

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

*(The Effect of Flash Card Learning Media on Students' Reading Ability of Children  
Aged 4-5 Years)*

Rina Nurasyiah<sup>1</sup>, Luluk Asmawati<sup>2</sup>, Fadlullah<sup>3</sup>, Cucu Atikah<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Abstract**

*The research objective was to determine the effect of flashcard learning media on the reading ability of children aged 4-5 years. The research method uses Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design by comparing student learning outcomes between the experimental class and the control class. In achieving this goal, the Pre and Post Group (PPG) is used. Pre and post design (PPG) was implemented in KB Al Marjan and KB Al Gozali Cipanas, the study population was 48 students and the research sample was 28 students. Sampling was done by snowballing sampling technique. The data analysis technique used the T test. The results showed that the observed T value was 8.131 and a Sig value of 0.00 < 0.05. So it can be concluded that using flashcard learning media can improve the reading ability of children aged 4-5 years at KB Al Marjan and KB Al Gozali Cipanas. The use of learning media by teachers in the learning process helps students develop and stimulate students' abilities.*

**Keywords:** *Flashcard, learning media, reading ability*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian menggunakan Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam mencapai tujuan tersebut digunakan Pre and Post Group (PPG). Pre and post design (PPG) diterapkan di KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas, populasi penelitian adalah 48 siswa dan sampel penelitian adalah 28 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik snowballing sampling. Teknik analisis data menggunakan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai T yang diamati adalah 8,131 dan nilai Sig 0,00 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran flashcard mampu meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran membantu siswa mengembangkan dan menstimulus kemampuan siswa.

**Kata kunci:** *Flashcard, Kemampuan Membaca, Media pembelajaran*

## PENDAHULUAN

Keterampilan membaca yang meliputi melafalkan lambang huruf, mengenal bunyi huruf, mengenal bunyi huruf awal, membedakan bunyi huruf dari bunyi binatang dan benda lain, serta belajar membaca dan menulis, diperoleh pada anak usia dini. Membuat teks dan mengisinya dengan gambar (Ganarsih et al., 2022). Untuk bayi usia empat hingga lima tahun, kemampuan mengenali setiap huruf alfabet dan menggabungkannya menjadi suku kata merupakan langkah awal yang penting dalam belajar membaca (Indria et al., 2017).

Pada masa anak usia dini, perkembangan keterampilan membaca membutuhkan pelatihan, latihan, dan pembiasaan di berbagai fase perkembangan (Hisniati, 2019). Orang tua dan pendidik memainkan peran penting dalam memastikan bahwa perkembangan keterampilan anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai tingkat perkembangan membaca, orang tua dan guru harus memodifikasi penggunaan media visual dan simbol di dalam kelas. Media ini menggunakan visual untuk memfasilitasi transisi dari tahap “menggambar” ke tahap “membaca”. Selain itu, media ini menampilkan kata dan karakter yang dapat digunakan pada tahap awal pembelajaran membaca. Untuk membuat pembelajaran menarik, guru harus memiliki akses ke berbagai pilihan media. Guru dapat menggunakan media berbasis *flashcard* multimedia interaktif ini untuk mengatasi masalah ini. Pengguna seluler memiliki akses kapan saja, di mana saja ke platform *flashcard* interaktif ini. Dalam media *flashcard* berbasis multimedia yang interaktif, kegiatan permainan kartu digital tradisional ditata ulang dan disajikan secara visual dengan cara yang inovatif ((Fitriyani & Nulanda, 2017; Sulaiman & Akidah, 2021; Susantini & Kristiantari, 2021).

Media merupakan sarana pengajaran yang efektif bagi anak. Dengan bantuan media, guru dapat mengkomunikasikan pengetahuan dan wawasannya dengan siswa secara lebih efektif (Astuti et al., 2018; Fariyah, 2017; Priyanto, 2014). Flashcards dan bahan cetakan lainnya dapat membantu siswa dalam belajar membaca. Flashcards adalah media berupa kartu yang berisi gambar dan teks yang persisten. Kartu kecil yang digunakan untuk menghafal atau sebagai alat mnemonik adalah flashcard (Utami et al., 2021). Fungsi utama media adalah untuk memperjelas informasi atau pesan yang

disampaikan dari pengirim kepada penerima, dalam hal ini pengajar kepada peserta didik (Rahayu & Fujiati, 2018). Dari segi perkembangan mental dan proses kreatif, media memiliki berbagai dampak positif bagi anak (Hasnidah, 2015). Penggunaan media pendidikan diperlukan untuk pengembangan pengetahuan, kemampuan, sikap, dan karakter anak (Asmawati, 2020).

Pengamatan yang dilakukan peneliti di KB Al Marjan dan KB Al Gozali menghasilkan kesimpulan bahwa: anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan membaca yang lemah. Anak belum bisa menyebutkan huruf atau mengasosiasikan kata dengan gambar, dan perbendaharaan kata anak masih terbatas. Media yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca pada anak usia 4 sampai 5 tahun masih berupa media tradisional yang membuat anak enggan untuk melakukan kegiatan pembelajaran membaca. Akibatnya, kemampuan anak untuk membaca menjadi sulit. Selain itu, dari hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohmah, Kepala Sekolah KB Al Marjan mengungkapkan bahwa KB Al Marjan masih kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran terkait kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa dan mensyaratkan kegiatan pembelajaran penempatan bagi siswa. Guru terus menggunakan ceramah dan metode klasik, serta ingatan mereka sendiri. Menurut Ibu Siti Rohmah, ketua KB Al Marjan, metode yang digunakan guru monoton sehingga anak kurang aktif di kelas saat kegiatan pembelajaran; guru masih menggunakan buku, majalah, dan papan tulis untuk mengajar anak membaca; dan kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi, sehingga media yang digunakan masih konvensional.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan flashcards digital menampilkan visualisasi gambar dan kata-kata untuk membantu pemahaman membaca mandiri anak-anak dalam kegiatan membaca awal. Anak-anak dapat menemukan informasi baru dengan melihat gambar jika mereka tidak memahami teks di bawah ini, dan sebaliknya, mereka dapat membaca teks jika mereka tidak memahami gambar yang ditampilkan (Maronta et al., 2023). Penggunaan media flashcard mendorong siswa untuk memahami bacaan dengan baik, menyenangkan, dan tentunya akan berpengaruh dalam membantu anak memperoleh lebih banyak kosakata (Widiyanti & Darmiyanti, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di

KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada perlakuan penggunaan media *flashcard* pada kelas eksperimen di KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas dalam rangka pembelajaran membaca pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan konteks di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut: 1) Apakah ada perbedaan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*? 2) Apakah media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun?.

## **KAJIAN TEORITIK**

### **Media Pembelajaran *Flashcard***

Media *flashcard* terdiri dari media berupa kartu-kartu kecil dengan gambar (Utami et al., 2021). Media memainkan peran penting dalam pendidikan anak usia dini. Perspektif dan pemahaman guru dapat didekatkan dengan siswa melalui penggunaan media (Fariyah, 2017). Siswa mungkin menganggap media *flashcard* menarik. Anak mendapatkan manfaat dari stimulasi yang mereka terima dari media pembelajaran yang menarik (Firdania et al., 2016; Rosmiyati & Wahyuni, 2019). Anak dapat terbantu pemahamannya terhadap pelajaran guru dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Anggraini et al., 2019; Anisa Fitri & Karlimah, 2018). Karena dampaknya yang sangat besar terhadap perkembangan mereka di kemudian hari, pendidikan anak usia dini perlu mendapat perhatian khusus. Masa perkembangan anak usia dini saat ini memberikan kesempatan yang luar biasa bagi para guru dan orang tua untuk membantu anak-anak mereka mencapai potensi penuh mereka. Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan ganda yaitu meletakkan dasar untuk keberhasilan sekolah di kemudian hari dan membantu setiap anak mencapai potensi penuhnya. Selanjutnya, pendidikan anak usia dini adalah waktu yang tepat bagi para pendidik untuk memperkenalkan ide-ide baru dan memberikan landasan untuk pembelajaran selanjutnya. Memotivasi anak-anak untuk belajar hanyalah salah satu dari banyak hasil yang baik dari media pendidikan yang menarik untuk anak-anak (Sari & Nurjanah, 2020). Penggunaan media dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang pengajaran di kelas.

Guru dapat memanfaatkan penerimaan anak-anak terhadap rangsangan eksternal di tahun-tahun awal untuk menanamkan pengetahuan dasar yang kuat kepada siswa (Susantini & Kristiantari, 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Meneliti korelasi antara variabel yang diteliti, penelitian kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena sosial. Teknik kuantitatif Karena menganut positivisme maka dikenal dengan teknik penelitian positivistik. Desain Eksperimental: Desain Eksperimental Sejati digunakan untuk penyelidikan ini. Kecuali untuk korelasi antara variabel yang diselidiki, percobaan semu identik dengan eksperimen aktual dalam segala hal dengan pengecualian penugasan acak. Pendekatan kuantitatif. Karena menganut positivisme, maka dikenal dengan teknik penelitian positivistik. Untuk mendukung klaim kausal dalam studi kuasi-eksperimental, efek dari perbedaan kelompok awal harus diperhitungkan (Dornyei & Griffiee, 2010).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan kelompok pre-test-posttest. Sebelum melakukan pre-test dan post-test, peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) dengan membandingkan skor korelasi total Item Terkoreksi, yaitu korelasi antara skor item dan total item. Grup A (Kontrol) dan Grup B (Eksperimen) adalah dua kelompok siswa (Eksperimen). Kemudian, siswa mengikuti Pretest untuk mengetahui apakah ada perbedaan. Selama durasi percobaan ini, dua kelompok berbeda akan berinteraksi: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti menggunakan media flashcard sebagai treatment di kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media flashcard. Populasi penelitian ini berjumlah 48 siswa KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas. Sample penelitian 28 siswa KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas dipilih dengan menggunakan *snowball sampling*.

**Tabel. 1 Desain penelitian pre-test dan post-test**

Kelas	<i>Pre-test Treatment</i>		<i>Post-test</i>
Kontrol	Y1	-	Y2
Eksperimen	Y1	X	Y2

Berdasarkan tabel 1. desain penelitian pre dan posttest, Y1 pre-test sebelum dilakukan treatment, pre-test dilakukan di kedua kelas baik itu kelas eksperimen dan kelas kontrol, Y2 setelah mengajar dengan media flashcard di kelas eksperimen maka di lakukan post-tes di kedua kelas baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol, X adalah treatment yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media flashcard. Peneliti menghitung jumlah sampel yang dibutuhkan dengan menggunakan pendekatan snowball sampling. Mewawancarai individu berpangkat lebih tinggi adalah metode yang dikenal sebagai "pengambilan sampel bola salju". Guru, kepala sekolah, atau siapa pun yang fasih dalam kekhususan mata pelajaran tes memenuhi syarat sebagai orang yang unggul (Creswell, 2014).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

**Tabel 2. Hasil uji Normalitas data**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		PRE	POST	Unstandardized Residual
N		28	28	28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	28.1786	31.7143	.0000000
	Std. Deviation	3.45397	2.15780	2.25493286
Most Extreme Differences	Absolute	.237	.189	.153
	Positive	.173	.109	.153
	Negative	-.237	-.189	-.108
Test Statistic		.237	.189	.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 <sup>c</sup>	.012 <sup>c</sup>	.090 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

**Table 3. Descriptiv**  
**Tabel 3. Deskriptif Statistik Kelas Kontrol**

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation
Pretest	65.40	28	9.489
Posttest	73.55	28	13.563

**Tabel 4. Deskriptif Statistik Kelas Ekperimen**

Pair 2	Mean	N	Std. Deviation
Pretest	68.55	28	6.250
Posttest	82.50	28	13.563

**Tabel 5. Hasil Uji T Berpasangan**

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	3.53571	2.30108	.43486	-4.42798	-2.64345	8.131	27	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas data di tabel 2. diketahui nilai signifikansi 0,090 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Berikut adalah temuan Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini: setelah menerimanya, peneliti membandingkan hasil posttest setelah dilakukan treatment dengan menggunakan media flashcard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan menggunakan media flashcard berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun. Media flashcard ini secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sebelum dan sesudah perlakuan, siswa di KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas terbukti memiliki hasil tes rata-rata yang berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata pre-treatment KB Al Marjan adalah 68,55, sedangkan nilai rata-rata post-treatment adalah 86,70. Nilai rata-rata sebelum perlakuan adalah 65,40, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan adalah 73,55 hal itu dapat dilihat di tabel 3 dan 4. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa media

pembelajaran *flashcard* lebih unggul daripada cara pengajaran membaca tradisional, hal ini menjawab dari rumusan masalah pertama. Penggunaan media di kelas bukanlah hal yang baru bagi guru. Ketika berbicara tentang belajar mengajar, guru dan tutor saat ini didesak untuk menggunakan berbagai media untuk membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Syafriзал, 2021).

Selanjutnya berdasarkan tabel 5. dan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang kedua dapat dilihat nilai  $T_0$  sebesar 8,131 dan Sig sebesar  $0,000 < 0,05$ . hal ini membuktikan terdapat perbedaan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran *flashcard*. hal ini didukung hasil penelitian dari (Kustiyowati, 2020) bahwa *flashcard* berpengaruh positif terhadap pengenalan membaca anak usia 4-6 tahun. Kemampuan membaca adalah seseorang yang mampu mengenal simbol- simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus dalam membantu mengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis (Zulfa & Djamali, 2018).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flash card berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa usia 4-5 tahun di KB Al Marjan dan KB Al Gozali Cipanas. Siswa harus menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia dan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan membaca siswa . Cara terbaik untuk membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran adalah guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan siswa adalah media pembelajaran *flashcard*.

Saran untuk penelitian selanjutnya antara lain, penelitian ini bisa dijadikan masukan untuk menjadi tambahan materi dan masukan dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa. untuk guru disarankan mampu menguasai pembelajaran dengan baik dan tepat sehingga menarik minat siswa untuk belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V., Yulsoyfriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Anisa Fitri, N., & Karlimah. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i4.13196>
- Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 216–223.
- Astuti, F. K., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N. C., & Duong, N. T. (2018). Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School. *IJNET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2i1.951>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Singapore: Sage Publication.
- Dornyei, Z., & Griffee, D. T. (2010). *Research Methods in Applied Linguistics*. Oxford University Press.
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.198>
- Firdania, M. S., Tursina, & Sastypratiwi, H. (2016). Aplikasi CAI berbasis multimedia untuk pengenalan bagian tubuh manusia pada anak usia dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–5.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v10i3.56350>
- Hasnidah. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif* (Cetakan II). Jakarta : PT Luxima Metro Media.
- Hisniati. (2019). Melalui Pemanfaatan Gambar dan Simbol dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Al-Ijtihad Danger. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2). <https://doi.org/10.36088/bintang.v1i2.270>
- Indria, V. P., Sumarsih, & Agustriana, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman pada Anak Kelompok A PAUD Sambela Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 95–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.2.95-100>
- Kustiyowati. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Flash Card Terhadap Pengenalan Pra Membaca Anak Usia 4-6 Tahun di TK Nurya Bil Ilma Jember. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.302>
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital

- terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 02(XVIII). <https://doi.org/10.21831/jigcope.v0i2.2913>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru. *PAUD Lectura Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2517>
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Syafrizal, S. (2021). The effects of using whiteboard animation toward Indonesian students' vocabulary and grammar mastery. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(2), 783–793. <https://doi.org/10.52462/jlls.55>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Widiyanti, D., & Darmiyanti, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Flash Card. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 4(2), 16–29. [https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v4i2.265](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v4i2.265)
- Zulfa, E. R., & Djamali, F. (2018). Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Usia 4-6 Tahun di RA Ar-Ridlwani Ajung Jember Tahun Ajaran 2015/2016. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(2), 136–144.