

## PELATIHAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DENGAN MEDIA FLASHCARD DI TK NAZAWA MEDAN

Israaq Maharani<sup>1</sup>, Nur Rahmi Rizqi<sup>2</sup>, Ulfa Annisa Lubis<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Alwashliyah

[mahrunita235@gmail.com](mailto:mahrunita235@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurrahmi.rizqi@gmail.com](mailto:nurrahmi.rizqi@gmail.com)<sup>2</sup>, [nlubis336@gmail.com](mailto:nlubis336@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang berupa kartu yang berisi gambar, kata ataupun simbol yang berukuran kecil ataupun berukuran bebas sesuai dengan penggunaannya dimana dan kepada siapa akan diberikan. Bermain flashcard sangat tepat digunakan pada anak usia dini untuk mengenalkan angka, huruf, gambar ataupun simbol lainnya yang dapat membantu perkembangan kemampuan sensorik, motorik dan memberikan motivasi pada siswa untuk belajar. Flashcard digunakan untuk membantu siswa mengenal huruf dan angka serta gambar kemudian dapat memberikan contoh sesuai inisial huruf yang diberikan serta menghitung jumlah benda yang ada disekitar berdasarkan simbol yang ada pada flashcard. Flashcard dapat digunakan untuk berbagai usia dan tingkat pendidikan sesuai dengan kebutuhannya. Agar pengenalan huruf dan angka menjadi efektif maka flashcard harus digunakan dengan warna-warna yang menarik perhatian, dengan gambar-gambar yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

**Kata Kunci :** Huruf, Angka, Flashcard

### ABSTRACT

*Flashcards are an interactive learning medium in the form of cards containing pictures, words or symbols that are small or free in size according to where they are used and to whom they will be given. Playing flashcards is very appropriate for young children to introduce numbers, letters, pictures or other symbols which can help develop sensory abilities, motor skills and provide motivation for students to learn. Flashcards are used to help students recognize letters and numbers and pictures, then they can give examples according to the initials of the letter given and count the number of objects around them based on the symbols on the flashcard. Flashcards can be used for various ages and levels of education according to their needs. In order for the introduction of letters and numbers to be effective, flashcards must be used with colors that attract attention, with pictures that can foster students' enthusiasm and motivation to learn.*

**Keywords:** letters, numbers, flashcards

## 1. PENDAHULUAN

Kebutuhan untuk mempersiapkan kemampuan anak-anak usia dini dengan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung harus dilakukan sedini mungkin, bahkan sebelum anak memasuki usia pada jenjang pendidikan. Hal ini dapat mendukung perkembangan kemampuan motorik dan sensorik anak usia dini. Pendekatan ini diambil berdasarkan pemahaman bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar-dasar perkembangan kognitif, bahasa, dan matematika mereka (Holis, 2002). Anak-anak usia dini berada dalam periode sensitif untuk belajar keterampilan dasar seperti mengenal huruf dan angka (Darnis, 2018). Mereka lebih menerima informasi dan keterampilan tersebut dengan cepat, dan pelatihan ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi ini. Dalam pendidikan formal, kemampuan mengenal huruf dan angka pada anak usia dini sangatlah penting selain untuk mengembangkan kemampuan berfikir juga melatih kemampuan sensorik dan motorik anak.

Media flashcard adalah alat yang efektif untuk mengajar anak-anak usia dini (Gerhani, 2019). Media flashcard merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dilengkapi tulisan pada bagian bawah gambar atau pada bagian belakang kartu. Pelatihan menggunakan media flashcard juga dapat mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses belajar (Pangastuti, 2017). Mereka dapat secara fisik mengambil dan memanipulasi flashcard, yang membantu membangun hubungan konkret dengan konsep huruf dan angka.

Penggunaan media flashcard dapat dikombinasikan dengan berbagai cara pengajaran yang berbeda (Khairunnisak, 2015). Dalam pemerapannya, guru dapat menyajikan flashcard disertai dengan lagu-lagu yang dapat menumbuhkan semangat anak untuk ikut bermain, serta dapat pula disajikan dengan permainan games yang melibatkan aktivitas motorik dan sensorik siswa.

Setiap anak memiliki kemampuan berfikir yang berbeda-beda. Sehingga media flashcard memungkinkan pendekatan yang individual, di mana anak-anak dapat belajar pada tingkat mereka sendiri tanpa merasa tertekan. Penguasaan huruf dan angka adalah langkah awal dalam pengembangan literasi dan numerasi anak (Purnamasari & Asri, 2019). Pelatihan ini bertujuan untuk membangun kemampuan dasar mengenal huruf, angka dan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan adanya media flashcard, anak-anak dapat berpartisipasi dengan mengenali dan mengucapkan huruf atau angka, serta berinteraksi dengan guru dan teman-teman sebaya.

Pelatihan pengenalan angka dan huruf sangat penting untuk dirancang dengan memperhatikan perkembangan anak dan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai dengan rentang usia. Pelatihan pengenalan huruf dan angka dengan media flashcard di TK Nazawa diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan akademis dan kognitif anak-anak dalam lingkungan pembelajaran yang mendukung dan merangsang.

## **2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN**

Pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan dan ceramah. Dalam pengabdian ini, peneliti mengenalkan angka dan huruf melalui flashcard yang disertai dengan pemberian contoh sesuai dengan gambar yang ada pada flashcard. Penyajian materi dilakukan dengan iringan lagu-lagu dalam penjumlahan untuk mengenalkan angka dan mengenalkan huruf-huruf, menunjukkan huruf atau simbol dan meminta siswa untuk mengulang kembali dan memberikan contoh lain sesuai dengan arahan. Flashcard yang dipersiapkan dalam penelitian ini berupa gambar, huruf dan angka pada kertas yang berukuran 9 x 12 cm. Setiap gambar, huruf dan angka disajikan dengan berbagai warna dan gambar yang menarik perhatian siswa. Ukuran flashcard dibuat sesuai dengan kapasitas siswa yang ada didalam ruang kelas dengan tujuan semua siswa dapat melihat dengan baik dan benar gambar, simbol, huruf dan angka yang terdapat pada flashcard. Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2023 di TK Nazawa Medan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap penyusunan perencanaan, proses pengumpulan data-data berupa masalah yang dihadapi masyarakat dan kompetensi lingkungan sekitar, kemudian pengabdian melakukan kombinasi diantara keduanya yang didukung oleh keahlian bidang pengabdian yakni dibidang pendidikan matematika, sehingga flashcard yang dibuat menitik beratkan pada pengenalan angka, jumlah dan angka. Dalam penyusunan perencanaan nantinya akan menghasilkan beberapa susunan kegiatan dan metode pelaksanaannya, sehingga dalam pelaksanaannya berjalan lebih terorganisir dengan baik. Pada tahap akhir pengabdian ini yaitu tahapan evaluasi yang dilakukan oleh tim, yang berisi penilaian pada setiap kegiatan serta contoh-contoh yang diberikan dan keaktifan siswa dalam belajar. Dalam evaluasi, semua kegiatan ditinjau ulang apakah berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan awal dan melihat keberhasilan capaian siswa-siswi dalam pengenalan angka dan huruf melalui flashcard.

Berdasarkan hasil pengabdian, ditemukan bahwa siswa-siswa di TK Nazawa mengalami peningkatan dalam mengenali huruf dan angka. Mereka dapat mengidentifikasi huruf dan angka dengan lebih cepat dan tepat. Setiap siswa terlibat aktif dalam sesi pemberian contoh dan pelatihan. Media flashcard juga

memberikan elemen interaktif yang menumbuh kembangkan semangat dan motivasi siswa untuk ikut berpartisipasi dalam menggunakan flashcard. Siswa mulai dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam mengenali huruf dan angka. Beberapa siswa bahkan mulai bisa menggambar huruf dan angka sendiri setelah melihat contoh yang diberikan pada flashcard. Dalam pelatihan pengenalan angka, kami melihat bahwa siswa mulai memahami konsep jumlah dan urutan. Mereka dapat menghitung objek secara sederhana dan mengenali pola urutan angka. Siswa mulai dapat mengaitkan pengenalan huruf dan angka dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka dapat mengidentifikasi huruf dan angka pada nama panggilan mereka, pada jam dinding, dan pada objek-objek di sekitar lingkungan sekolah.

Dalam pengabdian ini, ditemukan juga bahwa beberapa siswa lebih responsif terhadap pendekatan visual sementara yang lain merespons lebih baik terhadap aktivitas bermain. Variasi pendekatan pembelajaran dalam sesi pelatihan dapat membantu mencakup berbagai gaya belajar. Meskipun pelatihan berlangsung di sekolah, penting untuk mendorong orang tua untuk melanjutkan aktivitas pengenalan huruf dan angka di rumah. Memberikan panduan sederhana kepada orang tua dapat membantu siswa melanjutkan pembelajaran di luar jam sekolah. Tim menyadari bahwa beberapa siswa mengambil lebih banyak waktu untuk mengenali huruf dan angka tertentu. Fleksibilitas dalam penyesuaian materi dan sesi pelatihan dapat membantu anak-anak yang memerlukan lebih banyak dukungan. Guru berperan penting dalam memastikan anak-anak tetap tertarik dan terlibat dalam pelatihan (Amka, 2019). Dukungan kontinu dari guru dengan memberikan umpan balik dan dorongan positif akan membantu mempertahankan semangat belajar anak-anak. Penting untuk memastikan bahwa pelatihan ini terintegrasi dengan baik dalam kurikulum sekolah. Dengan melihat bagaimana pelatihan ini mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih besar, pengenalan huruf dan angka dapat menjadi bagian integral dari pengalaman belajar anak-anak.



**Gambar 1.** Pengabdian Masyarakat di TK Nazawa Medan

## 4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengabdian yang dilakukan yang diperoleh temuan dalam pengabdian ini bahwa siswa dapat menyebutkan huruf dan angka yang ada pada flashcard, dapat menyebutkan inisial nama panggilan, dapat menyebutkan contoh dan jumlah dari benda yang ada disekitar mereka dengan baik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa pengabdian ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal dan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan sebagai bagian dari pembentukan kemampuan motorik dan sensorik pada anak usia dini.

### 4.2. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya pengabdian ini dengan baik. terimakasih atas sambutan dari pihak sekolah dan apresiasi dari pihak kampus yang mendukung secara penuh terlaksananya pengabdian ini.

### Daftar Pustaka

- Amka. (2019). Inclusive Education For Special Needs Students. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 86–101.
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana - Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.
- Gerhani, P. H. P. F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 25–31.
- Holis, A. (2002). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh , Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66–82.
- Pangastuti, R. (2017). Pembelajaran Al-Quran Anak Usia Dini melalui Metode “ Wafa .” *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 109–122.
- Purnamasari, B. N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Utami, S., & Dewi, S. (2015). Pengaruh metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas awal sekolah dasar. *Modelling: Jurnal Program Studi PGMI*, III(1), 1–13.
- Wardhani, D. K. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 153–159.