

## Penggunaan *Flashcard* untuk Menumbuhkan Minat Anak Usia Dini dalam Mendengarkan Cerita

Lisa Narwastu Kristsuana<sup>1\*</sup>, Dani Puspitasari<sup>2</sup>, Glady Delta<sup>3</sup>, Agnes Zega<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

e-mail : narwastu@petra.ac.id

\*Penulis korespondensi

---

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

#### Kata kunci:

Anak Usia Dini, bercerita, *flashcard*, minat membaca.

#### Keywords:

*early childhood, storytelling, flashcard, reading interest.*

Usia dini merupakan masa sangat penting dalam perkembangan bahasa seseorang. Kemampuan berbahasa berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, emosi, dan keterampilan sosial anak. Perkembangan bahasa anak meliputi kemampuan reseptif, kemampuan ekspresif, dan keaksaraan. Salah satu metode untuk mendukung perkembangan kemampuan reseptif adalah dengan metode bercerita. Masalah yang seringkali timbul dalam penggunaan metode bercerita adalah perhatian anak yang mudah teralihkan dan kurangnya minat untuk mendengarkan cerita. Menggunakan *flashcard* dalam metode bercerita dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita, dan mendukung perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan metode bercerita dengan media *flashcard* dalam menumbuhkan minat anak untuk mendengarkan cerita.

---

### ABSTRACT

*Early childhood is the important stages for language development. One's language ability gives significant influences on the development of cognitive, emotional, and social skills. Children language development includes receptive skills, expressive skills, and literacy. One of the method to improve children's receptive skills is through stored telling. The problem occurs when children easily got distracted when the listen to story. This study used flashcard as media in story telling to improve children's interest to listen story and to nurture their receptive skills. It aims to see the implementation of flashcard media to these two variables.*

---

### PENDAHULUAN

Usia dini seringkali disebut sebagai 'The Golden Periode', usia emas dalam proses perkembangan anak. Dalam rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun ini, terjadi pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat pada otak, yang merupakan pusat pembentukan kecerdasan anak (Qorry' Aina, 2023; Rijkiyani et al., 2022). Anak berada pada tingkat kepekaan yang sangat tinggi dan sangat mudah menyerap stimulus yang diterima dari lingkungannya (Britton, 1992). Karena itu usia dini merupakan masa strategis tetapi sekaligus juga masa kritis dalam proses perkembangan anak, yang akan menentukan keberhasilan proses serta hasil pendidikan di masa-masa berikutnya. Usia dini disebut juga sebagai periode kondusif dalam perkembangan berbagai kemampuan anak, antara lain kognitif dan kecerdasan, bahasa, bakat, kemampuan fisik, sosio emosional dan spiritual (Yanim & Sanan, 2012). Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting adalah perkembangan bahasa. Bahasa menjadi alat untuk berpikir, memahami konsep, serta menjadi sarana dalam berkomunikasi, menyampaikan pemikiran dan perasaan, bertanya, dan memahami pikiran serta perasaan orang lain (Susanto, 2012). Dengan kata lain, bahasa menjadi alat yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan terhubung dengan dunia sekitarnya. Menurut kemendikbud yang dijabarkan dalam modul Perkembangan Anak Usia Dini (2020), lingkup perkembangan bahasa pada anak meliputi tiga aspek yaitu memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa (ekspresif), dan keaksaraan. Indikator perkembangan bahasa reseptif adalah kemampuan anak dalam mendengarkan dan memahami cerita, memahami perintah, aturan, serta menyukai dan menghargai bacaan. Mengekspresikan bahasa terdiri dari kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali, dan mengekspresikan ide dalam bentuk lisan maupun coretan. Sedangkan yang dimaksud dengan keaksaraan berkaitan dengan pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta

memahami kata dalam cerita. Mengacu pada ketiga aspek tersebut, salah satu metode yang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran usia dini adalah metode bercerita. Dari dulu hingga sekarang, bercerita telah menjadi media untuk mengajarkan pengetahuan maupun pengalaman di semua tingkat pendidikan, baik formal maupun informal (Bartan, 2020).

Bercerita adalah menyampaikan suatu pengalaman, peristiwa, atau kejadian, baik nyata atau rekaan, yang bertujuan memberikan pesan atau pengetahuan melalui cerita tersebut (Bachir, 2005). Melalui kegiatan mendengarkan cerita, anak belajar untuk menangkap dan memahami pesan-pesan yang disampaikan, berpikir dan bertanya apabila belum memahami, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali dan mengekspresikan pesan yang didengarnya (Moeslichatoen, 2004).

Meskipun metode bercerita memberikan banyak manfaat dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas, ada tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Rentang perhatian anak usia dini cukup singkat, sehingga apabila cerita disampaikan dengan cara yang kurang menarik atau monoton, anak akan merasa jenuh dan kemudian mengalihkan perhatian kepada hal lain serta tidak lagi mendengarkan (Dhieni, 2006). Hal ini juga nampak pada pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan. Dalam observasi yang dilakukan oleh tim peneliti, guru menggunakan metode bercerita dalam menjelaskan materi kepada anak-anak di tersebut. Guru menggunakan kertas buffalo yang hanya berisi tulisan, dan materi disampaikan secara verbal tanpa menggunakan media lain sebagai alat bantu. Akibatnya sebagian besar anak sibuk dengan dirinya sendiri, bercerita dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Suasana menjadi kurang kondusif, dan pembelajaran yang dilakukan di kelas terganggu. Materi yang disampaikan pun tidak dipahami oleh anak, karena anak tidak berkonsentrasi dan tidak mendengarkan dengan baik (Khotimah *et al.*, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode mengajar dengan *flashcard* dalam rangka menumbuhkan minat mendengarkan cerita pada anak usia dini. Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan media *flashcard* untuk bercerita dalam menumbuhkan minat mendengarkan pada AUD?

Rolland Cause dalam bukunya yang berjudul *Qui lit petit lit toute la vie*, mengatakan bahwa mendongeng atau bercerita termasuk dalam kegiatan bermain yang sangat penting dalam pembentukan berbagai macam aspek perkembangan anak usia dini. Dia memaparkan sebagai berikut, "Saat mendengarkan cerita dongeng, seorang anak mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh-tokoh yang hadir, ia turut merasakan kesenangan dari sebuah petualangan ketegangan atau fantasi dan impian. Sejalan dengan pembentukan identitas 'aku' melalui proses identifikasi terhadap tokoh utama serta melalui proses mendengarkan yang berulang-ulang, anak akan merasakan kesenangan dari sebuah permainan" (Causse & Calavia, 2005). Pada saat bercerita, diharapkan tenaga pendidik dapat menggunakan alat peraga yang menarik perhatian anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan *flashcard* yang terdiri dari beberapa gambar sederhana dan mudah dipahami. Melalui *flashcard*, anak dapat melihat dan membayangkan bentuk dari tokoh yang diceritakan secara nyata. Ketika cerita dibawakan dengan cara yang menyenangkan, maka kesenangan tersebut akan menumbuhkan keinginan anak untuk mendengarkan cerita lainnya, lagi dan lagi.

Ada berbagai manfaat bercerita bagi anak usia dini. Melalui kisah-kisah yang diceritakan, anak mendapatkan berbagai informasi dan pelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Anak juga dapat memahami hubungan sebab akibat suatu peristiwa, serta belajar menganalisa peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut. Melalui kegiatan bercerita juga, anak dapat memiliki pemikiran yang jauh lebih kritis, kreatif dan cerdas. Anak juga dapat memahami prinsip baik-buruk, benar-salah, serta dapat lebih tanggap tentang hal atau sikap yang perlu ditiru dan mana yang tidak boleh dilakukan (Gonzalez *et al.*, 2021; Nocentini *et al.*, 2019). Tidak hanya itu, kegiatan bercerita juga dapat membangun kemampuan kognitif, membangun daya nalar (logika), melatih panca indera, membangun komunikasi dua arah dengan anak, melatih kecerdasan emosi, melatih kemampuan atensi, mengembangkan kemampuan literasi anak, serta meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa (Rambe *et al.*, 2021; Supriatna *et al.*, 2022). Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan tersendiri bagi anak, sehingga nantinya akan membawa anak pada pembelajaran yang efektif serta pemahaman yang utuh. Penggunaan *flashcard* dalam metode bercerita membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Susilana dan Riyana (2009), *flashcard* merupakan kartu dengan bentuk persegi panjang dengan panjang kurang lebih 25 cm dan lebar 30 cm. Dalam *flashcard* terdapat beberapa gambar yang merupakan suatu rangkaian pesan dengan keterangan pada setiap gambar. Keterangan tersebut dicantumkan pada bagian belakang kartu. Secara sederhana, *flashcard* merupakan kartu belajar yang dilengkapi dengan gambar. Meski terlihat sederhana, kartu ini dibuat dengan warna serta bentuk yang menarik perhatian anak.

Ada berbagai manfaat dari penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran bagi tenaga pendidik, maupun bagi anak usia dini. Pertama, adanya *flashcard* membuat pendidik lebih mudah berkomunikasi dengan anak-anak. Selain itu, penggunaan *flashcard* dengan gambar-gambar yang menarik dalam bercerita dapat meningkatkan minat anak usia dini dalam mendengarkan cerita tersebut. *Flashcard* juga dapat membantu anak belajar secara efektif dan efisien untuk mengingat serta menghafal.

## METODOLOGI

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari kegiatan *service learning*, berupa praktek mengajar di kelas PAUD, dan diadakan di sebuah sekolah PAUD di daerah Siwalankerto Selatan, Surabaya. Siswa yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah 14 siswa kelas kecil di PAUD tersebut, dengan rentang usia 2-4 tahun. Di sekolah tersebut, hanya ada 2 rombongan belajar, yaitu kelas kecil untuk anak usia 2-4 tahun, yang disebut kelas Bintang, dan kelas besar untuk anak usia 4-6 tahun, yang disebut kelas Bulan. Masing-masing kelas diajar oleh 2 (dua) orang atau bunda PAUD secara bergantian. Keempat guru yang mengajar di PAUD ini tidak memiliki latar belakang pendidikan anak usia dini ataupun keguruan. Mereka adalah para ibu rumah tangga yang merasa terbebani untuk membantu mengajar anak-anak usia dini di lingkungan tempat tinggal mereka. Meskipun demikian, pemerintah dalam hal ini pemerintah kota, memikirkan pentingnya para bunda PAUD ini dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan mengenai Pendidikan anak usia dini. Selain itu, para bunda juga harus tetap mengikuti prosedur administrasi dalam pengelolaan kelas, berupa laporan-laporan program pembelajaran. Kesibukan dan keterbatasan pengetahuan serta keterampilan yang dihadapi sebagian besar anak masih diantar dan ditunggu oleh orang tuanya. Hal ini memudahkan peneliti untuk mendapatkan tambahan informasi, masukan, dan umpan balik terhadap penelitian yang kami lakukan.

PAUD S tempat kami mengadakan penelitian belum memiliki gedung sekolah sendiri. Karena itu proses pembelajaran dilaksanakan di balai RW. Pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali dalam seminggu, dimulai pukul 07.00 – 10.00. Terdapat 2 ruangan yang dapat digunakan untuk kelas PAUD, Satu ruangan utama yang cukup besar, dan satu ruangan kecil dibagian belakang ruangan utama. Ruangan utama digunakan untuk kegiatan pembukaan secara bersama-sama, kemudian ketika masuk pada kegiatan inti, anak-anak kelas besar pindah ke ruangan yang lebih kecil, dengan kondisi yang cukup berdasarkan. Selain kegiatan pembelajaran, gedung tersebut juga digunakan untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang lain. Karena bukan merupakan area privat, para bunda pengelola PAUD cukup mengalami kendala, khususnya dalam hal inventarisasi dan penyimpanan alat-alat serta bahan pembelajaran. Hal ini juga dikeluhkan oleh para bunda PAUD S ketika peneliti melakukan observasi awal. Bunda koordinator dan semua bunda PAUD S menyambut baik penelitian yang kami lakukan.

Prosedur penelitian ini dimulai dengan mengajukan permohonan untuk melakukan penelitian dan sekaligus *Service Learning*. Setelah disetujui, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kebutuhan yang dapat diangkat menjadi topik penelitian. Kemudian peneliti membuat rencana pelaksanaan *service learning* dan penelitian tersebut, serta mendiskusikannya dengan Bunda koordinator, serta diketahui oleh para bunda yang lain. Topik penggunaan *flashcard* dalam metode bercerita kemudian dituangkan dalam rencana pengajaran, yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Dalam setiap kali pertemuan, ada dua peneliti yang hadir, dengan pembagian tugas, seorang mengajar, dan seorang lagi melakukan pengamatan serta wawancara. Hasil observasi dan wawancara dibuat dalam bentuk catatan untuk kemudian dianalisis. Triangulasi data dilakukan dalam bentuk wawancara dengan orang tua dan guru. Semua data yang terkumpul diolah dengan metode coding, display, reduksi, dan penarikan kesimpulan, untuk mendukung tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penggunaan *flashcard* untuk menumbuhkan minat anak usia dini dalam mendengarkan cerita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prosedur Bercerita Dengan *Flashcard*

Dalam pelaksanaannya tim menerapkan tiga cerita berkesinambungan tentang binatang yang meliputi binatang di laut, hewan peliharaan dan metamorfosis kupu – kupu. Pemilihan tema ini merupakan bagian dari tema yang sudah ditentukan oleh guru. Kami membuat tiga cerita (lihat tabel 1 untuk detail) dan menggunakan media *flashcard* (lihat gambar 1 untuk detail). Setiap cerita juga disertai dengan aktivitas untuk mengasah motorik peserta didik dengan memberi warna, memotong, dan menempel. Kegiatan penutup diterapkan dengan tujuan agar peserta didik dapat mengendapkan apa yang sudah dipelajari tentang binatang. Kami juga ingin menyampaikan pesan bermain merupakan cara yang paling efektif untuk anak usia dini belajar.

**Tabel 1.** Narasi cerita

<p><b>Cerita 1</b></p> <p>Tuhan menciptakan banyak binatang, hari ini kakak akan mengenalkan 5 binatang yang tinggal di laut. Pertama ada ikan (sambil menunjukkan gambar <i>flashcard</i> ikan). Di air ada berbagai macam jenis ikan, dan setiap ikan itu memiliki sirip. Sirip digunakan ikan sebagai alat pernapasannya. Kemudian ada gurita, ada yang pernah melihat gurita? (sambil menunjukkan gambar <i>flashcard</i> gurita). Gurita juga tinggal di air loh, ciri khas yang dimiliki gurita itu adalah tinta hitam. Jika gurita merasa ada ancaman dari luar, gurita mengeluarkan tinta hitamnya. Kemudian yang ketiga, ada Lumba-lumba (sambil menunjukkan gambar <i>flashcard</i> lumba-lumba). Lumba-lumba juga tinggal di air loh, lumba-lumba bisa melompat melewati air dan biasanya lumba-lumba sering dijumpai di berbagai pameran binatang di berbagai wisata. Lalu yang keempat ada udang, siapa disini yang suka makan udang? (sambil menunjukkan gambar <i>flashcard</i> udang). Udang adalah binatang yang tinggal di air juga, dan udang memiliki ciri khas yaitu ada dua antena dikepalanya. Lalu yang terakhir ada yang namanya penyu (sambil menunjukkan gambar <i>flashcard</i> penyu). penyu dan kura-kura adalah jenis binatang yang berbeda. Kalau penyu tinggal di air loh adik-adik, dan ciri khas yang dimiliki penyu adalah memiliki tempayan diatas tubuhnya.</p>
<p><b>Cerita 2</b></p> <p>Suatu hari saya berkunjung kerumah teman saya bernama Kiki. Sesampai di rumahnya, Kiki mengajak saya berkeliling dan melihat hewan peliharaannya. Hewan peliharaan pertama yaitu kelinci. Kiki memberitahu saya bahwa kelincinya suka makan wortel. Kemudian, dia mengajak saya berpindah tempat, dan saat saya melihat kearah jendela saya melihat burung pipit yang lucu. Saya mendekat ke arahnya dan bertanya kepada Kiki “Burung pipit suka makan apa?”. Kiki menjawab bahwa burung pipit suka makan biji-bijian. Saat hendak berkeliling lagi, saya mendengar suara “meong, meong, meong”. Saya melirik ke arah suara itu dan Kiki langsung memberitahu saya bahwa itu adalah kucingnya bernama Heli. Heli suka makan daging dan juga makan nasi bahkan makan sayur juga. Saya langsung menggendong Heli dan mengelus-elus bulu lembutnya sambil berjalan mengikuti Kiki. Kiki membawa saya melihat kura-kura yang dia pelihara sambil memberitahu bahwa kura-kura suka makan papaya. Setelah itu, sambil menuju pintu keluar saya melihat hewan yang sangat lucu di dalam aquarium milik Kiki. Hewan itu adalah ikan cupang dengan makanan kesukaanya adalah cacing.</p>
<p><b>Cerita 3</b></p> <p>Adik-adik tahu tidak sebelum kupu-kupu menjadi kupu-kupu yang cantik ini (sambil menunjukkan <i>flashcard</i> kupu-kupu) ada proses yang dialaminya. Sama seperti kita manusia, sebelum kita menjadi seperti ini kita juga memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan. Hari ini kak Delta akan menjelaskan urutan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh kupu-kupu. Pertama adalah telur, telur adalah proses pertama kupu-kupu. Kemudian telur menetas dan menjadi seekor ulat. Lalu ulat berkembang menjadi besar dan akhirnya menjadi kepompong. Setelah sehari-hari menjadi kepompong kemudian kepompong menetas menjadi seekor kupu-kupu.</p>



**Gambar 1.** *Flashcard*

Seperti yang sudah diuraikan dalam penjelasan literatur, flashcard adalah kartu yang memuat gambar atau foto dari materi yang akan dipelajari, dan dilengkapi dengan kata yang sesuai dengan gambar tersebut (Komachali & Khodareza, 2012). *Flashcard* dianggap sebagai media yang efektif dan sudah terbukti manfaatnya dalam meningkatkan minat baca dan mendengarkan cerita pada anak usia dini. *Flashcard*



membantu meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran (Kusumawati & Mariono, 2016). Selain itu, *Flashcard* merupakan media yang cara penggunaannya sangat sederhana dan memiliki tampilan yang mampu membuat AUD fokus untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Pradana & Gerhani, 2019).

### Hasil Mengajar

Pada bagian ini peneliti menjelaskan tentang respon orang tua murid dan guru yang menyaksikan proses belajar mengajar menggunakan *flashcard*. Seperti yang dijelaskan pada metodologi, sekolah PAUD tempat diadakan kegiatan *service learning* ini berlokasi di balai RW dan para orang tua murid adalah warga setempat. Dalam keseharian para orang tua terutama para ibu ikut mendampingi buah hati mereka ketika peneliti mengajar. Kami melihat ini sebagai kesempatan yang baik untuk bertanya mengenai perkembangan peserta didik saat menerima materi dengan media yang baru. Salah satu keuntungan yang kami dapat adalah para ibu ini sudah menyaksikan dan mengikuti proses belajar dari awal sebelum diberikan perlakuan khusus. Bagian selanjutnya adalah hasil wawancara dengan para orang tua murid dan bunda. Salah satu wali murid menceritakan bahwa anak – anak terlihat lebih antusias dengan metode bercerita menggunakan *flashcard*. Beliau menuturkan juga aktivitas tambahan yang dilakukan membuat para siswa terlibat secara aktif dan memberikan response. Hal ini terungkap dalam kutipan wawancara.

*“Seneng, kayak penasaran dan menyimak. Beda mbak, biasanya bunda aktivitasnya hanya krayon itu kurang nyimak. Itu anak saya ya, senang kalau ada gambar-gambar begitu penasaran dan nyimak”* (Wawancara Ibu).

Selain menolong anak untuk lebih fokus, bercerita menggunakan *flashcard* dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat aktif. Seorang wali murid menceritakan bahwa suasana kelas lebih kondusif karena para murid tertarik dengan gambar – gambar yang ditunjukkan saat bercerita. Penyampaian ini bisa dilihat dari kutipan wawancara.

*“Seneng, kayak penasaran dan menyimak. Beda mbak, biasanya bunda aktivitasnya hanya krayon itu kurang nyimak. Itu anak saya ya, senang kalau ada gambar-gambar begitu penasaran dan nyimak.”* (Wawancara dengan wali murid).

Para siswa terlihat sangat antusias dengan *flashcard* yang diberikan karena ini gambar yang jelas dan berwarna. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar untuk bercerita merupakan metode yang menarik dan sangat relevan diterapkan untuk pembelajaran AUD. Gambar 2 menunjukkan salah satu kegiatan setelah bercerita di hari ketiga yaitu membuat topeng dengan motif kupu – kupu.



Gambar 2. Kegiatan setelah bercerita

### KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar mengajar untuk AUD. Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa media *flashcard* merupakan bahan ajar yang efektif untuk mengajar anak usia dini (Puspitasari et al., 2023). Meskipun partisipan dalam studi ini adalah AUD, peneliti tetap dapat mengumpulkan data yang mendukung melalui wawancara dengan orang tua dan guru. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan proses yang lebih mendalam seperti wawancara dengan peserta didik untuk mengetahui pemahaman mereka tentang materi yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R. (2019). *Meningkatkan perkembangan bahasa Anak Usia Dini dengan metode bercerita*.
- Bachri, B. S. (2005). *Pengembangan kegiatan bercerita di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Bartan, M. (2020). The use of storytelling methods by teachers and their effects on children's understanding and attention span. *Southeast Asia Early Childhood*, 9(1), 75-84.
- Britton, L., Rosliyani, N., Afandi, R., & Kumalasari, A. (2017). *Montessori play and learn: Optimalikan potensi anak dengan permainan (untuk 2-6 tahun)*.
- Causse, & Calavia. (2005). *Qui lit petit, lit toute la vie*. Albin Michel: French.
- Dhieni, N. (2006). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gonzalez, C., Morawska, A., & Haslam, D. M. (2021). A model of intention to participate in parenting interventions: The role of parent cognitions and behaviors. *Behavior Therapy*, 52(3), 761-773.
- Handayani, V. T., Afsari, A. S., & Hasanah, F. (2018). Dongeng sebagai stimulan awal peningkatan minat baca bagi siswa PAUD Bunda Hajar Jatinangor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 755-758.
- Hurlock, E., & Tumbuh, G. (2023). *Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini (2020) Perkembangan Anak Usia Dini (Modul 2)*. Available at: <http://simdiklat.gtkpaud.kemendikbud.go.id/upload/modu.PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI>, 63.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Komachali, M. E., & Khodareza, M. (2012). The effect of using vocabulary *flashcards* on Iranian pre-university students' vocabulary knowledge. *International Education Studies*, 5(3), 134-147.
- Kusumawati, R. (2016). Pengembangan media *flashcard* tema binatang untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Asem Jajar-Surabaya. *Jurnal Tekpen*, 4(1), 24-32.
- Moeslichatoen, R. (2019). *Metode pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. PT Rineka Cipta.
- Nocentini, A., Fiorentini, G., Di Paola, L., & Menesini, E. (2019). Parents, family characteristics and bullying behavior: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 41-50.
- Pradana, P. H., & Gerni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Puspitasari, D., Lim, B. V., Evelina, R., & Setia, Y. (2023). Emergent literacy activities through the storytelling method with *flashcard* media for early childhood education. *Journal of Digital Learning and Education*, 3(1), 32-39.
- Qorry'Aina, I. M. (2023, July). The role of parents in optimizing children's language development in the golden age phase. In *International Conference of Early*.
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134-2145.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905-4912. *Childhood Education in Multiperspectives* (pp. 63-73).
- Riyana, C., & Susilana, R. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Supriatna, A., Kuswandi, S., Ariffianto, M. A., Suryadipraja, R. P., & Taryana, T. (2022). Upaya melatih kemampuan berbicara Anak Usia Dini melalui metode bercerita. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 37-44.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Yamin, M., & Sanan, J. S. (2013). *Panduan PAUD (cet ke 1)*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.