Research* (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were children aged 4–5 years at KB Anggun. Data were collected through observation, documentation, and performance assessment. The results showed a significant improvement in teacher activities, children's learning activities, and children's letter recognition abilities after the implementation of digital flashcards. In Cycle I, children's abilities were in the fair category, while in Cycle II they increased to a good category. Digital flashcards effectively enhanced children's motivation, attention, and active participation in learning. Therefore, digital flashcard media can be considered an effective learning tool to improve early childhood letter recognition skills.

Keywords: letter recognition ability, digital flashcards, children aged 4–5 years, early childhood education, classroom action research.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membangun fondasi perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menegaskan bahwa tujuan PAUD adalah mengoptimalkan seluruh potensi anak melalui stimulasi yang terencana dan berkesinambungan. Masa usia dini merupakan periode emas perkembangan otak, di mana anak memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap informasi, sehingga diperlukan rangsangan yang tepat untuk mendukung kesiapan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah kemampuan bahasa, khususnya literasi awal yang mencakup pengenalan huruf, kesadaran fonologis, dan kemampuan memahami hubungan antara simbol dan bunyi. Anak usia 4–5 tahun berada dalam fase perkembangan bahasa yang pesat, ditandai dengan peningkatan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, serta pemahaman terhadap simbol visual. Menurut Snow, Burns, dan Griffin (1998), kemampuan mengenali huruf dan mengaitkannya dengan bunyi merupakan indikator utama keberhasilan membaca dan menjadi fondasi penting bagi perkembangan literasi selanjutnya. Hal ini diperkuat oleh Musthafa (2010) yang menyatakan bahwa pengenalan huruf merupakan prasyarat utama dalam pembelajaran membaca, karena melibatkan kemampuan menghubungkan grafem dan fonem secara bermakna.

Pada rentang usia 4–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut Piaget, di mana proses belajar berlangsung optimal melalui pengalaman konkret, visual, dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu bersifat menarik, interaktif, dan mampu merangsang partisipasi aktif anak. Media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang relevan di era teknologi saat ini, karena mampu menghadirkan tampilan audio-visual, animasi, serta unsur interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Rahmawati (2021) menyatakan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang visual, interaktif, dan berbasis permainan, sehingga media digital berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pengenalan huruf di lembaga PAUD masih sering dilakukan secara konvensional, seperti melalui metode ceramah, penugasan menulis, dan penggunaan media cetak sederhana. Pendekatan ini cenderung kurang menarik bagi anak, sehingga menurunkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran, kurangnya variasi metode, serta minimnya pemanfaatan teknologi menjadi faktor

penghambat optimalisasi perkembangan literasi awal anak (Dasriana, Suryadi, & Delrefi, 2020). Akibatnya, tidak sedikit anak usia 4–5 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan membedakan bunyi awal.

Kondisi tersebut juga ditemukan di KB Anggun pada tahun ajaran 2025/2026. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 10 anak, hanya 3 anak yang mampu mengenali huruf, sedangkan 7 anak lainnya belum menunjukkan kemampuan tersebut. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minim penggunaan media interaktif, serta keterbatasan sarana pembelajaran menyebabkan anak kurang antusias dan cepat merasa jenuh. Situasi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak secara aktif.

Salah satu media yang dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran pengenalan huruf adalah flashcard digital. Flashcard digital merupakan kartu pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan simbol huruf disertai gambar, suara, dan animasi, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar multisensorik. Penelitian Firdaus (2019) menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf secara signifikan, karena mengombinasikan unsur visual, pengulangan, dan interaksi aktif. Cahyani dan Setyaningrum (2021) menambahkan bahwa flashcard digital memiliki keunggulan dalam meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta daya ingat anak dibandingkan media konvensional.

Secara teoretis, penggunaan flashcard digital selaras dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan visual dalam pembelajaran anak usia dini, serta teori Vygotsky yang menyoroti peran interaksi sosial dan scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Media digital memungkinkan guru memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga membantu mereka menguasai kemampuan mengenal huruf secara bertahap dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan dan landasan teoritis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun melalui penerapan media flashcard digital di KB Anggun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran literasi awal yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, serta memperkaya kajian ilmiah mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini.

METODE

Metode yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian dan latar belakang penelitian ini, maka jenis penelitian yang sesuai adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini bersifat partisipatif dan kolaboratif. Partisipatif dalam artian peneliti akan mendesain pembelajaran dan ikut serta dalam pembelajaran sebagai pemberi perlakuan serta ikut mengobservasi selama kegiatan berlangsung. Sementara guru pendamping kelas akan turut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Pendekatan kualitatif menjelaskan peristiwa yang dilakukan dalam penelitian ini sehingga mendapatkan gambaran dan penjelasan yang lengkap dalam pelaksanaan penelitian tindakan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti langkah- langkah sistematis sesuai dengan kaidah- kaidah penelitian. Tahapan-tahapan penelitian dalam model Kemmis dan Taggart meliputi: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection) (Akbar, 2009:30).

Kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 75%. Kriteria keberhasilan tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh kemmis dan mcTaggarts dimana keberhasilan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu apabila rata-rata kelas telah mencapai minimal 75% (1988). Jika perolehan prosentase dalam penelitian ini kurang dari 71% maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian Suharsimi menggolongkan prosentase dalam hategori sebagai berikut: 40% (tidak baik); 40% - 55% (kurang baik); 56% - 75%

(cukup); 76% - 100% (baik).

Kolaborator yang terlibat yaitu guru kelas pendamping dan kepala sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Anggun Kecamatan dagangan , Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Alasan dilakukannya penelitian di tempat ini adalah peneliti menemukan di KB Anggun kemampuan literasi anak yang seharusnya dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran ternyata masih terlihat belum maksimal. Peneliti sebagai guru di KB Anggun mengamati sekitar 41% kemampuan literasi anak belum maksimal. Belummaksimalnya kemampuan kognitif anak dapat terjadi akibat proses pembelajaran masih banyak terfokus pada guru serta pendekatan yang belum sesuai.

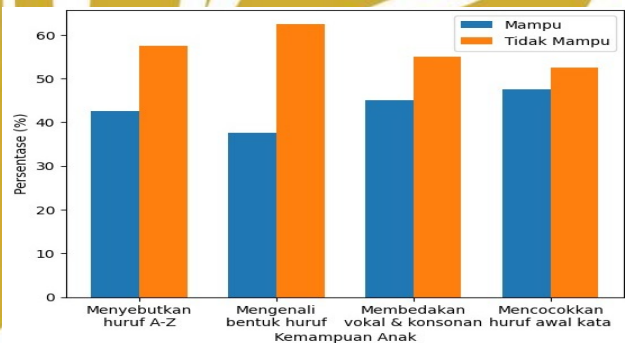
Berdasarkan pernyataan di atas maka digunakanlah kegiatan membilang dengan menggunakan benda sekitar dengan media yang konkret, dekat dengan lingkungan anak dan menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak. Subyek penelitian adalah siswa kelompok B TK Budi Utomo yang memiliki rentang usia 5-6 tahun dan berjumlah 15 orang dengan rincian 10 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Peneliti adalah guru sekaligus pemberi perlakuan dan pengamat pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

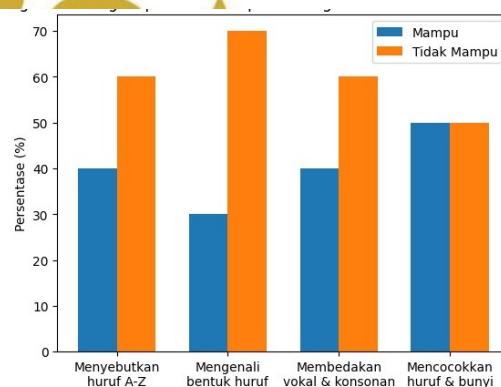
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media flashcard digital di KB Anggun. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus dengan indikator keberhasilan meliputi aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Pada tahap pra siklus diperoleh data sebagai berikut:

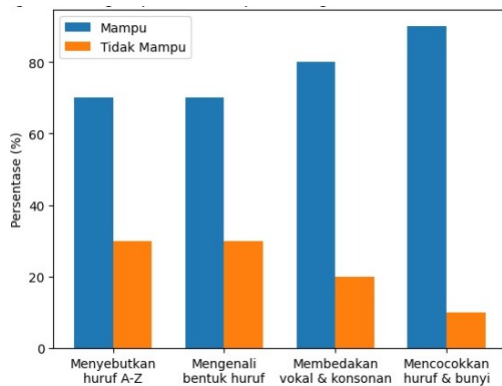


Grafik Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Huruf Anak usia 4-5 tahun Di KB Anggun

Selanjutnya pada tahap siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:



Selanjutnya pada tahap siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:



Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas Guru	53,12%	80%	+26,88%
Aktivitas Anak	55,62%	83,75%	+28,13%
Kemampuan Mengenal Huruf	40%	77,5%	+37,5%

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 53,12% menjadi 80%, aktivitas anak dari 55,62% menjadi 83,75%, dan kemampuan mengenal huruf anak dari 40% menjadi 77,5%.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan media flashcard digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan anak dan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Peningkatan aktivitas guru dari 53,12% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam proses pembelajaran. Guru semakin mampu mengelola kelas, menyampaikan materi dengan menarik, serta memanfaatkan media flashcard digital secara optimal.

Pada siklus I, guru masih menghadapi kendala dalam penguasaan media dan pengelolaan waktu, sehingga proses pembelajaran belum berlangsung maksimal. Namun, setelah refleksi dan perbaikan pada siklus II, guru mampu mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, komunikatif, dan interaktif.

Hal ini sejalan dengan pendapat **Dr. Suharti (2020)** yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran di PAUD sangat ditentukan oleh kompetensi pedagogik guru dalam mengelola media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Guru yang mampu memanfaatkan media digital secara tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi anak.

Penelitian **Yes Matheos Lasarus Malaikosa (2021)** juga menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kualitas interaksi guru dan anak, memperkaya metode pembelajaran, serta mempercepat pemahaman konsep dasar literasi.

Sementara itu, **Budi Rahman (2022)** menjelaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator harus mampu memanfaatkan media digital untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan simbol huruf. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru pada penelitian ini memperkuat temuan bahwa penggunaan media flashcard digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

2. Aktivitas Anak dalam Pembelajaran

Aktivitas anak mengalami peningkatan dari 55,62% pada siklus I menjadi 83,75% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media flashcard digital mampu menarik minat dan perhatian anak secara signifikan. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menyebutkan huruf, serta mampu merespons pertanyaan guru dengan antusias.

Pada siklus I, sebagian anak masih pasif dan mudah terdistraksi. Namun, pada siklus II, tampak peningkatan partisipasi aktif anak, seperti menunjuk huruf pada layar, mengucapkan bunyi huruf, serta terlibat dalam permainan tebak huruf berbasis flashcard digital.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian **Sari & Nurhayati (2019)** yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi anak usia dini karena tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Hal ini diperkuat oleh **Suharti (2020)** yang menegaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik belajar visual dan kinestetik, sehingga media digital yang memadukan gambar, suara, dan animasi sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar.

Penelitian **Malaikosa (2021)** juga menemukan bahwa penggunaan flashcard digital mampu meningkatkan respon aktif anak, meningkatkan rasa percaya diri, serta mempercepat penguasaan konsep literasi awal. Dengan demikian, peningkatan aktivitas anak dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard digital sangat

efektif dalam menstimulasi keterlibatan belajar anak usia dini.

3. Kemampuan Anak Mengenal Huruf

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf dari 40% pada siklus I menjadi 77,5% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan media flashcard digital dalam membantu anak mengenali bentuk dan bunyi huruf secara sistematis.

Pada siklus I, sebagian besar anak masih kesulitan membedakan huruf vokal dan konsonan serta sering tertukar dalam menyebutkan huruf. Namun, pada siklus II, anak sudah mampu mengenali, menyebutkan, dan mengelompokkan huruf dengan lebih tepat.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2018) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak, khususnya dalam mengenal simbol huruf dan bunyi bahasa.

Budi Rahman (2022) juga menyatakan bahwa flashcard digital memberikan pengalaman belajar multisensorik yang membantu anak mengingat huruf lebih cepat dan tahan lama. Media ini mampu menstimulasi daya ingat visual dan auditori secara simultan.

Sementara itu, Suharti (2020) menegaskan bahwa media digital interaktif yang dirancang sesuai prinsip perkembangan anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, serta kesiapan membaca anak usia dini.

Penelitian Malaikosa (2021) juga menemukan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan literasi awal anak melalui pendekatan bermain sambil belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan mengenal huruf pada penelitian ini menunjukkan bahwa media flashcard digital merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini di era digital.

Penerapan media flashcard digital terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi guru dan anak serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah:

1. Guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan media digital secara kreatif dan inovatif.
2. Sekolah perlu mendukung penyediaan sarana teknologi pembelajaran.

3. Media flashcard digital dapat dikembangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran literasi awal di PAUD.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard digital secara signifikan meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di KB Anggun. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Dr. Suharti (2020), Malaikosa (2021), dan Budi Rahman (2022) yang menyatakan bahwa media digital interaktif berperan penting dalam meningkatkan literasi awal anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard digital dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan anak dalam mengenal huruf. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui perkembangan proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru pada siklus I mencapai persentase sebesar 53,12%, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berada pada kategori cukup. Pada tahap ini, guru masih menyesuaikan diri dengan penggunaan media flashcard digital serta strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru meningkat secara signifikan menjadi 80%, yang berada pada kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam memanfaatkan media digital, mengelola kelas, serta memberikan arahan dan motivasi kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, aktivitas anak mencapai 55,62%, yang termasuk dalam kategori cukup. Sebagian anak masih terlihat kurang fokus, pasif, dan belum sepenuhnya terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, aktivitas anak meningkat menjadi 83,75%, yang berada pada kategori sangat baik. Anak terlihat lebih antusias, aktif bertanya, berani menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan bermain sambil belajar menggunakan flashcard digital. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

Peningkatan juga terjadi pada kemampuan anak dalam mengenal huruf. Pada siklus I, persentase ketuntasan kemampuan anak hanya mencapai 40%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Namun, pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi 77,5%, yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Anak mampu menyebutkan nama huruf, mengenali bentuk huruf, membedakan huruf vokal dan konsonan, serta menghubungkan huruf dengan bunyinya secara lebih tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa media flashcard digital efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

Peningkatan aktivitas guru dan anak serta kemampuan pengenalan huruf menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media flashcard digital menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Media ini mampu menghadirkan tampilan visual dan audio yang menarik sehingga memudahkan anak memahami konsep huruf secara konkret. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini yang efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flashcard digital secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam pengenalan huruf pada anak usia 4–5 tahun di KB Anggun. Peningkatan tersebut terlihat secara konsisten pada tiga aspek utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan dari 53,12% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran secara efektif dengan memanfaatkan media flashcard digital. Guru menjadi lebih terampil dalam menyampaikan materi, mengatur alur kegiatan pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini berdampak positif terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan belajar serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik.

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan dari 55,62% pada siklus I menjadi 83,75% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media flashcard digital mampu menarik minat, perhatian, dan motivasi belajar anak. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menyebutkan huruf, mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, serta terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Media yang menampilkan unsur visual, audio, dan animasi terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf menunjukkan peningkatan paling signifikan, yaitu dari 40% pada siklus I menjadi 77,5% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard digital efektif dalam membantu anak mengenali bentuk dan bunyi huruf, meningkatkan daya ingat, serta mempercepat penguasaan konsep literasi awal. Anak tidak hanya mampu mengenali huruf secara visual, tetapi juga dapat mengucapkan dan membedakan huruf dengan lebih tepat.

Dengan demikian, media flashcard digital terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Penggunaan media ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAUD memanfaatkan media digital secara optimal dan berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pembelajaran literasi awal di lembaga pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT Press.
- Biemiller, A., & Boote, C. (2006). An effective method for building meaning vocabulary in primary grades. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 44–62.
- Cahyani, N., & Setyaningrum, W. (2021). Digital flashcards as learning media in early literacy development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 6(2), 115–124.
- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167–188.
- Nikmah, S., Monika, R., Wibowo, F. P., & Nurrona, A. (2025). Analisis Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK SM. *Teaching and Learning Research Journal*, 1(2), 46-50.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Gryfe, S. G. (2011). Conceptual split? Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century.

- Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 305–316.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49.
- Hafidah, R., Dewi, N. K., Syamsudin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2022). Meningkatkan kompetensi profesionalisme guru paud melalui pelatihan penerapan penelitian tindakan kelas (ptk). *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 19-34.
- Hsin, C. T., Li, M. C., & Tsai, C. C. (2014). The influence of young children’s use of technology on their learning: A review. *Educational Technology & Society*, 17(4), 85–99.
- Justice, L. M., & Ezell, H. K. (2001). Word and print awareness in 4-year-old children. *Child Language Teaching and Therapy*, 17(3), 207–225.
- Justice, L. M., & Kaderavek, J. N. (2004). Embedded-explicit emergent literacy intervention: Background and description of approach. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 35(3), 201–211.
- Lonigan, C. J., Burgess, S. R., & Anthony, J. L. (2013). Development of emergent literacy skills in preschool children. *Developmental Psychology*, 49(4), 871–889.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Meli, M., Masturah, S. N., & Pujianti, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Petak Umpet (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Aisyah Jonggol, Kabupaten Bogor). *Al Hanin*, 2(1), 1-7.
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2014). The use of touch-screen tablets at home and preschool to foster emergent literacy. *Early Child Development and Care*, 184(11), 1711–1722.
- Owens, R. E. (2016). *Language development: An introduction* (9th ed.). Pearson.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2015). *Experience human development* (13th ed.). McGraw-Hill Educatio
- Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2010). Developing early literacy skills: A meta-analysis. *Reading Research Quarterly*, 45(1), 8–38.
- Walsh, G., McGuinness, C., & Sproule, L. (2020). Playful approaches to learning literacy in early years. *Early Child Development and Care*, 190(5), 742–758.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608-616.