



Tahapan Penggunaan Digital Flashcard untuk Pengenalan Literasi Awal pada Anak Usia Dini

Novi Hidayati,^{1*} Fitri Meliani,¹ Qorina Widadiyah¹

¹Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Cirebon, Indonesia

Abstract: *This research is motivated by the use of digital media in early childhood education. The goal is to determine the stages of using digital flashcards to introduce literacy to early childhood. This study focuses on group A with the age of 4-5 years consisting of 18 students in one of the kindergartens in Purwakarta District and 2 classroom teachers in group A. This study uses a descriptive qualitative design with observational data collection techniques, and interviews. The collected data will be analyzed by thematic analysis through six stages, including the data introduction stage, the initial code acquisition stage, the theme search stage, the theme review stage, the theme naming stage, and the writing stage. The results of this study show that the use of flashcard digital media needs to go through several stages, including the introduction stage, the explanation stage, the implementation stage, the question asking stage, and the reward giving stage. These stages can make learning more meaningful and make children more interested in learning. This article can be a guide for teachers in using digital-based learning media.*

Keywords: *early childhood; reading skills; writing skills; emergent literacy; digital flashcard stages*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media digital pada pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tahapan dari penggunaan media Digital Flashcard dalam pengenalan literasi pada anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada kelompok A dengan usia 4-5 tahun yang terdiri dari 18 siswa di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta dan 2 guru kelas pada kelompok A. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, dan wawancara. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan analisis tematik melalui enam tahapan, diantara tahap pengenalan data, tahap perolehan kode awal, tahap pencarian tema, tahap peninjauan tema, tahap penamaan tema, dan tahap penulisan. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media digital *flashcard* ini perlu melalui beberapa tahapan, di antaranya tahap pengenalan, tahap penjelasan, tahap pelaksanaan, tahap mengajukan pertanyaan, dan tahap pemberian *reward*. Tahapan tersebut dapat membuat pembelajaran lebih terarah, bermakna dan membuat anak lebih tertarik. Artikel ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: anak usia dini; kemampuan membaca; kemampuan menulis; literasi awal; tahapan digital flashcard

***Corresponding Author:**

email: novihidayati7@gmail.com

Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Jl. Widarasari III – Tuparev, Cirebon, 45153 Indonesia

Disubmit: 29 Juli 2025

Revisi: 30 Agustus 2025

Diterima: 18 September 2025

A. Pendahuluan

Pentingnya mengenalkan kemampuan literasi awal terutama kemampuan membaca dan menulis bagi anak usia dini karena anak usia dini berada pada masa keemasan (*the golden age*). Masa di mana anak akan menangkap lebih cepat stimulus yang diberikan kepadanya. Selain itu juga, kemampuan literasi awal menjadi hal yang perlu dicapai pada anak sebelum mereka memasuki jenjang sekolah dasar karena hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar (Fajriyah, 2018). Bukan hanya itu, dengan pengenalan literasi sejak dini kepada anak dapat menghantarkan anak untuk memperoleh banyak yang dibutuhkan bagi perkembangan berikutnya. Sejalan dengan Seefeldt & Wasik yang menguraikan pengalaman baca tulis yang didapatkan oleh anak usia 4-5 tahun dapat mempengaruhi kesiapan anak memperoleh manfaat dari kegiatan membaca dan menulis (Seefeldt & Wasik, 2008). Maka pengalaman baca tulis yang diberikan kepada anak pada usia 3-5 tahun dapat menjadi peletak dasar bagi perkembangan literasi di masa selanjutnya. Namun disayangkan, kesadaran akan literasi di Indonesia masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dari hasil survei pada *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilansir oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* tahun 2019 menguraikan bahwa peringkat literasi di Indonesia terbilang rendah dengan menempati posisi ke 62 dari 70 negara (Utami, 2021).

Rendahnya minat literasi di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan. Lingkungan anak sangat mempengaruhi minat dan ketertarikan anak terhadap suatu hal. Anak terlahir dan tumbuh dengan lingkungan teknologi digital sehingga hal tersebut menjadi bagian dari kehidupan sehari-harinya (Hidayati, Djoehaeni, & Zaman, 2022). Melihat hal tersebut maka waktu yang mereka habiskan lebih banyak pada hal yang berkaitan dengan perangkat digital. Hal ini terlihat juga dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Prensky yang menguraikan bahwa anak menghabiskan waktunya lebih dari 10.000 jam untuk bermain *game*, 200.000 untuk mengirimkan pesan instan dan email, dan lebih dari 20.000 jam untuk menonton televisi (Prensky, 2017). Namun, waktu yang dihabiskan untuk membaca berbanding terbalik kurangnya dari 5.000 jam. Banyak waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gawai dikarenakan meningkatnya kepemilikan gawai. Hal ini sesuai dengan survei yang dilakukan oleh badan pusat statistika (BPS) bahwa kepemilikan gawai mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan presentase 90,54% (Statistik, 2020).

Minimnya waktu yang dihabiskan oleh anak dalam literasi ini disebabkan karena kurangnya akses literasi sehingga membuat anak tidak tertarik dengan kegiatan tersebut. Hal ini dikarenakan jarang terpaparnya anak pada lingkungan yang kaya akan literasi terutama di lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga yang tidak terbiasa dengan paparan literasi, tidak membuat anak tertarik dengan literasi karena mereka tidak menemukan *role model* (Chambers, Cheung, & Slavin, 2016). Ketertarikan anak terhadap literasi sangat dipengaruhi oleh contoh yang ada disekitar mereka sehingga seringkali anak mendapatkan contoh dalam berliterasi maka semakin tinggi pula kemampuan literasi yang akan dimiliki mereka (Permatasari, Inten, Mulyani, & Rahminawati, 2017). Bukan hanya faktor dari lingkungan keluarga namun ketersediaan dan kesesuaian bahan bacaan bagi anak dapat menjadi pengaruh penting dalam menarik perhatian anak terhadap kemampuan literasi. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Puranik bahan bacaan yang memuat terlalu banyak informasi membuat buku tersebut kurang layak untuk dijadikan bahan bacaan bagi pembaca permula (Puranik, Phillips, Lonigan, & Gibson, 2018). Hal ini karena merupakan generasi yang beranggapan bahwa tulisan dinilai sebagai hal yang memusingkan dan membosankan maka dapat dikatakan mereka lebih menyukai melihat gambar ataupun ilustrasi (Sihura, 2018).

Melihat hal tersebut pengenalan literasi sejak dini ini memerlukan perhatian serius terutama dalam pemberian strategi dan metode yang dapat menarik minat anak. Hal ini sesuai dengan Supriadi & Irdianiza menguraikan bahwa proses pengenalan literasi ini perlu disajikan dengan menyenangkan agar dapat menarik minat dan perhatian anak (Supriadi & Irdianiza, 2020). Kegiatan yang menyenangkan ini kegiatan yang tidak membuat anak bosan ataupun membuat anak enggan untuk mengenal literasi. Maka pendidik memiliki peranan penting bagi literasi anak di sekolah sehingga mereka perlu mengenalkan literasi secara hati-hati dan bertahap agar tidak memberikan dampak negatif dikemudian hari. Karena menurut Neuman kesalahan dalam pengenalan literasi kepada anak dapat memberikan pengaruh pada masa berikutnya seperti anak menangis, teriak, ataupun respon negatif lainnya ketika mereka dihadapkan dengan kegiatan literasi, sehingga mereka tidak memiliki ketertarikan terhadap membaca dan menulis (Neuman, Moland, & Celano, 2017). Oleh karena itu, guru perlu menghindari pembelajaran yang membuat anak bosan dan kebingungan dengan memberikan pembelajaran sesuai dengan minat dan ketertarikan anak salah satunya kegiatan yang menyenangkan. Untuk mengetahui kegiatan yang menyenangkan dan menarik anak maka perlu mengikuti perkembangan zaman.

Sekarang ini, anak usia dini berada pada kemajuan perkembangan teknologi digital, terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi digital ini bukan hanya digunakan untuk merancang, mengelola. Ataupun memantau pembelajaran melainkan juga dapat teknologi digital dapat diintegrasikan kedalam proses pembelajaran. Hal ini karena media digital menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk audio maupun visual yang menarik dan interaktif. Sehingga media digital ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengenalkan literasi awal, kemampuan membaca dan menulis pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran ini dapat meningkatkan beberapa keterampilan, salah satunya keterampilan pra membaca dan menulis (Chambers et al, 2016; Suggate, Pufke, & Stoeger, 2018). Flashcard menjadi salah satu media yang sering digunakan dalam pengenalan literasi. Sehubungan dengan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran maka terdapat inovasi dari *Flashcard* yang sudah ada menjadi *Digital Flashcard* digital yang dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal literasi. Dengan demikian, penulis ini melihat tahapan penggunaan media *Digital Flashcard* digital dalam mengenalkan literasi.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata secara lisan maupun nonlisan dari objek penelitian yang diamati perilaku sehingga temuan tersebut tidak dapat diperoleh melalui prosedur statistika ataupun bentuk pengukuran lainnya, Kemudian desain penelitian ini menggunakan deskriptif karena tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesa tertentu, tetapi hanya menggambarkan terkait dengan suatu gejala atau keadaan ataupun peristiwa yang terjadi (Creswell, 2014). Sehingga penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif untuk meneliti suatu kelompok ataupun objek ataupun kelas yang tidak dapat diperoleh melalui statistika melainkan berupa hasil uraian yang bersifat alami tanpa mengada-ngada dan terjadi pada masa sekarang. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk memberikan gambaran tahapan yang digunakan oleh pendidik dalam menggunakan media *Digital Flashcard* untuk pengenalan literasi awal pada anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dimulai dari bulan Januari 2024-Juni 2024 yang berfokus pada kelompok A dengan usia 4-5 tahun yang terdiri dari 18 siswa di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta dan 2 guru kelas pada kelompok A. Pemilihan tempat penelitian ini karena berada di pusat Kabupaten Purwakarta sehingga sarana prasarana penunjang pembelajaran sangat memadai untuk proses pembelajaran. Selain itu juga, sekolah tersebut telah menggunakan media

digital sebagai media pembelajaran di kelas. Bukan hanya kondisi sekolah yang mendukung melainkan kondisi anak pun mendukung karena anak pada kelompok A berasal dari keluarga ekonomi menengah ke atas sehingga setiap anaknya telah mengenal dan menggunakan teknologi digital pada kehidupan sehari-harinya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Pada observasi, peneliti melihat penggunaan media *Digital Flashcard* yang digunakan oleh guru pada pengenalan literasi sedangkan pada wawancara ini peneliti melakukan wawancara secara terbuka kepada dua guru kelas pada kelompok A. Data yang terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dengan enam tahapan, diantaranya tahap pengenalan data, tahap perolehan kode awal, tahap pencarian tema, tahap peninjauan tema, tahap penamaan tema, dan tahap penulisan (Braun & Clarke, 2006).

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam penggunaan media *Digital Flashcard* bahwa terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh guru untuk mengenalkan literasi awal pada anak, diantaranya tahap pengenalan, tahap pelaksanaan, tahap mengajukan pertanyaan, dan tahap pemberian *reward*.

Tahap Pengenalan

Tahap pertama, tahap pengenalan ini dimaksudkan guru mengenalkan kepada anak konten maupun isi dari media *Digital Flashcard* digital. Pada media *Digital Flashcard* ini terdiri dari dua baris kartu-kartu yang berpasangan serta di dalam kartunya berisikan teks, suara dan gambar. Konten pada kartu ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak, tema pembelajaran, ataupun topik. Meskipun begitu, guru akan memberikan konten yang berhubungan dan dekat dengan anak. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diuraikan oleh Hidayati & Zaman bahwa untuk mengenalkan anak terhadap sesuatu maka dimulai dari hal yang sederhana kemudian kompleks lalu dari yang terdekat dengan anak kemudian ke terjauh dari anak (Hidayati & Zaman, 2021).



Gambar 1

Tahapan Pengenalan Penggunaan media *Digital Flashcard*

Konten yang disajikan dalam media ini dapat digabungkan antara suara dengan kata, gambar dengan kata, suara dengan gambar namun suara dengan gambar tidak sering digunakan oleh guru. Karena menurut Moritz untuk mengenalkan media *Digital Flashcard* kepada anak ini perlu memperlihatkan gambar terlebih dahulu kemudian mengenalkan gambar tersebut dan meminta anak untuk menyebutkan gambar tersebut (Moritz, 2017). Sehingga guru tidak langsung mengenalkan anak kepada huruf atau kata karena ketika anak langsung dikenalkan huruf atau kata tanpa didukung dengan gambar akan membebani ingatan anak sehingga untuk mengenalkan literasi ini perlu dilakukan secara eksplisit (Agudo, Rico, & Sanchez, 2015). Sejalan dengan Yuksel bahwa untuk mempelajari literasi termasuk kemampuan membaca dan menulis perlu dilakukan secara berulang, dan berulang yang diatasi dengan sebuah aturan (Yuksel, Mercanoglu, & Yilmaz, 2022). Peninjauan yang dilakukan oleh anak secara berulang terhadap huruf ataupun kata menjadi salah satu cara terbaik dalam pengelanaan literasi. Dengan demikian tahap pengenalan ini, guru akan mengenalkan kepada anak media pembelajaran yang akan mereka pergunakan selama proses pembelajaran kemudian guru akan mengenalkan juga isi atau konten seperti mereka akan memilih dan menemukan gambar dengan kata, atau suara dengan kata, atau suara dengan kata.

Tahap Penjelasan

Tahap penjelasan merupakan tahap kedua pada penggunaan media *Digital Flashcard* ini. Pada tahap ini ditujukan untuk memberitahukan kepada anak cara anak bermain pada media *Digital Flashcard*. Namun sebelum mulai memainkan permainan tersebut, guru akan memberikan penjelasan cara penggunaan *mouse* yang benar dan baik dengan memberikan contoh. Hal ini sejalan dengan Agudo dan Wood penggunaan *mouse* merupakan sebuah perangkat interaktif yang paling efisien untuk anak usia dini (Agudo et al., 2015; Wood, 2014). Karena anak yang berusia tiga tahun sudah mampu mengoperasikan *mouse*, seperti menekan ataupun menggeserkan *mouse*. Setelah menjelaskan penggunaan dari *mouse*, guru akan menjelaskan cara bermain *Digital Flashcard* dengan memberikan arahan kepada anak untuk mencari kata atau gambar atau suara dengan menekan salah satu kartu yang berada di baris untuk mengetahui isi yang mereka peroleh. Kemudian, guru akan mengarahkan anak untuk mencari pasangan yang sesuai dengan bagian atas pada kartu bagian bawah. Jika kartu yang berada di atas dan di bawah sudah sesuai maka kartu akan tetap terbuka. Jika tidak, kartu akan berbalik kembali dan anak dapat mencoba kembali dengan mengklik kartu yang sama dengan sebelumnya kemudian mencari kembali pasangan kartu hingga semua pasangan kartu telah ditemukan.



Gambar 2

Tahapan Penjelasan Penggunaan media *Digital Flashcard*

Penjelasan yang diberikan oleh guru kepada anak sebelum menggunakan media *Digital Flashcard* ini karena anak usia dini memproses dan berinteraksi dengan informasi berbeda dengan orang dewasa sehingga mereka membutuhkan waktu untuk memahami dan mengelola hal yang baru termasuk media pembelajaran karena kemampuan mereka ditentukan oleh faktor kognitif, dan psikomotorik (Agudo et al., 2015). Dengan demikian, pada penggunaan media *Digital Flashcard* ini, guru tidak hanya menjelaskan dalam sekali waktu melainkan guru akan menjelaskan secara bertahap dan berulang kepada anak dengan tujuan karena mereka perlu waktu untuk menyesuaikan terhadap media tersebut. Ketika anak dipaksakan untuk mengenal dan memahami media tersebut secara cepat maka dapat memberikan tuntutan yang lebih besar kepada anak selama proses penggunaannya (Yuksel et al., 2022).

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini menjadi tahapan yang penting dalam pengenalan kemampuan literasi awal anak baik kemampuan menulis dan kemampuan membaca. Karena bahwa jumlah pelaksanaan menjadi salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam mengenalkan literasi awal pada anak (Sukaryanti, Nasution, Indria, & Hadi, 2021). Ketika pelaksanaan penggunaan media *Digital Flashcard* dilakukan secara rutin maka dapat memberikan manfaat bagi anak, seperti meningkatkan antusias anak sehingga anak terlibat dalam pembelajaran literasi, menarik perhatian anak, dan membantu daya ingat anak (Tegar Pratama & Gandana, 2024). Bukan hanya itu juga, minat dan respon anak terhadap media *Digital Flashcard* sangat antusias sehingga mereka tidak bosan ketika dikenalkan dengan namanya huruf ataupun kata. Kemudian menumbuhkan rasa senang karena pelaksanaannya dilaksanakan seraya dengan bermain sehingga anak dapat mengerjakan dengan tenang (Harisanty et al., 2020; Hidayati & Prachagool, 2025).

Pada tahap pelaksanaan ini, tahap dimana setelah guru memberikan penjelasan mengenai cara bermain *Digital Flashcard* dan cara menggunakan *mouse*nya maka anak-anak mulai bermain media *Digital Flashcard* dengan mengarahkan dengan menggeserkan *mouse* pada kartu bagian atas terlebih dahulu lalu memilih salah satu kartu dan mengkliknya kemudian mencari pasangan yang sesuai dengan kata atau suara atau gambar yang didapatkan pada kartu sebelumnya dengan mengarahkan dengan menggeserkan kembali *mouse* pada kartu bagian bawah. Jikalau jawabannya kurang tepat maka anak perlu mengulang kembali seperti sebelumnya dengan mengarahkan *mouse* pada kartu bagian atas dan memilih kartu yang sama seperti sebelumnya. Namun dalam mengarahkan *mouse* nya anak mengalami kesulitan terutama pada gerakan yang membutuhkan kemampuan psikomotorik yang lebih kompleks, seperti menggeserkan kursor dari atas ke bawah ataupun sebaliknya. Meskipun begitu, pada usia 3-5 tahun, usia normal anak mengalami kesulitan dalam menguasai *mouse* karena mereka masih mengembangkan keterampilan motoriknya (Agudo et al., 2015). Kesulitan yang dihadapi oleh anak dapat teratasi seiring bertambahnya usia anak-anak dan intensitas penggunaan. Semakin sering anak menggunakan maka kemampuan anak dalam mengoperasikan *mouse* semakin tajam dan baik (Agudo, Sánchez, & Rico, 2010).



Gambar 3
Tahapan Pelaksanaan Penggunaan media *Digital Flashcard*

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *Digital Flashcard* ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Pada awalnya, anak mulai memegang dan mengarahkan *mouse* ke kartu bagian atas lalu memilih dan menekan kartu ke enam. Pada kartu ke enam tersebut mengeluarkan kartu yang berisikan bunyi dari kata kaki kemudian guru akan meminta anak untuk

mengucapkan kata tersebut serta meminta anak untuk mencari kata kaki pada kartu bagian bawah. Anak memilih dan menekan kartu yang sesuai dengan bunyi tersebut namun pada percobaan pertama anak belum dapat menemukan pasangan kartu yang tepat. Guru pun meminta anak tersebut mengarahkan kembali *mouse* ke bagian atas kartu kemudian memilih kartu yang sama dengan sebelumnya. Selanjutnya, guru meminta anak untuk menggeserkan *mouse* ke kartu bagian bawah untuk menemukan kata yang sesuai dengan kartu pada bagian atas. Anak pun dapat menemukan kata kaki pada kartu bagian bawah. Hal tersebut terjadi karena anak sedang menggabungkan pengetahuan mereka sebelumnya dengan informasi baru sehingga mereka berlatih dan menghafal kata yang terdapat pada kartu (Al-Jarf, 2021; Yuksel et al., 2022).

Tahap Mengajukan Pertanyaan

Tahap mengajukan pertanyaan, guru memberikan sebuah pertanyaan kepada anak mengenai kata pada kartu yang didapatkan dengan menunjuk hurufnya menggunakan tangan dan *mouse*. Mengajukan pertanyaan kepada anak di akhir permainan merupakan cara yang bagus untuk melibatkan anak dalam mengingat huruf atau kata yang mereka peroleh (Livingstone et al., 2017). Selain itu juga, penunjukan kata menggunakan jari tangan ini dapat mengenal dan mehamai huruf pada sebuah kata (Hume, Allan, & Lonigan, 2016). Namun terkadang ada anak yang tidak merespon pada saat guru bertanya sehingga guru mengulang kembali pertanyaan jikalau anak tetap tidak memberikan respon dengan memberikan stimulus kepada anak mengenai huruf yang terdapat pada kartu. Sejalan dengan Allor dan McCathren guru perlu memberikan contoh dengan memberikan gambaran terkait dengan jawaban ketika anak salah ataupun ragu untuk menjawab (Allor & McCathren, 2003). Ketika anak memberikan respon selama 3 sampai 4 detik maka sebaiknya guru memberikan jawabannya. Setelah anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, guru akan meminta anak untuk mengulang kembali kata tersebut. Pengulangan tersebut bertujuan agar anak membiasakan anak untuk melafalkan kata tersebut (Roskos, 2019). Guru juga akan mengulang kembali jawaban yang benar kepada anak (Allor & McCathren, 2003).

Pertanyaan yang diberikan oleh guru ini tidak sebatas pertanyaan terkait kata yang terdapat pada kartu melainkan guru juga memberikan pertanyaan terbuka sehingga anak dapat memberikan jawaban deskriptif, misalnya kata bola terdiri dari huruf apa saja kemudian dilanjutkan huruf awal

dari bola apa. Setelah itu guru akan menanyakan kepada anak kata yang diawali dengan huruf "b" dan kemudian guru meminta mereka untuk membuat huruf b di atas meja menggunakan jari tangannya. Kegiatan tersebut dapat menjadi salah cara bagi anak untuk memperkuat kemampuan membaca dan menulis (Hall, Simpson, Guo, & Wang, 2015).

Tahap Pemberian *Reward*

Pada tahap pemberian *reward* diberikan setelah anak menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Allor dan McChatren menguraikan semua upaya atau jawaban yang diberikan oleh anak itu perlu diberikan pujian (Allor & McCathren, 2003). Sejalan dengan Saracho pemberian *reward* merupakan hadiah yang didapatkan oleh anak terhadap jawaban yang benar (Saracho, 2023). Pemberian *reward* ini berguna untuk memotivasi anak agar anak lebih tertarik dengan kemampuan membaca, dimana guru memberikan *reward* secara verbal berupa "Wah, Z **pintar** dapat memainkannya dengan benar.", "S **hebat** karena dapat menjawab dengan cepat, dan tepat", "**Good job**, C sudah memasangkannya dengan benar!", "I **luar biasa** bisa memasangkan dan menjawabnya dengan cepat dan tepat!" dan memberikan semangat kepada anak untuk membaca di rumah bersama orang tua.



Gambar 4

Tahapan Pemberian *Reward* Penggunaan media *Digital Flashcard*

Selain itu juga guru memberikan *reward* secara non verbal juga berupa memberikan tos. Mengaitkan hadiah dengan respons perilaku mendorong kemungkinan respons itu diulangi. Reward ini dapat terdiri dari objek fisik (seperti mainan, makanan untuk dimakan, atau perilaku sosial). Misalnya, penguatan sosial terjadi ketika guru bertepuk tangan atau memberikan komentar positif kepada anak, seperti "Bagus!" (Saracho, 2023). Mulyasa menyatakan bahwa *reward* ini suatu respon terhadap tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut

(Mulyasa, 2014). Sejalan dengan teori skinner Hurlock sebagian besar perilaku merupakan efek dari pengondisian operan, di mana hadiah atau penguat membujuk anak untuk meniru perilaku mereka setelah mereka menemukan kondisi yang tepat (Hurlock, 2015). Jika individu sedang kesakitan atau mendapat respon negatif, maka perilaku atau tindakan tersebut tidak akan terulang kembali di masa berikutnya. Hadiah memperkuat perilaku (Santrock, 2012).

D. Kesimpulan

Penggunaan media *Digital Flashcard* ini terdapat beberapa tahapan, di antaranya tahap pengenalan, tahap penjelasan, tahap pelaksanaan, tahap mengajukan pertanyaan, dan tahap pemberian *reward*. Tahap-tahap tersebut merupakan tahap yang dilalui oleh anak sebelum bermain media *Digital Flashcard* dimana anak perlu mengenal isi dari media *Digital Flashcard* seperti gambar atau teks atau suaranya. Setelah anak mengenal isi dari media tersebut maka guru menjelaskan cara bermainnya meskipun awalnya anak kebingungan namun karena terbiasa anak mulai dapat memainkannya dengan baik selain itu juga guru menjelaskan cara memegang *mouse* serta menjalankannya meskipun ada beberapa anak yang sudah dapat menjalankan *mouse* tanpa perlu berikan penjelasan oleh guru. Anak mulai bermain media *Digital Flashcard* dengan mengikuti penjelasan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya dengan mengarahkan *mouse* ke kartu bagian atas lalu anak mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang telah dipilih sebelumnya pada kartu bagian bawah. Setelah anak menemukan pasangan kartu yang tepat maka guru memberikan suatu pertanyaan kepada anak mengenai teks atau gambar atau suara pada kartu yang didapatkan. Kemudian guru memberikan *reward* berupa verbal dan nonverbal kepada anak. Selain itu juga memberikan motivasi untuk membaca di rumah bersama orang tua.

Daftar Pustaka

- Agudo, J. E., Rico, M., & Sanchez, H. (2015). Multimedia Games For Fun and Learning English In Preschool. *Digital Education Review*, 27(June), 183–204. Retrieved from <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/12059>
- Agudo, J. E., Sánchez, H., & Rico, M. (2010). Playing Games on the Screen: Adapting Mouse Interaction at Early Ages. 2010 10th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, 493–497. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2010.142>

- Al-Jarf, R. S. (2021). Standardized Test Preparation with Mobile Digital Flashcard Apps. *UIJRT: United International Journal for Research & Technolog*, 3(2), 33–40. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED616917.pdf>
- Allor, J. H., & McCathren, R. B. (2003). Developing Emergent Literacy Skills Through Storybook Reading. *Intervention in School and Clinic*, 39(2), 72–79. Retrieved from <https://readitonceagain.com/wp-content/uploads/2017/08/Developing-Literacy-through-storybook-reading.pdf>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa>
- Chambers, B., Cheung, A. C. K., & Slavin, R. E. (2016). Literacy and Language Outcomes of Comprehensive and Developmental-Constructivist Approaches to Early Childhood Education: A Systematic Review. *Educational Research Review*, 18, 88–111. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.03.003>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design, Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches (Fourth Edi)*. University Of Nebraska-Lincoln: SAGE Publication.
- Fajriyah, L. (2018). Pengembangan Literasi Emergen pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 165–172. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1394>
- Hall, A. H., Simpson, A., Guo, Y., & Wang, S. (2015). Examining the Effects of Preschool Writing Instruction on Emergent Literacy Skills: A Systematic Review of the Literature. *Literacy Research and Instruction*, 54(2), 115–134. <https://doi.org/10.1080/19388071.2014.991883>
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtiyas, T., Anugrah, E., Permata, I., & Anggraeni, D. (2020). The Utilization of Flashcards in Children Information Literacy Development. *Library Philosophy and Practice*, (November), 1–12.
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2022). How Parental Co-Viewing Can Reduce the Adverse Effects of Gadgets in Early Children. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 10(2), 305. <https://doi.org/10.21043/thufula.v10i2.16295>
- Hidayati, N., & Prachagool, V. (2025). The Use of Digital Flashcard Media for Early Literacy Introduction. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 6(1), 19–29. Retrieved from <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/3040>
- Hidayati, N., & Zaman, B. (2021). Is it Necessary to Ban Gadget in Early Childhood? *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 270–273. <https://doi.org/10.2991/assehr.k210322.057>

- Hume, L. E., Allan, D. M., & Lonigan, C. J. (2016). Links Between Preschoolers' Literacy Interest, Inattention, and Emergent Literacy Skills. *Learning and Individual Differences*, 47, 88–95. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2015.12.006>
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing Opportunities and Minimizing Risks for Children Online: The Role of Digital Skills in Emerging Strategies of Parental Mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Moritz, A. (2017). *How to Use Flashcards with Children*Saladino.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, S. B., Moland, N., & Celano, D. (2017). *An Evaluation of the Every Child Ready to Read Program*. Chicago: American Library Association. Retrieved from <https://everychildreadytoread.org/wp-content/uploads/2017/11/2017-ECRR-Report-Final.pdf>
- Permatasari, A. N., Inten, D. N., Mulyani, D., & Rahminawati, N. (2017). Literasi Dini dengan Teknik Bercerita. *Jurnal FamilyEdu*, 3(1), 20–28. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/5887>
- Prensky, M. (2017). *Education to Better Their World: Unleashing the Power of 21st-Century Kids*. Teacher College Press. Retrieved from <https://bettertheirworld.org/wp-content/uploads/2017/07/Prensky-ETBW-Ch1.pdf>
- Puranik, C. S., Phillips, B. M., Lonigan, C. J., & Gibson, E. (2018). Home Literacy Practices and Preschool Children's Emergent Writing Skills: An Initial Investigation. *Early Childhood Research Quarterly*, 42(September 2017), 228–238. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.10.004>
- Roskos, K. A. (2019). Play and literacy: Knowns and unknowns in a changing world. In P. K. Smith & J. L. Roonarine (Eds.). Cambridge University Press.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Saracho, O. N. (2023). Theories of Child Development and Their Impact on Early Childhood Education and Care. *Early Childhood Education Journal*, 51(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01271-5>
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini. Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (L. T. M. S. Indeks, Trans.). Jakarta: Jakarta Indeks.
- Sihura, F. (2018). The Role of Parents " Generation of Z " to the Early Children in the Using of Gadget. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*,

- 249, 55–59. Retrieved from <https://www.atlantispress.com/proceedings/secret-18/25907000>
- Statistik, B. P. (2020). Statistik Telekomunikasi Indonesia. Retrieved from <https://www.bps.go.id/publication/2021/10/11/e03aca1e6ae93396ee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2020.html>
- Suggate, S., Pufke, E., & Stoeger, H. (2018). Do Fine Motor Skills Contribute to Early Reading Development? *Journal of Research in Reading*, 41(1), 1–19. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12081>
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 185–190.
- Supriadi, D., & Irdianiza, T. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Digital Flashcard. *Jurnal Edukha*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.jpbi.2013.02.0>
- Tegar Pratama, M., & Gandana, I. (2024). The Use of Silent Way Through Digital Flashcards: Benefits and Challenges Universitas Pendidikan Indonesia. *Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 12(1), 34–43. Retrieved from <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/eltin/article/view/4021>
- Utami, L. D. (2021). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah*.
- Wood, E. A. (2014). Free Choice and Free Play in Early Childhood Education: Troubling the Discourse. *International Journal of Early Years Education*, 22(1), 4–18. <https://doi.org/10.1080/09669760.2013.830562>
- Yuksel, H. G., Mercanoglu, H. G., & Yilmaz, M. B. (2022). Digital Flashcard s vs. Wordlists for Learning Technical Vocabulary. *Computer Assisted Language Learning*, 35(8). <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1854312>