PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR AUD MELALUI FLASH CARD ISLAMI PADA PENGENALAN HURUF ABJAD DI RA AL-JUNAIDIYAH

Nur Ainun[1], Kholidah Nur[2], Syamsiah Depalina Siregar[3]

[1,2,3] *STAIN Mandailing Natal*
E-mail : nurainun12.3411@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran anak usia dini (AUD) melalui flash card Islami sebagai sarana dalam pengenalan huruf abjad di RA Al Junaidiyah. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam kegiatan belajar mengenal huruf abjad. Media flash card Islami dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas A2 RA Al-Junaidiyah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flash card Islami yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, media ini praktis digunakan oleh guru serta efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Dengan demikian, flash card Islami dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang edukatif, menarik, dan bernuansa Islami untuk anak usia dini.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Flash Card Islami, Model ADDIE, Huruf Abjad, Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tahap awal dalam membentuk karakter individu melalui pengalaman belajar. Pendidikan adalah segala hal yang dilakukan supaya seseorang menjadi lebih tahu, lebih bisa, dan lebih baik dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Menurut Tirtaraharja (2005) mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis yang bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik. Pendidikan dianggap sebagai proses yang terstruktur dan terarah, dengan tujuan membimbing siswa untuk mengembangkan kepribadian positif. Tujuannya adalah untuk menghasilkan individu-individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga mempunyai karakter yang baik, nilai-nilai moral yang kuat dan kemampuan komunikasi yang positif serta diharapkan dapat berkembang menjadi individu yang memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Dalam kehidupan manusia, pendidikan tidak pernah bisa dipisahkan dari pendidikan.Pendidikan yang benar-benar menentukan arah seseorang adalah pendidikan yang dimulai sejak usia sangat muda.

Pendidikan dianggap sebagai proses yang terstruktur dan terarah, dengan tujuan untuk membimbing peserta didik agar mengalami perkembangan dalam membentuk kepribadian yang positif. Tujuannya adalah untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik, nilai moral yang kuat dan keterampilan interpersonal yang positif serta diharapkan dapat berkembang sebagai individu yang berkontribusi positif di masyarakat. Dalam kehidupan manusia tidak akan pernah terlepas dari yang namanya pendidikan, pendidikan yang sangat menentukan arah seseorang adalah pendidikan yang dimulai dari usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk layanan Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasaan (daya pikir, daya cipta, kecerdasaan emosi, kecerdasaan spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan, tahap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Yunus & Mardyawati, 2016). Peraturan Menteri Pendidikaan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Ayat (2) Huruf c menyatakan : Layanan PAUD untuk usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA)/ Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat (Permendikbud, 2014).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia 4-6 tahun sebelum anak menlanjutkan pendidikannya kejenjang pendidikan dasar. Tujuan dari pendidikan anak usia dini ini adalah untuk memberikan dukungan kepada anak dalam menghadapi berbagai tahap perkembangan dengan memperhatikan ciri khas dan kebutuhan khusus yang muncul pada setap fase perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) semakin berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan zaman, dan sebagian besar keberhasilan anak usia dini dalam proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik yang menggunakan metode-metode pembelajaran yang berpusat pada anak. Penggunaan flash card merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini. Dengan menggunakan flashcard secara kreatif dan interaksi aktif, anak dapat belajar huruf dengan lebih cepat dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Pengenalan huruf merupakan Langkah awal yang penting dalam proses belajar membaca dan menulis bagi anak usia dini, salah satunya metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah melalui penggunaan flashcard. Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan olen Glenn Doman, seorang dokter bedah otak. Terdapat macam-macam gambar pada flashcard yaitu gambar hewan, gambar buah-buahan, gambar huruf vocal dan sebagainya. Tujuan dari metode ini yaitu melatih kognitif anak serta daya ingat anak.

Flash cards adalah alat pembelajaran yang menggunakan kartu kecil yang berisi informasi seperti kata-kata, gambar, angka, atau konsep penting lainnya. Informasi yang ingin dipelajari terletak di satu sisi kartu, dan pertanyaan atau penjelasan terkait terletak di sisi lain (Febrianto,yustitia, dan rianto 2020). *Flash card* adalah cara sederhana namun sangat berguna untuk menampilkan gambar dan desain dengan banyak warna yang menarik . Selanjutnya membahas tentang manafaat dari *Flash card* dalam meningkatkan komunikasi dengan menggunakan flashcard , anak-anak dapat belajar mengenal dan mengungkapkan kata-kata dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kemmapuan berkomunikasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mus'adah & Fachrurrazi 2020:50) mengungkapkan bahwa media *flash card* dapat memberikan dampak positif dalam pemerolehan kosakata anak usia 5-6 tahun. Dengan bertambahnya kosakata, anak-anak dapat belajar mengucapkan kosakata baru dan menggunakannya saat berbicara.

Kemampuan berbicara mereka dapat dilihat dari penggunaan kosa kata yang tepat, jika seseorang berbicara, mereka dianggap berbicara kata-kata yang dimaksudkan media flashcard anak-anak dapat menyebutkan 5-11 kata baru yang terkait dengan tema yang ada di flashcard sehingga anak dapat melihat gambar yang ada di dalamnya. Sehingga kemampuan berbicara dapat dilatih melalui media *flash card.* Media *flash card* membantu guru serta orang tua dalam menstimulus anak dalam meningkatkan perkembangan Bahasa seperti yang pernah diteliti flashcard yang bergambar memudahkan anak untuk mengingat serta menstimulus kreativitas anak. Menurut (Susilana dan Riyana 2009:94) *flash card* adalah media pembelajaran yang berupa kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm, gambar pada *flash card* ini dapat dibuat dengan tangan, foto, ataupun memanfaatkan gambar yang sudah denganjadi lalu ditempelkan pada lembar *flash car*d, media *flash card* juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan meningkatkan perkembangn kognitif pada anak, dengan media ini anak mampu mengenal serta mengingat huruf dengan mudah.

Flash card dapat digunakan untuk berbagai jenis pembelajaran, seperti menghafal informasi penting, mempelajari kosakata baru, mempelajari konsep matematika, atau mempersiapkan diri untuk ujian. *Flash card* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti menambahkan gambar atau warna untuk meningkatkan memori. Untuk mencapai hasil yang optimal dalam penggunaan kartu *flash*, konsistensi dan pengulangan secara teratur sangat penting. Menggunakan kartu flash secara teratur dan efektif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengingat informasi. Pengenalan huruf anak usia dini di RA Al-Junaidiyah pada saat ini masih belum optimal, ini dikarenakan guru di RA Al-Junaidiyah lebih memfokuskan anak-anak tentang do'a-do'a dan menggambar. Setiap minggunya guru selalu memberikan kegiatan menggambar bebas sesuai dengan imajinasi dan ide masing-masing anak dan diharapkan setiap anak menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam sebuah karya. Namun sangat di sayangkan masih

banyak anak yang belum mampu mengungkapkan ide dan imajinasinya ke dalam gambar sebagian dari mereka juga masih banyak yang yang meniru temannya.

Anak Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan (Suryana, 2013). Selanjutnya Sujiono (2013) mengatakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Menurut penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada apada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, pada masa ini pula anak dikenal dengan masa *golden age* (masa keemasan). Anak usia dini juga disebut dengan peniru yang ulung, dimana pada masa ini apa yang kita ajarkan kepada anak baik dan buruk yang kita sampaikan kepada anak dapat menyerapnya tanpa harus memilahnya. Montolalu dalam Ramona (2021) menyatakan bahwa kemampuan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan dapat menentukan hubungan sebab akibat. Selanjutnya aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Kemendikbud, 2014). Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti anak usia 5-6 tahun. Dimana pada usia tersebut anak sudah dapat dikenalkan dengan berbagai hal yang kompleks salah satunya dengan media belajar. Pada uisa 5-6 tahun anak sudah dapat belajar melalui pengalaman yang kongkrit (nyata) dengan tujuan belajar untuk melatih anak memperoleh informasi atau pengelaman baru yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dengan demikian, perlu adanya pembaharuan dan penyesuaian dalam model pembelajaran yang sesuai dengan dengan abad ke-21. Kesadaran ini seharusnya dimiliki oleh seorang pendidik sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kemampuan dan kecakapan hidup yang relevan dengan lingkungan anak di era saat ini. Pembelajaran dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan anak dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran melalui media flash card pada pengenalan huruf. Ahmadi (2010) *Flas card* islami adalah alat pembelajaran yang efektif untuk membantu anak- anak mempelajari konsep -konsep Islam, seperti huruf-huruf Arab dan kata-kata Arab.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penulis melakukan penelitian pengembangan pembelajaran pengenalan huruf melalui flash card islami pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE. Terdapat lima prosedur dalam model penelitian ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di RA Al Junaidiyah Kampung Lama Kecamatan Puncak Sorik Marapi Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2025. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan Media belajar Aud melalui *Flash Card* Islami , Guru maupun peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Belajar AUD Melalui *Flash Card* Islami

Flash card islami yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan ini melalui lima tahap yang berbeda fungsi. Winarni dkk (2021) mengatakan bahwa kelima tahapan ini merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil yang optimal. Tahap pertama adalah tahap analisis, dimana dilakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung di RA Al Junaidiyah . Observasi mencakup kondisi sekolah, proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Selain itu, peneliti juga mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas A1 Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan hasil bahwa RA Al Junaidiyah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Sementara itu, masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tentang media *flash card*. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan permasalahan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran, seperti buku gambar dan poster yang monoton. Ini membuat anak kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti membuat sebuah produk yang diharapkan menjadi solusi. Produk yang akan dibuat oleh peneliti adalah *flash card* islami Pada tahap kedua, yaitu tahap Desain, peneliti membuat Buku *flash card* islami dari bahan yang mudah ditemukan. *Flash card* islami yang dibuat memiliki desain menarik dan menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak. Setelah *flash card* islami selesai dibuat, langkah berikutnya adalah tahap ketiga, yaitu tahap Pengembangan.

Pengembangan *flash card* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu validasi produk (media), validasi materi, dan uji coba produk. Dalam proses validasi, peneliti melibatkan dua ahli. Hasil validasi memberikan beberapa saran perbaikan dari ahli baik dari segi media maupun materi. Setelah perbaikan dilakukan, langkah selanjutnya adalah *flash card* islami yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan uji coba di pengajian Desa Handel untuk menilai kelayakannya. Selanjutnya tahap ke empat, yaitu evaluasi produk (media), evaluasi materi, dan uji coba produk. Dua ahli terlibat dalam proses evaluasi ini, memberikan masukan untuk perbaikan, baik dari segi tampilan maupun isi. Setelah dilakukan perbaikan, langkah selanjutnya adalah menguji media *flash card* islami untuk mengetahui apakah *Flash Card* Islami layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan media belajar AUD.

Kebutuhan guru dan siswa pada pengenalan huruf melalu*i flas card* islami di Ra Al junaidiyah

Berikut adalah analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran pengenalan huruf melalui *flash card* islami di RA Al Junaidiyah, berdasarkan prinsip pendidikan anak usia dini, pendekatan Islami, dan efektivitas media pembelaaran. Guru memegang peran penting sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Berikut kebutuhan guru yang harus

dipenuhi: Pemahaman Media *Flash Card* Islami Mengetahui cara menggunakan flash card sebagai media belajar. Mengerti hubungan huruf dengan konsep Islami (misalnya "A untuk Allah"). Mampu menjelaskan makna setiap gambar dan kata secara sederhana. Mampu mengembangkan kegiatan yang menarik, seperti: Bermain tebak huruf, Menyusun huruf menjadi kata Islami. Memahami tahap perkembangan anak usia dini. Menyesuaikan metode pengajaran dengan kemampuan motorik dan kognitif anak. Kebutuhan Alat dan Media Set lengkap *flash card* Islami (A-Z). Buku panduan penggunaan berisi langkah pembelajaran.Ruangan belajar yang nyaman dengan pencahayaan baik.

Pelatihan singkat untuk guru tentang penggunaan *flash card* Islami. Waktu khusus dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk pengenalan huruf , Kebutuhan Siswa RA berada pada tahap perkembangan motorik halus dan kognitif dasar, sehingga pembelajaran harus menarik, sederhana, dan interaktif. Kebutuhan Belajar, Media Visual yang Menarik *Flash card* dengan gambar cerah dan jelas. Huruf besar dan kecil yang mudah dikenali. Pendekatan Islami setiap huruf dikaitkan dengan kata Islami, misalnya: "M untuk Masjid", "D untuk Doa", "S untuk Solat". Membiasakan anak mengenal konsep keagamaan sejak dini. Metode Bermain sambil belajar aktivitas yang menyenangkan seperti: Mencocokkan huruf dengan gambar, Bernyanyi sambil mengenal huruf.

Desain Media Belajar AUD Melalui *Flash Card* Islami Pada Pengenalan Huruf Di RA Al Junaidiyah

Desain media belajar aud melalui *Flash Card* Islami memiliki desain yang sederhana, menarik, menyenangkan dan mudah dibuat, serta dapat meningkatkan aspek perkembangan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana respon peserta didik pada saat bermain. Sejalan dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas didapatkan informasi bahwa.

> "Anak-anak merasa senang dan tertarik serta sangat antusias pada saat menggunakan flash card islami" (W.G/22-06-2024).

Media visual seperti *flas card* dapat memperlancar pencapaian tujuan dan memperkuat daya ingat siswa karena memanfaatkan indra penglihatan.Media seperti *flas card* islami sangat sesuai karena visualnya membantu anak memahami konsep yang abstrak,termasuk nilai nilai islami.

Implementasi Pengembangan Huruf Melalui *Flash Card* Islami di Ra Al- Junaidiyah

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak mengetahui bentuk huruf. Dalam peraturan menteri Pendidikan anak usia dini menyampaikan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, yaitu kemampuan mengetahui simbol simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda. Mengenalkan huruf sejak usia dini adalah hal yang paling penting pembelajarannya harus melalui proses penbelajaran,dan metode pengajaran membaca tanpa mengurangi kegiatan belajar yang menyenangkan.Kepraktisan *flash card* islami sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana proses penggunaan pada saat pembelajaran. *Flash card* islami yang dibuat memiliki cara penggunaan yang sederhana sehingga pengguna seperti peserta didik dan guru tidak merasa kesulitan dalam menggunakan flash card islami sehingga *Flash Card* Islami dikatakan praktis sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan Media. Dalam hal ini Fadillah (2019) juga mengatakan bahwa alat permainan yang baik dan memiliki nilai edukatif yaitu alat permainan yang mempunyai bentuk yang

sederhana. Hal ini sesuai dengan pernyataan angket respon guru yang diberikan peneliti masuk dalam persentase 88% sehingga Alat Permainan *flash card* islami praktis sebagai media pembelajaran Sangat Valid

Tingkat Praktikalitas Efektivitas pengenalan huruf di Ra Al junaidiyah

Berikut ini adalah Tingkat Praktikalitas dan Efektivitas pengenalan huruf menggunakan *flash card* Islami di RA Al Junaidiyah , Dalam pembelajaran anak usia dini, pengenalan huruf merupakan pondasi awal dalam pengembangan kemampuan literasi. Di RA Al Junaidiyah, proses pengenalan huruf dilakukan menggunakan *flash card* Islami yang dirancang khusus untuk tidak hanya mengenalkan huruf A-Z, tetapi juga memperkenalkan kata-kata Islami dan nilai-nilai agama. Agar media ini benar-benar bermanfaat, diperlukan Validasi Praktikalitas dan Efektivitas. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa: Media praktis digunakan guru dan dapat dipahami oleh anak. Media efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan menumbuhkan minat belajar anak. Praktikalitas mengacu pada tingkat kemudahan media digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil angket guru menunjukkan bahwa *flash card* Islami di RA Al Junaidiyah mudah dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket guru, diperoleh nilai praktikalitas 90%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa temuan berikut: Kemudahan penggunaan:

a. Guru merasa tidak kesulitan mempersiapkan maupun menggunakan *flash card* saat pembelajaran.
b. Desain menarik: Warna cerah dan ilustrasi Islami membuat anak tertarik dan mudah memahami materi.
c. Petunjuk penggunaan jelas: Buku panduan yang mendampingi flash card memberikan arahan yang mudah dipahami.

Tabel 1. Hasil nilai validasi Ahli Media

No	Aspek	Fisik	Skor Max	%	Kategori
1.	Fisik	27	30	90,%	Valid
2.	Gambar	25	30	83,3%	Valid
3.	Warna	10	10	100%	Sangat valid
4.	Manfaat	10	10	100%	Sangat valid
	Jumlah	**72**	**80**	**90%**	**Valid**

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah	Skor Max (5)	%	Kategori
1.	Materi	26	30	86,6%	Valid
2.	Kemudahan	10	10	100%	Sangat valid
3.	Manfaat	10	10	100%	Sangat valid
4.	Penyajian	25	30	83,3%	Sangat valid
	Jumlah	**71**	**80**	**88,5%**	**Valid**

Tabel 3. Hasil Praktikalitas respon guru

No.	Indikator	Jumlah	Skor Max (5)	%	Kategori
1.	Aspek Praktikalitas	35	40	87,5%	Valid
2.	Aspek Efektivitas	37	40	92%	Valid
	Jumlah	**72**	**80**	**90%**	**Valid**

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pengenalan huruf abjad melalui *Flash Card* Islami dikembangkan menggunakan model ADDIE berbasis langkah-langkah pembelajaran *flash card*. Berdasarkan hasil instrumen penilaian dalam bentuk angket penilaian, observasi, dan wawancara produk *flash card* islami dapat dikatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. *Flash card* islami yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru sebagai pengguna buku tersebut dalam memahami proses pembuatan dan penggunaan *flash card* Islami. Kebutuhan guru dan siswa pada pengenalan huruf melalui *flas card* islami Pada pengenalan huruf abjad Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyah adalah memiliki ciri-ciri yang sederhana, menarik, menyenangkan, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik. Dengan adanya buku panduan penggunaannya, guru dapat lebih mudah mengenalkan *flash card* Islami kepada peserta didik. Buku panduan ini juga memiliki karakteristik menarik, dan isinya mudah dipahami oleh pengguna.

Desain pengenalan huruf melalui *flas card* islami di RA Al Junaidiyah adalah praktis digunakan. Hal ini didapat dari hasil evaluasi penggunaan *flash card* islami yang menunjukkan bahwa *flash card* islami sederhana dalam penggunaannya. Praktisitas penggunaa*n flash card* Islami mencapai persentase 88,5% dan dinilai valid. Berdasarkan angket penilaian dari guru kelas, buku panduan dianggap praktis dengan nilai persentase sebesar 80%. Implementasi pengembangan huruf melalui *flas card* islami pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia dini dengan menggunakan media Kartu bergambar yang mengandung nilai nilai Islami. Implementasi pengembangan huruf melalui *flash card* islami di RA Al Junaidiyah adalah mengenal huruf sejak usia dini hal yang paling penting pengajarannya harus melalui proses penbelajaran dan metode pengajaran membaca tanpa mengurangi kegiatan belajar menyenangkan,flas card islami di desain dengan gambar yang menarik dan warna yang cerah dan mengandung nilai islami seperti kosa kata yang sederhana dan mudah dipahami.

Tingkat Praktikalitas dan Efektivitas pengenalan huruf di RA Al junaidiyah adalah Keefektifan pembelajaran *flas card* islami pada pengenalan huruf abjad Anak Usia Dini di RA Al junaidiyah efektif digunakan, hal ini dikarenakan *flash card* islami difasilitasi simbol-simbol yang menyampaikan informasi secara tersirat, gambar-gambar yang mudah dipahami Anak Usia Dini. Dengan kata lain keefektifan media *flash card* islami dapat dilihat dari hasil angket penilaian oleh guru kelas yang menyatakan bahwa *flash card* tersebut sangat efektif, dengan nilai persentase mencapai 90% dan dianggap sangat valid. Peneliti juga menyediakan buku panduan sebagai panduan bagi pendidik saat menggunakan *flash card* islami Kepraktisan buku panduan ini terlihat

dari kecocokannya dengan kebutuhan peserta didik. Fakta lain menunjukkan bahwa RA Al Junaidiyah belum memiliki media belajar *flash card* islami pada pengenalan huruf abjad.

DAFTAR PUSTAKA

Fadlillah, M. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 1-12.

Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Sujiono, Y. N. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.

Tirtaraharja, U. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Winarni, S., Pratiwi, N., & Lestari, R. (2021). Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Yunus, M., & Mardyawati, A. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep, Teori, dan Aplikasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.