



## Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Melalui Permainan Flashcard di PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an

Tining<sup>1</sup>, Nurlaili Dina Hafni<sup>2</sup>

[arinahidayati.77@gmail.com](mailto:arinahidayati.77@gmail.com)<sup>1</sup> [nurlailidinahafni@gmail.com](mailto:nurlailidinahafni@gmail.com)<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Jawa Timur, Indonesia

### ARTICLE INFO:

#### Article history:

Received: 06-05-2026

Accepted: 13-05-2026

Published: 17-05-2026

#### Kata Kunci:

Literasi Anak Usia Dini,  
Permainan  
Flashcard, PTK, PAUD

#### Keywords:

Early Childhood Literacy,  
Flashcard Games, CAR, Early  
Childhood Education

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan hasil permainan flashcard dalam meningkatkan kemampuan literasi anak di Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an Tahun Pelajaran 2025/2026. Rendahnya kemampuan literasi anak yang ditunjukkan melalui hasil penilaian harian menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 9 anak Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan penilaian kinerja anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan flashcard dapat meningkatkan kemampuan literasi anak secara signifikan. Pada prasiklus, persentase anak yang mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebesar 22,2%. Pada Siklus I meningkat menjadi 55,6%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,9%. Dengan demikian, permainan flashcard terbukti efektif sebagai media pembelajaran literasi pada anak usia dini.

### ABSTRACT

This study aims to determine the application and results of flashcard games in improving children's literacy skills in Group A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an for the Academic Year 2025/2026. The low literacy ability of children as shown through daily assessment results became the background of this research. This research uses Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles, each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 9 children in Group A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an. Data collection techniques used observation, documentation, and children's performance assessments. The results showed that the use of flashcard games can significantly improve children's literacy skills. In the pre-cycle, the percentage of children achieving the Developing as Expected (BSH) and Developing Very Well (BSB) indicators was only 22.2%. In Cycle I it increased to 55.6%, and in Cycle II it increased to 88.9%. Thus, the flashcard game is proven to be effective as a literacy learning medium for early childhood.

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan literasi anak usia dini di Indonesia masih menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA), kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan negara lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa budaya literasi perlu ditanamkan sejak usia dini sebagai fondasi perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir anak. Namun pada kenyataannya, stimulasi literasi pada anak usia dini di beberapa lembaga PAUD masih belum optimal.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di salah satu lembaga PAUD, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyebutkan simbol bunyi, serta kurang tertarik terhadap kegiatan membaca (Zhen et al., 2026). Kegiatan literasi di kelas juga masih didominasi metode konvensional seperti penggunaan lembar kerja dan penjelasan guru, sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran literasi yang digunakan masih terbatas dan belum mampu menarik perhatian anak secara maksimal.

Padahal, usia dini merupakan masa *golden age* yang sangat menentukan perkembangan bahasa anak. Kemampuan literasi pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan menyimak, berbicara, serta memahami simbol dan informasi sederhana (Rajpurkar et al., 2026; Yates et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar stimulasi literasi dapat berkembang secara optimal.

Menurut (Brandstetter et al., 2026), ada beberapa indikator literasi usia 4–5 tahun, diantaranya adalah pengenalan simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, hingga membaca kata sederhana. Perkembangan literasi awal anak usia 4–5 tahun terjadi secara bertahap, dimulai dari pengenalan simbol huruf hingga kemampuan membaca permulaan. Proses ini sangat dipengaruhi oleh stimulasi multisensori, penggunaan media yang kreatif, serta lingkungan yang mendukung dan kaya akan literasi (Mart, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa media visual dan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca awal (Whitford et al., 2026). Penelitian lain oleh Hurt juga menunjukkan bahwa budaya literasi yang diterapkan sejak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak (Harris et al., 2022; Restrepo et al., 2021; Richmond et al., 2023). Namun, penelitian mengenai penerapan media literasi yang sesuai dengan karakteristik anak pada lembaga PAUD tertentu masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an, diketahui bahwa ketika pembelajaran yang berhubungan dengan literasi seperti membaca dan menulis, tidak semua anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan ustadzah dengan baik. Ada yang sibuk berlarian, ada yang sibuk menjahili temannya, bahkan ada anak yang sibuk dengan pikirannya sendiri (melamun). Dari 9 anak di Kelompok A, sebagian besar masih

berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dalam kemampuan literasinya. Hal ini tentunya mempengaruhi hasil belajar anak secara keseluruhan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh (Abdullah et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test sebesar 27 menjadi 62 pada post-test. Penelitian lain oleh Yunita menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam membantu anak mengenal simbol huruf dan memperkaya kosa kata melalui aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, penelitian Hapsari menyatakan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu meningkatkan perhatian dan fokus anak selama kegiatan literasi berlangsung.

Hasil penelitian serupa juga ditemukan oleh (Brandstetter et al., 2026) yang menjelaskan bahwa stimulasi multisensori melalui media konkret seperti flashcard dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa dan membaca awal anak usia 4–5 tahun. Sementara itu, penelitian Hurt menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan literasi.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan secara umum dan belum banyak dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada lembaga PAUD berbasis keagamaan dengan karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, penelitian mengenai penerapan permainan flashcard pada anak Kelompok A di PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an juga belum pernah dilakukan sebelumnya. Padahal, berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dalam kemampuan literasi, seperti mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan memahami kata sederhana.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan permainan flashcard sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi anak Kelompok A di PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an Tahun Pelajaran 2025/2026. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan media flashcard melalui pendekatan PTK pada lembaga PAUD berbasis keagamaan dengan fokus pada peningkatan kemampuan literasi awal anak usia 4–5 tahun secara bertahap dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Arikunto, 2014). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an yang berlokasi di Desa Jenggolo, Kecamatan Jenu, Kabupaten Tuban. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026,

yakni pada bulan Juli hingga September 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 9 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Peneliti bertindak sebagai guru sekaligus peneliti yang berkolaborasi dengan kepala sekolah sebagai observer. Prosedur penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun rincian prosedur tiap siklus adalah sebagai berikut:

- a. **Siklus I:** a) Perencanaan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media flashcard bertema pengenalan huruf vokal dan konsonan sederhana (suku kata Da, Di, Du, De, Do), menyiapkan lembar observasi, dan instrumen penilaian; b) Pelaksanaan: Guru memperkenalkan flashcard kepada anak, menunjukkan gambar dan tulisan pada kartu, mengajak anak menyebutkan bunyi huruf secara bergantian, dan melakukan permainan kelompok dengan flashcard. Kegiatan dilaksanakan selama tiga pertemuan; c) Observasi: Peneliti dan observer melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi perhatian anak, partisipasi aktif, dan kemampuan literasi anak dalam menyebutkan bunyi huruf; d) Refleksi: Peneliti menganalisis hasil observasi dan penilaian untuk mengetahui kekurangan pada Siklus I guna diperbaiki pada Siklus II.
- b. **Siklus II:** Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Tahapan yang dilakukan sama dengan Siklus I, namun terdapat perbaikan pada variasi penggunaan flashcard, penambahan game interaktif berpasangan, serta penguatan reward verbal bagi anak yang aktif berpartisipasi. Materi diperluas ke pengenalan kata sederhana berbasis gambar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap proses dan hasil belajar anak selama pembelajaran berlangsung; (2) Dokumentasi, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan dokumen penilaian harian; serta (3) Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*), yaitu penilaian langsung terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan membaca kata sederhana menggunakan flashcard. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perubahan perilaku anak selama penelitian. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menghitung persentase ketercapaian indikator perkembangan anak. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% dari jumlah anak mencapai penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase, F = Jumlah anak yang mencapai indikator, N = Jumlah seluruh anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Prasiklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal (prasiklus) untuk mengetahui kondisi kemampuan literasi anak di Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an. Berdasarkan hasil penilaian harian, diperoleh data bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dalam kemampuan literasi, khususnya dalam mengenal huruf dan menyebutkan bunyi huruf. Adapun rincian hasil penilaian prasiklus disajikan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Prasiklus Kemampuan Literasi Anak Kelompok A**

No	Nama	Materi Pembelajaran	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Arsyad	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
2	Bella	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
3	Caca	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
4	Dirgan	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
5	Faticha	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
6	Mahen	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
7	Nazil	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
8	Syauqi	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
9	Veri	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>Persentase</b>			<b>66,7%</b>	<b>22,2%</b>	<b>11,1%</b>	<b>0%</b>

Sumber: Data penilaian harian Kelompok A PAUDQu Nur Fadhilatul Qur'an

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa pada prasiklus sebanyak 6 anak (66,7%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak (22,2%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak (11,1%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, hanya 11,1% anak yang mencapai kategori BSH ke atas, jauh di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan melalui permainan flashcard.

Rendahnya kemampuan literasi anak pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf dan menyebutkan bunyi huruf dengan benar. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini. Menurut Brandstetter, perkembangan literasi awal anak usia 4–5 tahun sangat dipengaruhi oleh stimulasi multisensori dan penggunaan media konkret yang mampu menarik perhatian anak. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami pembelajaran ketika disajikan melalui media visual dan aktivitas bermain yang menyenangkan.

Teori *learning through play* menjelaskan bahwa anak usia dini belajar secara optimal

melalui kegiatan bermain yang aktif dan interaktif (Iannelli et al., 2026; Tessema & Haile, 2026). Namun, pada tahap prasiklus pembelajaran literasi masih didominasi metode penjelasan guru dan lembar kerja sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang berada pada kategori BB dalam kemampuan literasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan perbaikan melalui penggunaan permainan flashcard agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

### Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan flashcard kepada anak dengan menggunakan kartu bergambar yang disertai tulisan suku kata 'Da, Di, Du, De, Do'. Anak-anak diajak untuk menyebutkan gambar yang tertera pada kartu dan bunyi hurufnya secara bersama-sama. Pada pertemuan kedua, permainan dilanjutkan dengan metode tebak-tebakan menggunakan flashcard secara bergiliran. Pada pertemuan ketiga, anak-anak melakukan permainan kelompok dengan cara memilih kartu yang sesuai dengan bunyi huruf yang disebutkan guru.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat dan partisipasi anak dalam pembelajaran. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme dan ketertarikan terhadap media flashcard. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang kurang percaya diri dalam menyebutkan bunyi huruf dan membutuhkan bantuan guru. Hasil penilaian Siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Siklus I Kemampuan Literasi Anak Kelompok A**

No	Nama	Materi Pembelajaran	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Arsyad	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
2	Bella	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
3	Caca	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
4	Dirgan	Da, Di, Du, De, Do	BB	-	-	-
5	Faticha	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
6	Mahen	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
7	Nazil	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
8	Syauqi	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
9	Veri	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>Persentase</b>			<b>66,7%</b>	<b>22,2%</b>	<b>11,1%</b>	<b>33,3%</b>

Sumber: Data Observasi Siklus I

Berdasarkan Tabel 2, pada Siklus I terdapat 1 anak (11,1%) yang masih berada pada kategori BB, 3 anak (33,3%) pada kategori MB, 4 anak (44,4%) pada kategori BSH, dan 1 anak (11,1%) pada kategori BSB. Dengan demikian, anak yang mencapai BSH dan BSB berjumlah 5 anak atau sebesar 55,6%. Meskipun telah terjadi peningkatan dibandingkan prasiklus, hasil ini belum mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Peningkatan kemampuan literasi pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan flashcard mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Secara teoritis, media flashcard mampu memberikan stimulasi visual yang menarik sehingga membantu anak lebih mudah mengenali simbol huruf dan bunyi huruf. Menurut (Hurt, 2026; Ojo et al., 2026), perkembangan literasi awal anak usia dini akan lebih optimal apabila anak memperoleh stimulasi multisensori melalui media pembelajaran yang konkret dan menarik. Penggunaan gambar, warna, dan tulisan pada flashcard membantu anak memahami materi pembelajaran melalui aktivitas melihat, mendengar, dan mengucapkan secara langsung.

Meskipun demikian, hasil refleksi Siklus I menunjukkan masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, yaitu: (1) beberapa anak masih pasif dan kurang percaya diri saat diminta menyebutkan bunyi huruf; (2) variasi permainan flashcard masih kurang sehingga beberapa anak mulai merasa bosan; dan (3) pemberian penguatan (reward) perlu ditingkatkan agar motivasi belajar anak semakin tinggi. Oleh karena itu, perbaikan-perbaikan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan tindakan pada Siklus II.

### Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan perbaikan-perbaikan yang telah direncanakan. Variasi permainan flashcard ditambah dengan aktivitas berpasangan, di mana satu anak memegang kartu dan anak lain menebak kata yang tertera. Selain itu, peneliti menambahkan kartu flashcard dengan gambar yang lebih menarik dan berwarna-warni untuk meningkatkan minat visual anak. Reward verbal berupa pujian dan tepuk tangan dari teman-teman diberikan kepada anak yang berhasil menjawab dengan benar.

Pada Siklus II, anak-anak terlihat jauh lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan giliran bermain flashcard dan terlihat senang saat mendapatkan pujian dari guru maupun teman-temannya. Hasil penilaian Siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II Kemampuan Literasi Anak Kelompok A**

No	Nama	Materi Pembelajaran	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Arsyad	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
2	Bella	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
3	Caca	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
4	Dirgan	Da, Di, Du, De, Do	-	MB	-	-
5	Faticha	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
6	Mahen	Da, Di, Du, De, Do	-	-	BSH	-
7	Nazil	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
8	Syauqi	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
9	Veri	Da, Di, Du, De, Do	-	-	-	BSB
<b>Jumlah</b>			<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
<b>Persentase</b>			<b>0%</b>	<b>11,1%</b>	<b>33,3%</b>	<b>55,6%</b>

Sumber: Data Observasi Siklus II

Berdasarkan Tabel 3, pada Siklus II tidak ada anak yang berada pada kategori BB (0%), 1 anak (11,1%) berada pada kategori MB, 3 anak (33,3%) pada kategori BSH, dan 5 anak (55,6%)

pada kategori BSB. Dengan demikian, anak yang mencapai BSH dan BSB berjumlah 8 anak atau sebesar 88,9%. Hasil ini telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan kemampuan literasi pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dengan variasi permainan yang lebih menarik mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Nurjanah et al., 2023). Anak usia dini memiliki karakteristik mudah tertarik pada media visual yang berwarna dan aktivitas bermain yang interaktif. Penggunaan flashcard yang dipadukan dengan permainan berpasangan membantu anak belajar mengenal huruf dan bunyi huruf secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Serta pemberian reward verbal berupa pujian dan tepuk tangan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar anak.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Penggunaan media yang menarik, konkret, dan sesuai karakteristik perkembangan anak terbukti mampu membantu anak mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta membaca kata sederhana dengan lebih baik.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan literasi anak yang signifikan dari prasiklus hingga Siklus II. Rangkuman peningkatan tersebut disajikan pada Tabel 4 di bawah ini:

**Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Literasi Anak per Siklus**

<b>Kategori</b>	<b>Prasiklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
BB (Belum Berkembang)	66,7%	11,1%	0%
MB (Mulai Berkembang)	22,2%	33,3%	11,1%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	11,1%	44,4%	33,3%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0%	11,1%	55,6%
<b>BSH + BSB (Tercapai)</b>	<b>11,1%</b>	<b>55,6%</b>	<b>88,9%</b>

Sumber: Rekapitulasi data penelitian

Dari Tabel 4 di atas, terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kemampuan literasi anak dari prasiklus ke Siklus I, dan dari Siklus I ke Siklus II. Persentase anak yang mencapai indikator keberhasilan (BSH + BSB) meningkat dari 11,1% pada prasiklus, menjadi 55,6% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 88,9% pada Siklus II.

Peningkatan ini sejalan dengan karakteristik permainan flashcard yang melibatkan stimulus visual berupa gambar dan tulisan secara bersamaan. Menurut (Abdullah et al., 2023) flashcard adalah media kartu yang berisi gambar, kata, maupun angka yang bertujuan meningkatkan daya ingat anak, mengembangkan bahasa dan kosa kata, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan gambar yang menarik pada flashcard mampu menstimulasi otak anak secara optimal, sehingga anak lebih mudah mengingat bunyi dan bentuk huruf yang dipelajari.

Selain itu, pendekatan bermain yang menyenangkan melalui permainan flashcard menjadikan pembelajaran literasi tidak terasa membebani bagi anak (Ophuis-Cox et al., 2023).

Anak-anak usia dini belajar paling efektif melalui permainan (*learning through play*). Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang mengutamakan bermain sebagai wahana belajar anak (Ji et al., 2025; Ljungström & Mood, 2025). Ketika anak merasa senang dan tidak tertekan dalam belajar, proses penyerapan informasi berlangsung lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan signifikan melalui penggunaan flashcard (Kim & Webb, 2023). Meskipun terdapat perbedaan jenjang pendidikan dan jenis literasi yang diteliti, keduanya menunjukkan bahwa media flashcard efektif sebagai alat bantu pembelajaran literasi.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap keberhasilan penelitian ini adalah perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I, yaitu penambahan variasi permainan berpasangan dan pemberian reward verbal (Alé & Rodríguez-Donoso, 2026). Variasi kegiatan pembelajaran terbukti mampu mempertahankan perhatian dan antusiasme anak dalam belajar. Reward berupa pujian dan tepuk tangan dari teman-teman memberikan motivasi ekstrinsik yang efektif bagi anak usia dini.

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan flashcard merupakan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Penggunaan flashcard tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf dan kata, tetapi juga meningkatkan aspek perkembangan lainnya seperti konsentrasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berbahasa lisan anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan flashcard mampu meningkatkan kemampuan literasi anak Kelompok A PAUD Qu Nur Fadhilatul Qur'an Tahun Pelajaran 2025/2026. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta membaca kata sederhana yang mengalami perkembangan secara bertahap dari prasiklus hingga Siklus II. Penerapan permainan flashcard dalam pembelajaran literasi dilakukan melalui kegiatan bermain yang melibatkan media visual berupa kartu bergambar dan tulisan sederhana. Penggunaan flashcard yang dipadukan dengan variasi permainan, aktivitas kelompok, dan pemberian penguatan positif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi tersebut mendorong anak menjadi lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran literasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pendekatan bermain dengan media yang menarik, konkret, dan interaktif. Permainan flashcard tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca permulaan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, flashcard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti merekomendasikan agar pendidik PAUD menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, pengembangan flashcard dengan tema dan bentuk permainan yang lebih beragam dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di lembaga PAUD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. B., Mohamad, M., & Sanmugam, M. (2023). The New Future for Special Needs Education with the used of Mobile Application with Multisensory. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3599640.3603116>
- Alé, J., & Rodríguez-Donoso, M. (2026). Education for sustainability and artificial intelligence based on computational thinking: a nature care play for early childhood. *Discover Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01131-7>
- Brandstetter, S., Kabesch, M., Köninger, A., Melter, M., & Apfelbacher, C. (2026). Parents' Receipt of and Satisfaction With Preventive Counselling During 'Child Health Checks': Findings From the KUNO-Kids Health Study. *Child: Care, Health and Development*, 52(2). <https://doi.org/10.1111/cch.70240>
- Harris, L., Dargusch, J., Ames, K., & Bloomfield, C. (2022). Catering for 'very different kids': distance education teachers' understandings of and strategies for student engagement. *International Journal of Inclusive Education*, 26(8), 848–864. <https://doi.org/10.1080/13603116.2020.1735543>
- Hurt, C. H. (2026). The Kids Aren't Alright: They're Being Out-Read by the Internet. *Journal of Education and Training Studies*, 14(2), 195–200. <https://doi.org/10.11114/jets.v14i2.7707>
- Iannelli, O., Naderbagi, A., Poulsen, A., Alam, M., Song, Y. J. C., Hindmarsh, G., Hickie, I. B., & LaMonica, H. M. (2026). Multistakeholder perspectives on children's play and the systemic factors that influence it across 12 low- and middle-income countries. *Humanities and Social Sciences Communications*, 13(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-025-06354-x>
- Ji, T., Li, X., Xu, Z., Zhao, J., Wang, G., Li, Y., Zhang, X., Liu, Q., Sun, N., Mei, L., Wang, S., & Ni, X. (2025). Aberrant Resting-State Effective Connectivity Between the Insula and Other Regions of the Whole Brain in Children With Obstructive Sleep Apnea. *Journal of Sleep Research*, 34(6). <https://doi.org/10.1111/jsr.70015>
- Kasiita, M., Businge, S., Napyo, A., & Tumwine, J. K. (2025). *Ascaris lumbricoides*: prevalence and associated factors among pre-school children in Rukiga district, Uganda: a cross-sectional study. *BMC Infectious Diseases*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12879-025-10697-w>
- Kim, S. K., & Webb, S. (2023). Does spaced practice have the same effects on different second language vocabulary learning activities? Fill-in-the-blanks versus flashcards. *Modern Language Journal*, 107(4), 944–964. <https://doi.org/10.1111/modl.12879>
- Ljungström, A., & Mood, C. (2025). Inequalities in early childhood education and care by immigrant background. *Research in Social Stratification and Mobility*, 100. <https://doi.org/10.1016/j.rssm.2025.101110>
- Mart, M. (2025). Bridging Theory and Practice: Out-of-School Learning in Preschool Teacher Training. *International Journal of Early Childhood*. <https://doi.org/10.1007/s13158-025-00472-y>

- Nurjanah, S., Anggraini, F. D., Solehah, U., Nisa, F., & Dewi, U. M. (2023). Effect of stimulation using flashcard media on language and speech development in pre-school age children (3-5 years). *Bali Medical Journal*, *12*(3), 2882–2885. <https://doi.org/10.15562/bmj.v12i3.4349>
- Ojo, T., Salama, S., Oluwatosin, Y., & Falope, P. (2026). Perspectives of fathers on the importance of learning through play among pre-primary-aged children in Nigeria. *International Journal of Child Care and Education Policy*, *20*(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-026-00169-2>
- Ophuis-Cox, F. H. A., Catrysse, L., & Camp, G. (2023). The effect of retrieval practice on fluently retrieving multiplication facts in an authentic elementary school setting. *Applied Cognitive Psychology*, *37*(6), 1463–1469. <https://doi.org/10.1002/acp.4141>
- Rajpurkar, A., Barrison, P. D., Fiestan, K., Vadlamudi, P. S., Sparling, M., Landis-Lewis, Z., Vinson, A. H., & Balczewski, E. A. (2026). Design of Learner-Created Electronic Flashcards in Undergraduate Medical Education: Implications for Knowledge and Skill Development. *Medical Science Educator*. <https://doi.org/10.1007/s40670-026-02641-7>
- Restrepo, P., Velásquez, J., Múnera, S., & Quintero Valencia, C. A. (2021). Adapting ride-on toy cars as a tool to promote leisure: A feasibility study in Colombia. *Assistive Technology*, *33*(4), 217–222. <https://doi.org/10.1080/10400435.2019.1611675>
- Richmond, D., Hodge, C., & Sibthorp, J. (2023). Sending children to camp: An analysis of decision-making by family income. *Family Relations*, *72*(3), 1292–1310. <https://doi.org/10.1111/fare.12730>
- Tessema, T. B., & Haile, Y. (2026). Disparities in play materials and pedagogy in Hawassa City preschools. *Discover Education*, *5*(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01141-5>
- Whitford, T., Goldberg, C., Hussain, S. S., & Etienne, M. (2026). Retention Royale: a Gamified Territory-Conquest Add-on for Anki to Enhance Engagement with Spaced Repetition. *Medical Science Educator*. <https://doi.org/10.1007/s40670-026-02721-8>
- Yates, R. A., Twist, K. E., & Higgins, B. P. (2026). RheumQuest: A Gamified Approach to Musculoskeletal Education. *MedEdPORTAL: The Journal of Teaching and Learning Resources*, *22*, 11587. [https://doi.org/10.15766/mep\\_2374-8265.11587](https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.11587)
- Zhen, L. W., Liedya, N. A., Adrianna, N. A., Sophia, N. A., Madihah, A., Insyirah, C., Umairah, U., Mahadeva, S., & Mahadeva Rao, U. S. (2026). Development and Evaluation of a Gamified Flashcard Intervention for Nutrition Education among Students: The Super Heroes' Food Healthy Card. *Research Journal of Pharmacy and Technology*, *19*(2), 497–500. <https://doi.org/10.52711/0974-360X.2026.00072>