



## Pengaruh Media Flashcard Terhadap Daya Ingat Angka Anak Usia 3-4 Di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar

**Herlina Hadiyati Safariyah**

Universitas Islam Madura

**Maimon Sumo**

Universitas Islam Madura

**Musayyadah**

Universitas Islam Madura

Alamat: Jl. PP. Miftahul Ulum Bettet Pamekasan, Madura

Korespondensi penulis: [penulis.maimonsumo@um.ac.id](mailto:penulis.maimonsumo@um.ac.id)

**Abstract:** Utilizing flashcard media includes a positive affecton expanding children's cognitive improvement. The point of this inquire about is to degree how much impact flashcard media has on the numerical memory of children matured 3-4 a long time at PAUD Aisyiyah Matahri Bersinar, Waru Locale. The research methods used consist of quantitative, experimental and data collection techniques using observation and documentation. The data analysis technique used to test the research hypothesis uses the t test with the help of the SPSS 18 for Windows evaluation version program application. Research results: 1). Using flashcard media can improve the number memory of students at PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar 2). There is an influence of flashcards on number memory in children aged 3-4 years. This means that flashcards have a big influence on the numerical memory of children aged 3-4 years.

**Keywords:** Flashcard, Memory, Early childhood

**Abstrak:** Pemanfaatan media *flashcard* mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan peningkatan kognitif anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *flashcard* terhadap daya ingat numerik anak usia dewasa 3-4 tahun di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar Daerah Waru. Strategi penyelidikan yang digunakan terdiri dari metode kuantitatif, tes dan pengumpulan informasi menggunakan persepsi dan dokumentasi. Metode investigasi informasi yang digunakan untuk menguji teori investigasi menggunakan uji t dengan bantuan aplikasi program formulir penilaian SPSS 18 *for Windows*. Hasil penelitiannya: 1). Menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat angka pada siswa di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar 2). Ada pengaruh flashcards terhadap memori angka pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini menyiratkan bahwa kartu flash mempunyai dampak yang sangat besar pada memori numerik anak-anak yang telah mencapai kematangan 3-4 tahun.

**Kata kunci:** *Flashcard, Daya Ingat, Anak usia Dini*

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran pening dalam mendukung perkembangan psikomotorik dan intelektual anak secara optimal, memaksimalkan pertumbuhan serta kemajuan mereka sejak usia dini, dan memberikan dampak signifikan pada perkembangan mereka dimasa depan (Indrawati, 2022). Pendidikan anak usia dini berperan dalam mengarahkan, mempertajam dan menciptakan segenap potensi anak semaksimal mungkin, sehingga terbentuklah tingkah laku dan kapasitas dasar yang sesuai dengan tatanan formatifnya, dalam rangka merencanakannya untuk maju ke jenjang pendidikan berikutnya (Suryana 2021). Pada usia 3 atau 4 tahun, daya ingat anak terhadap angka umumnya sangat baik. Dalam pengajaran anak usia dini, anak-anak yang sudah dewasa hingga usia 8 tahun diberikan rangsangan pendidikan melalui berbagai latihan yang mendukung kemajuan anak (Suryana, 2021) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya untuk memberi semangat dan menyemangati anak sejak baru lahir sampai dengan usia enam tahun, usia cemerlang, yang dilakukan dengan memberikan dorongan yang bersifat mendidik untuk

membantu tumbuh kembang dan kemajuan anak, baik lahiriah maupun batiniah, agar anak siap memasuki masa pendidikan. instruksi sebelumnya (Suryana, 2021). Pendidikan anak usia dini perlu berfokus pada pengembangan enam aspek utama, yaitu: motorik, kognitif, sosial-emosional, moral dan spiritual, bahasa, serta seni (Zulkarnaen, 2023). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan kemampuan tentang apa yang anak dengar, lihat, raba, rasa ataupun yang mereka cium oleh panca indra yang anak miliki (Abdul Muhid, 2022).

Kapasitas anak usia dini mempunyai tingkat pencapaian yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat usia anak. Selain itu, anak-anak yang telah mencapai kematangan 3-4 tahun memiliki tingkat standar pencapaian kapasitas yang berbeda dibandingkan dengan anak-anak yang telah mencapai kematangan di bawah atau di atas (Ramadani, 2019). Kemajuan siswa merupakan suatu bentuk perubahan dinamis dalam kemampuan berpikir dan kapasitas yang berlangsung hingga usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai usia cemerlang. Pada masa ini kemajuan yang jarang dan sempurna terjadi pada anak usia dini. Pada tahap ini, seorang anak mengalami peningkatan yang sangat cepat, termasuk aspek fisik, motorik, antusiasme, kognitif, dan psikososial (Ramadani 2019). Kognitif dapat dicirikan sebagai informasi yang luas, pengendalian berpikir, imajinasi atau kreativitas, kemampuan dialek, dan memori (Novitasari, 2018). Salah satu hipotesis belajar kognitif yang dicetuskan Gagne dalam Loita (2022). Hipotesis ini melihat pembelajaran sebagai persiapan penanganan data, perasaan dan sudut mental lainnya. Hipotesis kognitif melihat pembelajaran sebagai persiapan untuk mengamankan, mempersiapkan, menyimpan, dan meninjau data yang dikendalikan oleh anak-anak. Pada masa usia dini tersebut peningkatan perkembangan kognitif sangatlah cepat. Anak-anak lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang terlihat jelas olehnya Sehingga kemampuan ini penting sekali dikembangkan agar anak mampu menjalankan kehidupan sehari-harinya dengan baik (Agustiarini, 2023). Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungkannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pahrul & Amalia, 2020).

Ingatan setiap anak membutuhkan kekuatan. Hal ini dapat diperoleh melalui pengalaman dan informasi yang diperoleh anak dimasa lalu. Memori adalah kata lain dari memori. Selain kata memori, sebagian orang juga menggunakan kata memori (Pratiwi, 2017). Menurut Desmita dalam Novianti, (2019) Kenangan masa kecil masih sangat jelas dan tidak tertutupi dengan segala kesalahan. Hal ini, mesti adanya menghadirkan saran dalam pengetahuan untuk menambahkan kemampuan daya ingat. Menurut Winkle dalam Fatmah, (2023) Berpandangan bahwa daya ingat merupakan aktivitas kognitif anak, dimana anak menyadari bahwa pengetahuan yang dimilikinya berasal dari pengalaman masa lalu. Sedangkan menurut Walgito Dalam Novianti, (2019) mengatakan bahwa, kenangan adalah terjemahan dari kenangan. Selain menggunakan istilah *memory* terdapat pula yang memakai istilah memori sesuai dengan pelafalannya. Memori merupakan kekuatan untuk memikirkan kembali pengetahuan nan disimpan didalam memori. Mengingat merupakan kemampuan dalam menerima, menaruh juga reproduksi pikiran (Novianti, 2019). Menurut Mayasari dalam Kabibah (2023) Anak usia dini memiliki potensi daya ingat yang tinggi terhadap lingkungan sekitar. Mereka sangat spontan rasa ingin taunya pada hal-hal barunya. Maka dari itu, juga perlu mendesain metode pembelajaran yang mencangkup kebutuhan akademis namun juga berdampak terhadap daya ingat dan kreaivias anak. Pelajaran yang menggunakan media *flashcard* menjadi pilihan yang penting karna memberikan situasi nyata bagi anak untuk belajar, juga dapat mengasah daya ingat anak untuk lebih kuat (Kabibah, 2023).

Ada beberapa alasan mengapa *flashcard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Ukurannya yang besar membuatnya mudah dibawa serta praktis untuk dibuat dan digunakan. Praktis dalam pembuatan dan penggunaan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan optimal kapan saja menggunakan media ini. Media ini juga sangat menarik untuk dijadikan alat

pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dalam bentuk permainan (Novianti, 2019). Media merupakan alat atau sarana, serta metode yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mendukung peserta didik mencapai tujuan atau kompetensi tertentu yang ditetapkan dalam kurikulum suatu mata pelajaran (Kabibah, 2023). Sedangkan dalam Kabibah (2023), Abu al-Fath mengartikan media sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi ke otak siswa. Menurut Nurita dalam Kabibah, (2023) Media dapat menjadi bagian dari komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar antara pengirim dan penerima. Media pembelajaran sendiri dapat dikatakan sebagai suatu alat yang dapat memberikan bantuan dalam proses pendidikan dan pembelajaran sehingga makna pesan menjadi jelas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses dan lancar (Lailatul, 2024). *Flashcards* adalah kartu-kartu kecil berisi gambar, isi atau gambar yang berfungsi untuk mengingatkan atau mengatur siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut. Kartu *flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm dan dapat diseimbangkan agar sesuai dengan kebutuhan setiap pelajaran (Attamimi, 2023). Sejalan dengan Wahyuni dalam Zainidahlan, (2024) *flashcard* merupakan kartu kecil yang menampilkan gambar, angka, atau kata-kata simbolik yang berfungsi untuk mengingatkan atau membimbing anak terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan angka yang digambarkan. Definisi lain diungkapkan oleh Windura dalam Nurul Novitasari (2023), bahwa media *flashcard* atau kartu kilas merupakan kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Media *flashcard* merupakan media yang dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran.

Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *flashcard* bergambar angka memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan daya ingat anak, seperti penelitian oleh beberapa para ahli. Dengan pemahaman tahap perkembangan anak tersebut, tentunya guru akan lebih mudah untuk memfasilitasi belajar anak salah satunya dengan melatih daya ingat anak dengan menggunakan media *flashcard* bergambar angka (Hafidzoh, 2021). Sedangkan menurut Wahyuni dalam (Hafidzoh, 2021) dengan media *flashcard* memiliki manfaat untuk pengembangan kemampuan mengingat, menambah perbendaharaan kata, angka serta meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Menurut Anisa dalam Abidin (2023) Menyajikan angka pada anak usia dini memiliki banyak manfaat. Oleh karena itu, pendidikan angka dapat menjadi hal yang sangat penting untuk diwujudkan dalam persiapan pembelajaran anak usia 3 - 4 tahun dengan cara menyajikan angka.

Temuan pada 10 Oktober 2024 di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar di Kec Waru menunjukkan bahwa anak usia 3-4 tahun mengalami kesulitan mengingat angka 1-5 dengan menggunakan metode lagu. Kondisi ini menjadi tantangan, karena kognitif tersebut penting dalam pembelajaran berkelanjutan. PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar terbiasa menggunakan metode lagu, tetapi metode lagu dinilai kurang efektif bagi anak usia dini yang membutuhkan cara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan metode *flashcard* khusus diharapkan dapat membantu dengan menyediakan kartu dengan gambar angka yang menarik serta memudahkan anak mengingat. *Flashcard* merangsang anak untuk lebih cepat mengenal angka, meningkatkan minat untuk menguasai konsep angka, merangsang kecerdasan dan daya ingat anak, oleh karena itu, kartu *flashcard* dapat digunakan untuk menunjukkan kepada anak-anak tidak hanya objek dengan bentuk, seperti bentuk geometris dasar, tetapi juga angka (Mutiara E.N, 2023). Berdasarkan temuan penelitian, media *flashcard* memiliki dampak yang signifikan terhadap daya ingat angka anak usia 3 – 4 tahun di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar.

Dari beberapa temuan diatas, pendidikan anak usia dini pada usia 3-4 tahun mengalami kesulitan dalam mengingat angka menggunakan metode lagu. Terlepas dari kemampuan daya ingat anak, penggunaan metode *flashcard* sangat cocok dan efisien untuk anak usia 3 hingga 4 tahun. Untuk meningkatkan daya ingat anak. Dengan menghafal berbagai bentuk dan angka. Daya ingat anak juga pada saat usia 3-4 tahun dapat berkembang apabila menggunakan hal-hal

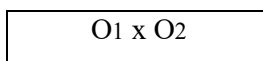
yang kreatif agar dapat menarik minat anak. Sejalan dengan pendapat Yoga M, (2023) bahwa media Kartu *flashcard* dapat menarik perhatian anak-anak saat melakukan kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat melatih daya ingat anak terhadap angka.

Pemanfaatan media *flashcard* memberikan dampak positif pada peningkatan perkembangan kognitif anak, karna dapat membantu anak lebih cepat mengingat angka, meningkatkan antusiasme dalam melatih daya ingat, serta merangsang kecerdasan. Anak akan belajar banyak mengenai perbedaan bentuk angka 1-5. Dengan adanya penelitian ini, tujuan peneliti berharap bisa mengukur seberapa besar pengaruh metode flashcard terhadap daya ingat angka anak usia 3-4 tahun di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar Kec Waru.

### **METODE PENELITIAN**

Teknik penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif, dengan teknik *eksperimen*. Metodologi penelitian kuantitatif menurut Sugiono pada Zihni Afif (2023) Dapat dipahami sebagai Strategi investigasi berdasarkan logika positivisme, yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau tes tertentu. Penelitian kuantitatif merupakan penyelidikan terhadap masalah sosial yang berfokus pada pengujian teori yang melibatkan variabel-variabel, diukur dengan angka, dan di analisis melalui prosedur statistik untuk menentukan apakah teori tersebut dapat digeneralisasi atau prediksinya akurat (Meli Yudestia, 2022). Dalam pemikiran ini, analisis menggunakan *instrumen* dengan rencana yang ditandai dengan pengulangan variabel bawahan. Estimasi yang diulang dapat dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* (Ratno Abidin, 2023). Desain peneliti sebagai berikut:

**Gambar 1.** Pretest-postes



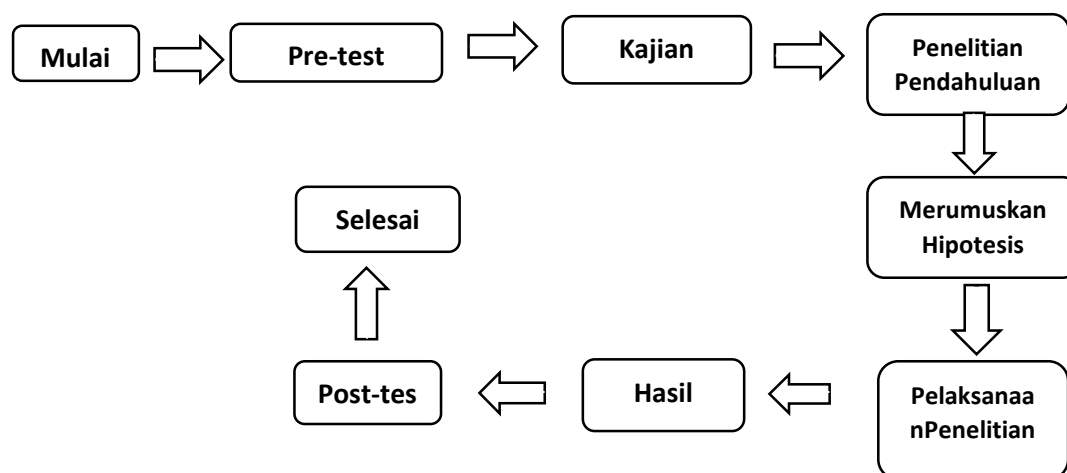
Keterangan

O1: *Pre-Test*

X: Perlakuan

O2: *Post-Test*

Lokasi studi ini dilakukan di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar yang berada di Jalan Tamberu, Desa Tlangi Satu Kec Waru. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2024. Populasi penelitian terdiri dari murid PG B di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar sebanyak 23 anak, dengan 10 anak yang dijadikan *sample* penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel bebas, yaitu media *flashcard* yang digunakan untuk melatih anak mengingat angka 1-5. Sementara itu, variabel bawahan dalam penelitian ini adalah kapasitas memori anak terhadap angka. Untuk mengumpulkan informasi mengenai faktor-faktor yang diteliti, digunakan metode persepsi dan dokumentasi. Persepsi dilakukan dengan melihat senam anak di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar. Dokumentasi berupa foto kegiatan hasil belajar anak PG B di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar Kecamatan Waru, yang berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sesuai rencana. Strategi penelusuran informasi yang tepat dalam penyelidikan ini adalah dengan prosedur Inspeksi Tidak Teratur, yang digunakan untuk menyeleksi secara sewenang-wenang anak PG B mengingat nomor 1-5 beberapa waktu lalu dan setelah diterapi menggunakan media *flashcard* di PAUD Aisyiyah Matahari Bersinar, Daerah Waru.



**Gambar 2.** Alur Penelitian

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data penelitian ini peneliti akan menjabarkan hasil data pembahasan terhadap “pengaruh *flascard* terhadap daya ingat angka 1-5” dengan cara pengumpulan data *pre-test post-test* selanjutnya mencari hasil perbedaan terhadap *pre-test post-tes*, dilanjutkan dengan uji *hipotesis* dengan bertujuan mencari hasil uji signifikan (T-hitung) yang dilakukan pada PG B. Dengan jumlah 10 anak dengan metode observasi dan dokumentasi untuk pengumpulan data.

Pada saat pelaksanaan *pre-test* peneliti menyediakan selebar kertas, dimana pada kertas tersebut sudah ada gambar angka 1-5, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat daya ingat anak usia 3-4 tahun tanpa diberikan perlakuan. Namun perkembangan daya ingat yang berkembang sesuai harapan mulai muncul, hal ini dikarenakan perkembangan daya ingat anak maksimal.

Dalam pelaksanaan *post-test* anak hampir termasuk dalam kriteria mulai berkembang, hal ini terbukti saat peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan *flascard* dibuat semenarik mungkin dengan bergambar 1-5. Dengan gambar yang menarik membuat anak semakin meminati media *flascard* tersebut, sejatinya anak lebih senang belajar seraya bermain. Sedangkan pembelajaran yang digunakan di PAUD masih menggunakan metode lagu dan tulis.

**Tabel 1** Pired Samples Correlations

Mean	Std.Deviation	Paired Differences Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference		t	d	Significance One Two -Sided p - Sidedp
			Lower	Upper			
Pair1 pretes_eks postest_eks -38.800	24.174	7.645	-56.093	-21.507	-5.075	9	<.001 <.001

Berdasarkan hasil uji t berpasangan diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,01 hasil ini lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05, artinya dengan menggunakan media *flashcard*, meningkatkan kemampuan daya ingat siswa di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan *flashcard* berpengaruh terhadap daya ingat angka pada anak usia 3-4tahun. *Flashcard* menjadi media yang efektif untuk menarik perhatian anak sekaligus mendorong semangat belajar mereka melalui pendekatan bermain sambil belajar. Di PAUD masih menggunakan metode bernyanyi, untuk mendukung kemampuan daya ingat pada anak. Oleh karna itu, penelitian menyoroiti kekurangan dalam cara belajar anak dalam hal masih menggunakan

metode bernyanyi dan menulis, *flashcard* juga dapat mempermudah guru untuk mengasah potensi minat belajar anak.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Afikah & Uswatun, (2022) Media *flashcard* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan daya ingat anak terhadap angka. Penggunaan *flashcard* mempermudah anak dalam menghafal angka, karena media yang menarik ini lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan tulisan biasa. Demikian pula teori anisa dalam (Ratno Abidin, 2023) bahwa Pemanfaatan *flashcard* untuk melatih daya ingat angka pada anak mempunyai banyak manfaat, oleh karena itu pengenalan angka sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Adanya gambar angka pada *flashcard* tersebut diharapkan anak menjadi tertarik, dan lebih bersemangat dalam belajar, dan pada gilirannya akan mempermudah para anak dalam mengingat angka dengan bermain menggunakan *flashcard* (Arisandy, 2024).

Sepadannya dengan penelitian Ratno Abidin, (2023) Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain anak dapat mengenal dan mempelajari berbagai hal hampir sepanjang hidupnya, terlebih lagi dapat mempersiapkan daya ingat dan mengembangkan rasa percaya diri, baik dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat peraga. Begitupun pendapat Umam dalam Dini et al., (2023) melalui aktivitas bermain, guru dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di masa prasekolah, dengan menyediakan alat permainan seperti kartu bergambar angka untuk mendukung perkembangan daya ingat angka anak secara optimal, hakikat pembelajaran seorang anak tidak hanya menggunakan alat lembar kerja juga stimulus bermenyanayi, namun harus ada media yang mendukung anak dalam proses pembelajarannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Dini et al., (2023) bahwasanya Untuk pembelajaran matematika, sangat penting untuk memiliki media yang dapat menarik perhatian anak terhadap minatnya, sehingga memudahkan guru dalam mempersiapkan kemampuan kognitif anak dalam mengingat angka. Demikian pendapat (Novia et al., 2023) Anak usia dini sudah mempunyai hak untuk menghafal sambil bermain, ada banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mempersiapkan daya ingat anak terhadap angka, seperti flashcards yang dapat memberikan pengalaman belajar dan bermain yang menyenangkan bagi anak.

## **SIMPULAN**

Terdapat pengaruh yang signifikan *flashcard* terhadap daya ingat angka anak usia 3-4 tahun di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar. Maka semakin sering anak bermain media *flashcard* bergambar angka maka semakin tinggi pengaruh daya ingat anak terhadap angka. Terlihat bahwa murid di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar sangat meminati media *flashcard* yang dibuat peneliti.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikannya naskah ini. Dan diucapkan terimakasih juga, kepada kepala PAUD yang telah memberikan ijin dalam penyelesaian penelitian juga membantu terlaksananya penelitian dengan baik. Terimakasih juga sampaikan kepada pengelola dan reviewer jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Muhid. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Din*, 4(2), 409–410. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/1635>
- Afikah, A., & Uswatun, R. (2022). Aulad : Journal on Early Childhood Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 5(1), 71–76. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.298>
- Agustiarini. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4, 85–93.
- Arisandy. (2024). Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca.

- Communnity Development*, 5(1), 285–289.
- Dini, U., Kiddi, D. I., Konseling, B., Pendidikan, F. I., & Gorontalo, U. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA TAMAN BELAJAR UNTUK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 156–170.
- Fatmah. (2023). Implementasi Metode Tartil dalam Menguatkan Daya Ingat Hafalan Al-Qur'an pada Anak Usia Dini di Tk Az-Zahra Baru Ranji Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 68.
- Indrawati. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi Berbasic Pengembangan Diri Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5495–5505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2992>
- Lailatul, E. (2024). Analisis Media Flashcard Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7068–7072.
- Loita. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *JDPK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3748–3751. [liskarhmi@upi.edu](mailto:liskarhmi@upi.edu)1\*
- Meli Yudestia. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian*. 2(2).
- Mutiara E.N. (2023). Penggunaan media flashcard Untuk Mengenalkan Anak Usia Dini Pada Matematika Permulaan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(1330), 1331. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nafsiyah Hafidzoh. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodath Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Naila Attamimi. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125.
- Novia, N., Safitri, D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung ( GESIT ) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5, 232–243.
- Novianti. (2019). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping. *JURNAL CERIA*, 2(3), 57–64.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurul Novitasari. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245–258. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.142>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Pratiwi, A. F. (2017). Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. *Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi*.
- Ramadani. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Ratno Abidin. (2023). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3), 175–178.
- Suryana. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 1560–1566. [shofiamaghfiroh.sm@gmail.com](mailto:shofiamaghfiroh.sm@gmail.com)
- Umi Kabibah. (2023). Pemanfaatan Bahan Ajar Loose Part Melalui Model Pembelajaran Project

- Based Learning untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Baitul Ilmi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2080–2086. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.486>
- Yoga M. (2023). Pengaruh Media Flashcard Dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Terhadap Perkembangan Kognitif. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12, 1015–1020. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i3.63838>
- Zainidahlan. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 10(1), 209–221. [zainidahlan@uinsu.ac.id](mailto:zainidahlan@uinsu.ac.id)
- Zihni Afif. (2023). Penelitian Ilmiah ( Kuantitatif ) Beserta Paradigma , Pendekatan ,. *Journal Of Social Science Research Volume*, 3, 682–693.
- Zulkarnaen. (2023). Pengelolaan Manajemen Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4199–4208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4515>