

## 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](mailto: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). Akan tetapi kecepatan perkembangan setiap anak berbeda-beda, dan keberhasilan proses pendidikan anak sering dikaitkan dengan kemampuan pendidik dalam memahami keunikan serta potensi yang ada pada anak, serta penerapan metode yang tepat (Susanto, 2011). Salah satu metode yang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran anak 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). Metode bercerita adalah salah satu metode yang menjadi favorit bagi guru dalam pembelajaran, serta terbukti efektif dalam mendukung pembentukan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian Wright & Dunsmuir (2019) menunjukkan efektifitas metode bercerita untuk mengembangkan kemampuan bahasa, baik lisan maupun tertulis, serta meningkatkan kemampuan persepsi diri anak. Hal ini juga dikuatkan oleh penelitian Rambe et al. (2021) dan Supriatna et al. (2022) yang menunjukkan bahwa metode bercerita mampu mengembangkan kemampuan literasi anak, serta meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa. Bercerita juga terbukti berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan daya nalar anak (Izzati & Yulsyofriend, 2020), perkembangan sosial emosi (Purwandari et al, 2022), juga kemampuan menulis dan minat membaca (Wardiah, 2017). Melalui kisah-kisah yang diceritakan, anak mendapatkan berbagai informasi dan pelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat memahami hubungan sebab akibat suatu peristiwa, ikut merasakan apa yang dialami tokoh cerita, bahkan mencoba memikirkan jalan keluar dari masalah yang ada dalam cerita. Melalui kegiatan bercerita juga, anak dapat memiliki pemikiran yang 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).

Meskipun metode bercerita memberikan banyak manfaat dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas, ada tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Rentang perhatian anak usia dini sangat 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). Dengan kata lain anak menjadi kurang berminat untuk mendengarkan cerita. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2003), minat didefinisikan sebagai perhatian, kesukaan, keinginan, atau kecenderungan kuat kepada sesuatu. Orang yang berminat akan memperhatikan dan menginginkan apa yang diminati. Ketika anak mendengarkan cerita yang dibawakan dengan menarik dan mudah dipahami, anak akan mendapatkan kesenangan serta ingin terus mendengarkan cerita tersebut, mampu bertahan menyimak dan dapat menjawab pertanyaan seputar cerita yang disampaikan (Handayani et al, 2018). Penerapan metode bercerita yang tepat dan menarik perhatian anak-anak adalah hal penting yang harus dimengerti dan dikuasai oleh para pendidik (Asfandiyar, 2007;2). Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan tersendiri bagi anak, sehingga nantinya akan membawa anak pada pembelajaran yang efektif serta pemahaman yang utuh.

Masalah minat dalam mendengarkan cerita 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 kelas. Guru menggunakan kertas buffalo yang hanya berisi tulisan, dan cerita disampaikan secara verbal tanpa menggunakan media lain sebagai alat bantu. Akibatnya sebagian besar anak sibuk dengan dirinya sendiri, berbicara 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).

Agar metode bercerita dapat dilakukan dengan menarik dan mudah dipahami anak, ada berbagai media bantu yang dapat digunakan, antara lain dengan membacakan buku cerita bergambar (Anggraeny, 2020), bercerita dengan boneka tangan (Izzati & Yulsyofriend, 2020), menggunakan flashcard (Fitri & Hariyani, 2022), dan di era digital ini, tentu saja penggunaan perangkat digital untuk bercerita, atau sering disebut sebagai *digital storytelling* (O'Byrne et al., 2018). Masing-masing media bantu tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasannya. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam bercerita adalah *flashcard*. Menurut Riyana dan Susilana (2009), *flashcard* merupakan kartu dengan bentuk persegi panjang yang memuat suatu gambar pada salah satu sisi, dan penjelasan atau keterangan gambar tersebut pada sisi yang lain. Besarnya kartu dapat dibuat sesuai kebutuhan. Gambar pada *flashcard* biasanya berupa rangkaian gambar, dengan keterangan mengenai setiap gambar dicantumkan pada bagian belakang kartu. Gambar-gambar tersebut dibuat dengan bentuk dan warna yang menarik perhatian anak. *Flashcard* cukup mudah didapatkan, bahkan dapat dibuat sendiri. Selain itu *flashcard* juga mudah digunakan, dan tidak membutuhkan perangkat atau fasilitas pendukung. Hal ini membuat *flashcard* menjadi alternatif media belajar yang dapat digunakan dalam berbagai situasi. Ada berbagai manfaat dari penggunaan *flashcard* 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. Menggunakan *flashcard* dalam bercerita menolong anak untuk dapat melihat dan membayangkan tokoh dan situasi yang diceritakan secara nyata. Hal ini akan memudahkan anak memahami serta mengingat cerita tersebut, dan membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi

lebih menarik dan menyenangkan.

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?

## 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

- Asfandiyar, A. Y., Iskandar, S. (2007). Cara Pintar Mendongeng. Bandung: DARI Mizan
- Bachir, 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. (1992). *Montessori Play and Learn*. London: Vermilion.
- 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.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481.
- 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., & Mariono A. (2016). Pengembangan media *flashcard* tema binatang untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Asem Jajar-Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24-32.
- Moeslichatoen, R. (2004). *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.
- O'Byrne WI, Houser K, Stone R and White M (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Front. Psychol.* 9:1800.
- Pradana, P. H., & Gerhani, F. (2019). Penerapan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31.
- Purwandari, E., Handayani, N., Augusta, O.L., Mabruria, A., Haryanti, N. (2022). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1).
- 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.
- 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*. Jakarta: Kencana Prenada media Group
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42-56.
- WJS Poerwadarminta dkk. kamus besar bahasa indonesia. Jakarta: balai pustaka, 2003 h. 769
- Wright, C. Z., & Dunsmuir, S. (2019). The Effect of Storytelling at School on Children's Oral and Written Language Abilities and Self-Perception. *Reading & Writing Quarterly*, 35(2), 137-153.