



Penerapan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Media Visual

Muhammad Syafe'i, Nining Estiningsih, Nur Adiyah Yuliastri

Universitas Muhammadiyah Klaten, Universitas Hamzanwadi

<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahun Penerapan Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Visual di BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Subyek penelitian ini terdiri dari anak didik BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten. Data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif secara interaktif diantaranya pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Kegiatan Literasi Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten mencakup strategi aspek membacakan buku, pengembangan lingkungan kaya teks di sekolah, bagan-bagan pendukung literasi, bagan fungsional untuk komunikasi di kelas, bagan kaya teks yang dibuat guru dan siswa, pajangan tulisan siswa, dinding kata, sudut kelas baca. Metode penerapan kegiatan literasi di BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten meliputi, membacakan buku cerita, mencari huruf, suku kata dan kata, bernyanyi, bermain nama benda, membuat huruf atau kata dengan sesuai pada kartu huruf.</p>	<p>Article History Received 2 September 2024 Accepted 15 Oktober 2024</p> <p>Kata Kunci Literasi, Media Visual, Flash Card</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research aims to: (1) Understand the Implementation of Early Childhood Literacy Through Visual Media at BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten. The approach used in this research is qualitative. The subjects of this research consisted of students of BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten. This research data was collected through interviews, observation and document analysis. This research data was analyzed using interactive qualitative analysis techniques including data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.</i></p> <p><i>The results of the research show that the implementation of Early Childhood Literacy Activities at BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten includes strategic aspects of reading books, developing text-rich environments in schools, literacy support charts, functional charts for communication in the classroom, text-rich charts made by teachers and students, student writing displays, word walls, classroom reading corners. Methods for implementing literacy activities at BA Aisyiyah Tlingsing, Cawas, Klaten include reading story books, looking for letters, syllables and words, singing, playing with my name, making letters or words using materials around the child.</i></p>	

Corresponding to the Author : Muhammad Syafe'i, Nining Estiningsih, Nur Adiyah Yuliastri. e-mail: muhammadsyafei718@gmail.com. niningestiningsih88@gmail.com. yuliastrinuradiyah2@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Klaten, Universitas Hamzanwadi

@ 2024 The Author (s). Published by STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB, Indonesia. This is an Open Access article distributed under the terms of the <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Pendahuluan

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada pendidikan anak usia dini yaitu kemampuan berbahasa. Bahasa sangat penting dikembangkan karena melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Bahasa digunakan untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan keinginan yang akan disampaikan oleh anak. Menurut Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya (Dhieni, Nurbiana. 2005:8).

Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis (menenal dan memproduksi kata), perkembangan kosakata, perkembangan semantik atau makna kata, perkembangan sintaksis atau penyusunan kalimat, dan perkembangan pragmatik atau penggunaan bahasa untuk keperluan komunikasi (Musfiroh, Tadkiroatun, 2008:7). Perkembangan bahasa anak tersebut dapat dilihat dari kemampuan berbahasa yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pentingnya kemampuan berbahasa itu dikembangkan sejak dini supaya anak mampu berkomunikasi dan berpikir dengan baik. Selain itu, dengan bahasa anak dapat menyampaikan hasil pemikirannya, mengungkapkan perasaan dan keinginannya, mencari informasi serta mengolah berbagai pikiran maupun ide.

Anak usia dini merupakan masa yang berpeluang besar untuk memberikan berbagai kosa kata baru. Masa ini anak sangat mudah untuk menyerap berbagai informasi-informasi baru yang diperkenalkan. Untuk memberikan informasi maupun kata-kata baru kepada anak diperlukan pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang tepat dapat dilihat dari berbagai sisi yaitu materi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran.

Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, Azhar. 2014:4). Penggunaan media pembelajaran menarik dapat meningkatkan minat dan keinginan anak, membangkitkan kreativitas, serta rangsangan untuk belajar. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik.

Pengembangan media yang dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar berupa media berbasis visual, media berbasis audio dan media berbasis audio visual. Ketiga pengembangan media tersebut tidak ada yang buruk jika digunakan seoptimal mungkin dan tepat. Salah satunya, media berbasis visual merupakan media yang hanya dapat dilihat oleh anak tanpa bisa didengar.

Media berbasis visual ini mudah didapat, mudah dicari dan dibuat oleh pendidik. Namun, dalam kesederhanaan media ini terdapat banyak keberhasilan dalam penggunaannya. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan keefektifan bahan visual dan grafik itu. Media berbasis visual ini akan mencapai keefektifannya jika pendidik mampu mengkreasi, mengkombinasi dan merangkai media visual untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014: 89) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

- 1) Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari dan seringkali mengganggu perhatian peserta didik untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh peserta didik mengorganisasikan informasi.
- 4) Ulangi sajian visual peserta didik untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh infomasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan

hati-hati. Visual yang kompleks peserta didik perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, peserta didik diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

- 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualisasikan itu secara berdampingan.
- 6) Hindari visual yang tidak berimbang.
- 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- 9) Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- 10) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila:
 - a) Jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas,
 - b) Jumlah aksi terpisah yang terpenting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan
 - c) Semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- 11) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- 12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk:
 - a) Menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain,
 - b) Memberi nama orang, tempat atau objek,
 - c) Menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan
 - d) Menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
- 13) Warna harus digunakan secara realistik.
- 14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2014: 29) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Omadara dan Adu mengatakan media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan atau tujuan pembelajaran. Media bisa dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar (Muhammad Yaumi, 2018:7). Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual audio, audio-visual, multimedia Dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media yang dapat di kembangkan adalah media flash card Peralatan dapat berupa kartu bergambar.

Glenn Doman mengemukakan media *flash card* adalah yang dilengkapi dengan kata-kata. *Flash card* tersebut terdiri dari berbagai macam gambar yang berjumlah satu sampai dengan sepuluh. *Flash card* dapat dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna, maupun gambar sesuai dengan prinsip penggunaan sebagai alat permainan edukatif. Berikut ini beberapa prinsipnya yaitu mengaktifkan alat indra secara kombinasi; mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia didik anak; memiliki kemudahan dalam penggunaannya, membangkitkan minat, memiliki guna, memiliki sifat baik efisien maupun efektif. Demikian dengan Nugraha mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah bahan tidak mengganggu kesehatan anak. (Ahmad Susanto, 2018: 132-133).

Menurut Rudi Susilana Cepi Riana (2019:95-96) ada beberapa cara pembuatan media *flash card* secara jelas:

- 1) Potonglah kardus menjadi persegi 4 begitu juga dengan kertas origami, lalu rekatkan kertas origami tersebut ke bagian depan kardus
- 2) Lengkutkan dengan perekat gambar hewan berukuran kecil dibagian tengah origami
- 3) Lengkutkan tulisan nama hewan tersebut dibagian bawah gambar hewan
- 4) Tulis huruf awalan nama gambar hewan dibagian atas gambar
- 5) Lalu dibagian belakang kardus tempelkan gambar hewan berukuran besar yang sudah dipotong menjadi 4.

Indriana mengemukakan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *flash card* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang kartu. Bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial anak. Adapun secara terperinci manfaatnya sebagai berikut:

- 1) Mengasah kemampuan bersosialisasi; Permainan *flash card* dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi anak.
- 2) Menjalin kedekatan bersama orang tua; Permainan kartu yang dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menjalin ikatan kedekatan diantaranya, keterlibatan orang tua dalam permainan akan membuat anak merasa diterima dan dipahami sehingga dapat mengembangkan konsep diri yang positif baginya.
- 3) Belajar mematuhi aturan; Belajar mematuhi aturan dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan aturan mainnya.
- 4) Menambah wawasan;

Sambil bermain *flash card*, pengetahuan anak pun bertambah, terutama dalam permainan *flash card* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan pada anak. (Dwija Utama, 2019:153).

Manfaat media *flash card* diatas dapat disimpulkan bahwa, sambil bermain *flash card* pengetahuan anak akan bertambah, terutama dalam permainan *flash card* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan kepada anak.

Literatur Review

1. Pengertian, Prinsip Dan Ruang Lingkup Literasi

a. Pengertian Literasi dan Numerasi

Literasi dan numerasi secara sederhana adalah kemampuan membaca dan menulis., namun dalam perkembangannya literasi dan numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, memahami dan mengembangkan potensi dirinya.

Secara etimologis literasi berasal dari bahasa latin yang berarti "learned person" atau orang belajar. Kata literasi sendiri sering diartikan kemampuan membaca dan menulis. Jacoby dan lesaux mendefinisikan literasi sebagai konsep individu dalam memahami dan mengetahui konsep-konsep bahasa yang mencakup kemampuan menuliskan bentuk huruf, mengetahui bentuk huruf, beserta bunyi huruf dan mengeja kata. Program literasi mencakup upaya untuk meningkatkan kognitif, sosial, emosional dan yang paling utama adalah bahasa. Program literasi

mencakup banyak sasaran anak-anak, seseorang dapat memahami ilmu pengetahuan dan mengaktualisasikan informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Literasi diartikan sebagai proses membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, melihat dan berpendapat.

b. Prinsip Dasar Literasi dan Numerasi

Menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini menuntut guru harus memiliki kemampuan profesional, dan pribadi yang baik. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru Pendidikan Anak Usia Dini adalah mampu memahami perkembangan Anak Usia Dini. Pemahaman karakteristik perkembangan anak mampu memberikan kontribusi terhadap guru untuk merancang kegiatan, menata lingkungan main, mengimplementasikan pembelajaran dan mengevaluasi perkembangan anak. Guru diharapkan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran pada Anak Usia Dini meliputi:

- 1) Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan yang beragam sehingga menjadi bermakna dan menyenangkan.
- 2) Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajaran sepanjang hayat.
- 3) Proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik.
- 4) Pembelajaran yang relevan, yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan masyarakat sebagai mitra.
- 5) Pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan.

2. Pengertian Media Visual

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2014: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Glenn Doman mengemukakan media *flash card* adalah yang dilengkapi dengan kata-kata. *Flash card* tersebut terdiri dari berbagai macam gambar yang berjumlah satu sampai dengan sepuluh. *Flash card* dapat dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna, maupun gambar sesuai dengan prinsip penggunaan sebagai alat permainan edukatif. Berikut ini beberapa prinsipnya yaitu mengangtifkan alat indra secara kombinasi; mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia didik anak; memiliki kemudahan dalam penggunaannya, membangkitkan minat, memiliki guna, memiliki sifat baik efisien maupun efektif.

Indriana mengemukakan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *flash card* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang kartu. Bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Harsono Penelitian kualitatif menghasilkan deskriptif analitik tentang fenomena-fenomena secara murni bersifat informatif dan berguna bagi masyarakat peneliti, pembaca, dan juga partisipan. Penelitian kualitatif disebut juga

sebagai penelitian naturalistik, pendekatan naturalistik, situasi lapangan akan tetap bersifat natural, alami, wajar, dan tidak ada manipulasi, pengaturan atau eksperimen (Harsono 2011: 155).

Menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Menurut mereka, pendekatan kualitatif diarahkan pada latar data individu tersebut secara utuh (holistik) (Moeloeng, 2007). Setting penelitian merupakan suatu lokasi dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data sesuai dengan fokus dan permasalahan yang diajukan. Setting penelitian ini di BA Aisyiyah Tlingsing kecamatan Cawas Kabupaten Klaten.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Hasil Penelitian dari pemaparan mengenai hasil penelitian observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan atau dianalisis bahwa penggunaan media flashcard adalah media yang berisi gambar, dengan gambar yang harus sesuai dengan materi yang diajarkannya, gambar tersebut berasal dari buku kemudian mencari diinternet yang kemudian ditempel pada kartu yang telah disiapkan, kartu flashcard yang digunakan menggunakan kertas karton yang berukuran kurang lebih 15 x 20 cm

Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Susilana dan Riyana yang dikutip dalam jurnal karya Empih Hotimah mengatakan bahwa media flashcard yaitu media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Pendapat dari Susilana dan Riyana juga memiliki perbedaan yaitu pada ukuran kartu yang digunakan, menurut Susilana dan Riyana kartu tersebut berukuran 25 x 30 cm, sedangkan yang digunakan oleh bu Nining berukuran 15 x 20 cm, namun hal tersebut tidak menjadi masalah dalam penggunaan media flash card, karena dari hasil penelitian tersebut yaitu dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh.

Manfaat dari media dalam sebuah pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik, pembelajarannya juga bisa disajikan dengan sebuah permainan yang seru tidak semata-mata guru hanya menjelaskan kemudian peserta didiknya mendengarkan, dengan hal demikian mengakibatkan kejenuhan peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran. Manfaat menggunakan media lainnya yaitu peserta didik juga dapat melakukan banyak kegiatan seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sudjana dan Rivai yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pertukaran kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pendapat di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana yang dikutip dalam jurnal karya Budi Rahman mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan dari media flash card sebagai berikut:

- a. Pertama, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flash card sangat sangat praktis, penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak menggunakan listrik.
- b. Kedua, gampang diingat, karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali suatu konsep.
- c. Ketiga, menyenangkan, media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak.

Selain kelebihan menggunakan media flash card juga terdapat beberapa kekurangan dari media flash card diantaranya sebagai berikut.

- a. Media flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil.
- b. Hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media flashcard.
- c. Ukuran terlalu kecil
- d. Dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu untuk mencari
- e. Media ini disajikan dengan sebuah permainan.

Kesimpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan pada bagian sebelumnya, bagian ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan dan saran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan mengenai penggunaan media *flash card* pada peserta didik kelas B dilaksanakan melalui tiga tahap sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan guru melakukan persiapan dengan membuat rancangan RPP, kemudian membuat media yang akan di gunakan untuk pembelajaran. Dalam pembuatan media flashcard ini guru memanfaatkan gambar yang ada diinternet sesuai materi yang akan disampaikan kemudian di buat dan di tempel pada kartu flashcard dengan ukuran 15 x 20 cm
2. Tahap pelaksanaan guru melakukan pembelajaran yang akan berbantuan dengan media *flash card* yang sudah direncanakan dan dibuat oleh guru tersebut guna menjelaskan materi untuk kelas B yang mana memerlukan sebuah media untuk membantu proses pemahaman peserta didik kelas B tersebut, dengan cara guru memadukan media tersebut ke dalam sebuah permainan yang seru dengan cara membagikan ke beberapa peserta didik untuk mendapatkan kartu, dan sebagian peserta didik yang lain mendapat tulisan gambar dan gambarnya. Kemudian peserta didik yang mendapatkan tulisannya mencoba mengeja tulisan tersebut dan setelah selesai mengeja lalu tulisan tersebut disesuaikan dengan gambar jika tulisan tersebut menunjukkan tulisan pohon maka peserta didik tersebut yang akan jadi pasangan dari peserta didik yang di depan memegang kartu dengan setinggi dada tersebut.
3. Tahap evaluasi, guru melakukan evaluasi dengan melakukan review Kembali dengan lisan.

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Harsono. 2011. *Etnografi Pendidikan Sebagai Pesan Penelitian Kualitatif*. Surakarta. UMS.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Meloeng, L. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rudi Susilana Cepi Riana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.