



## Penerapan Media Gambar *Flashcard* untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini

<sup>1</sup>Delvhina Manga, <sup>2</sup>Faradillah Rusliana

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Email: delvhina.manga@unm.ac.id<sup>1</sup>, faradillah.rusliana@unm.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan *flashcard* gambar untuk mengenalkan nilai-nilai agama dan moral kepada anak usia 5–6 tahun di TK Tahfidz Ulul-albab. *Flashcard* digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Media ini juga memberikan stimulasi visual yang membantu anak lebih mudah memahami konsep abstrak, seperti nilai-nilai moral dan agama. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep agama dan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan kasih sayang. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi metode untuk memastikan validitas hasil serta mengurangi bias. Selain itu, guru melaporkan bahwa penggunaan *flashcard* memudahkan penanaman nilai-nilai moral dalam aktivitas sehari-hari di sekolah dan di rumah. Penelitian ini menyarankan penggunaan *flashcard* secara konsisten untuk mendukung pendidikan nilai di berbagai konteks pembelajaran anak usia dini. Penelitian lebih lanjut diusulkan untuk mengeksplorasi media pembelajaran lainnya, seperti teknologi pendidikan yang dapat memperkaya pendekatan pendidikan moral dan agama, serta mendukung perkembangan anak secara holistik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

**Kata Kunci:** *flashcard*; media gambar; agama dan moral; anak usia dini

### ABSTRACT

*This study explores the use of picture flashcards to introduce religious and moral values to children aged 5–6 years at TK Tahfidz Ulul-albab. Flashcards are used as a learning medium because of their engaging, practical, and effective nature in increasing children's involvement during the learning process. This media also provides visual stimulation that helps children more easily understand abstract concepts, such as moral and religious values. Data was collected through in-depth interviews, observations, and documentation involving teachers and students to gain a comprehensive perspective. The results show that flashcards can improve children's understanding of religious concepts and moral values, such as honesty, discipline, and compassion. Data validity was checked through method triangulation to ensure the results' accuracy and reduce bias. In addition, teachers reported that the use of flashcards facilitated the instillation of moral values in daily activities both at school and at home. This study recommends the consistent use of flashcards to support value education in various early childhood learning contexts. Further research is suggested to explore other learning media, such as educational technology, which can enrich the approach to moral and religious education and support the holistic development of children in cognitive, affective, and psychomotor aspects.*

**Keywords:** *flashcard*; picture media; religious and moral; early childhood

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan fisik, emosional, sosial, dan intelektual seorang anak. Di antara aspek-aspek tersebut, pengenalan nilai-nilai agama dan moral sangat penting karena menjadi landasan untuk membangun karakter anak. Pada usia lima hingga enam tahun, anak mulai mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang hal yang benar dan salah. Pada tahap ini, mereka juga mulai belajar bagaimana berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat. Masa ini merupakan waktu yang sangat penting untuk membentuk perilaku dan menanamkan nilai-nilai positif. Oleh karena itu, pengenalan nilai-nilai agama dan moral pada

usia dini sangat penting tidak hanya untuk membimbing tindakan anak, tetapi juga untuk mendukung perkembangan yang menyeluruh yang mempengaruhi interaksi sosial dan kesejahteraan emosional mereka. Dengan demikian, kita meletakkan dasar untuk pembentukan prinsip moral yang kuat dan rasa tanggung jawab yang akan mendampingi anak sepanjang hidup mereka.

Dalam masa *golden age* anak usia dini, yang merupakan periode dimana pertumbuhan fisik, emosional, dan kognitif berlangsung dengan sangat pesat serta rasa ingin tahu yang tinggi (Elytasari, 2017), anak belajar melalui pengalaman sensorik. Oleh karena itu, memberikan kebebasan dalam belajar akan mendukung perkembangan yang optimal. Pendidikan seharusnya mampu menghasilkan generasi yang bermoral, sebab manusia adalah *animal seducandum*, yaitu makhluk yang perlu dan mampu dididik (Hidayat O. S., 2015). Kegiatan bermain menjadi sarana yang bermanfaat untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral, serta membentuk kebiasaan baik yang berakar dari pembiasaan perilaku positif (Khaironi & Ilhami, 2018). Pendidikan anak usia dini, yang merupakan tahapan krusial dalam perkembangan anak, mencakup enam aspek nilai agama dan moral, keterampilan fisik dan motorik, perkembangan sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni (Pangastuti & Hanum, 2017).

Namun, dalam pelaksanaannya, pengembangan nilai agama dan moral anak masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal strategi yang efektif dan implementasi yang konsisten. Guru dan orang tua seringkali kurang memahami metode yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan anak. Nasihat tanpa pembinaan perilaku yang nyata tidak memberikan dampak signifikan. Selain itu, belum optimalnya pemanfaatan masa *golden age* anak menyebabkan nilai agama dan moral kurang tertanam dengan baik, meskipun PAUD merupakan tempat strategis untuk mengoptimalkan keenam aspek perkembangan anak.

Permasalahan ini dapat diatasi melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pendekatan yang memanfaatkan masa peka anak dengan memberikan kebebasan belajar melalui pengalaman (Elytasari, 2017). Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas berbagai metode seperti bercerita, mendongeng, dan permainan interaktif dalam pembelajaran moral, yang menunjukkan potensi besar untuk diterapkan secara luas di PAUD. Metode bercerita (Kusnilawati, Mohammad, & Astuti, 2018), mendongeng (Pebriana, 2017), dan permainan tepuk (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018) terbukti efektif dalam mendukung mengembangkan nilai agama dan moral pada anak. Khaironi and Ilhami (2018) menekankan pentingnya bermain sebagai media yang dapat membantu pengembangan imajinasi dan pembelajaran anak. Selain itu, masyarakat yang tidak mendidik dengan kebiasaan yang baik sejak dini, menurut Aristoteles, akan terbiasa dengan hal buruk (Hidayat O. S., 2015). Oleh karena itu, diperlukan strategi berbasis budaya dan pelibatan aktif guru serta orang tua untuk mendukung pembelajaran yang holistik dan konsisten.

Salah satu media yang dapat mendukung peran pembelajaran holistik dan konsisten dalam kelas adalah dengan media *flashcard*. *Flashcard* sendiri adalah media yang holistik dan konsisten karena mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak melalui cara yang sederhana namun efektif. Secara holistik, *flashcard* dapat mengintegrasikan berbagai kemampuan seperti kognitif (melatih daya ingat dan pemahaman konsep), bahasa (memperluas kosa kata), serta motorik halus (melalui interaksi fisik dengan kartu). Media ini juga dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral dengan menyertakan gambar atau kata-kata yang relevan. Dari sisi konsistensi, *flashcard* mudah digunakan secara rutin, memungkinkan pembelajaran berulang yang penting untuk memperkuat memori dan pemahaman anak. Sifatnya yang fleksibel mendukung penerapan metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

Menurut Herlina dan Dewi (2017), media *flashcard* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif yang memanfaatkan panca indera penglihatan. *Flashcard* menyajikan simbol visual, angka, dan ide melalui kata dan gambar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep anak. Ciri khas dari *flashcard* adalah gambar yang disertai dengan keterangan dalam bentuk kata-kata. Gambar-gambar tersebut umumnya dikelompokkan ke dalam berbagai kategori, seperti hewan, buah, warna, bentuk, alfabet, angka, profesi, dan kategori lainnya.

*Flashcard* juga dapat diartikan sebagai media grafis yang praktis dan aplikatif, sehingga dapat dengan mudah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Berdasarkan karakteristik tersebut, *flashcard* dapat disimpulkan sebagai kartu yang memiliki dua sisi. Sisi depan memuat gambar, teks, atau simbol, sedangkan bagian belakang memuat definisi, keterangan, jawaban, atau deskripsi yang berfungsi untuk mengarahkan siswa menuju informasi yang relevan dengan gambar yang terdapat di sisi depan. Dengan sifatnya yang sederhana dan mudah dibuat, *flashcard* dapat berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi penting dengan cara yang menyenangkan.

Terdapat berbagai kelebihan yang dimiliki *flashcard* dalam hal psikologi kognitif jika dilihat dari berbagai prinsip. Yang pertama yaitu *active recall*. Prinsip ini melibatkan stimulasi memori secara aktif selama proses pembelajaran. Berbeda dengan metode pasif seperti membaca ulang catatan, *active recall* mendorong pelajar untuk mengingat informasi langsung dari memori, sehingga memperkuat koneksi

neural (Roediger & Butler, 2011). Selain itu, terdapat juga prinsip *spaced repetition* atau pengulangan bertahap. Teknik ini menyebarkan sesi pembelajaran dalam rentang waktu tertentu, terbukti meningkatkan retensi jangka panjang. *Flashcard* dapat digunakan dengan algoritma pengulangan bertahap, seperti sistem Leitner, untuk mengoptimalkan waktu revisi (Cepeda, Pashler, Vul, Wixted, & Rohrer, 2006) Dalam hal *feedback* dan metakognisi, *flashcard* dianggap dapat membantu siswa dalam hal memberikan umpan balik langsung, yang penting untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat respons yang benar. Proses ini meningkatkan kesadaran metakognitif, membantu pelajar memahami apa yang sudah mereka kuasai dan apa yang perlu diperbaiki (Dunlosky & Rawson, 2012).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini melalui media *flashcard*. Pendekatan yang dirancang bertujuan untuk memanfaatkan masa *golden age* anak dengan cara yang interaktif dan mendukung keenam aspek perkembangan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperdalam pemahaman bagi guru dan orang tua dalam upaya membantu pengembangan karakter anak yang berbudi pekerti serta memiliki kepribadian yang kokoh.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media *flashcard* sebagai alat pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini secara holistik, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Studi ini juga memberikan pendekatan interaktif yang mengintegrasikan prinsip psikologi kognitif untuk memperkuat pemahaman anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah referensi media pembelajaran di PAUD tetapi juga membuka peluang inovasi dalam strategi pengajaran nilai-nilai moral.

Harapan dari hasil penelitian ini adalah memberikan panduan praktis bagi guru dan orang tua dalam menggunakan *flashcard* untuk mendukung pengembangan nilai agama dan moral secara optimal. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pelaku pendidikan untuk terus menciptakan metode pembelajaran inovatif yang relevan dan menyenangkan, sehingga anak dapat tumbuh menjadi individu yang berbudi pekerti luhur, memiliki kepribadian kokoh, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena secara mendalam berdasarkan data kualitatif yang disampaikan dengan cara deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tahfidz Ulul-Albab, yang berlokasi di Jl. Sungai Saddang Baru, Lrg. Mu'min II No. 37A, Balla Parang, Kec. Rappocini, Kota Makassar. Penelitian dilakukan pada bulan November 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang guru kelas B di TK Tahfidz Ulul-Albab, yang dipilih sebagai sumber data utama. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, yang digunakan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap penerapan media *flashcard* dalam pengenalan moral dan agama bagi anak usia dini, serta wawancara untuk mengumpulkan informasi yang lebih detail mengenai pengalaman dan strategi guru dalam menggunakan media tersebut. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif melalui serangkaian tahapan seperti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai penerapan media *flashcard* dalam proses pembelajaran.

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan. Teknik yang digunakan adalah triangulasi metode. Triangulasi metode diterapkan dengan memadukan berbagai teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga temuan dapat dikonfirmasi melalui pendekatan yang berbeda.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. Dalam pembahasan ini, penulis menggunakan pendekatan triangulasi untuk menggabungkan beberapa sumber data guna memperoleh gambaran yang lebih holistik dan mendalam mengenai fenomena yang diamati. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengombinasikan tiga jenis data: observasi langsung, wawancara dengan guru, dan dokumentasi hasil belajar anak. Dengan pendekatan ini, dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media *flashcard*. Penelitian ini melibatkan 20 orang siswa yang diobservasi, serta 1 orang guru yang memberikan wawancara terkait dengan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran.

### 3.1 Observasi Langsung

Hasil observasi langsung menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* sangat efektif dalam membantu anak mengenali dan memahami nilai-nilai agama dan moral. *Flashcard* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggambarkan gambar tempat ibadah, simbol agama, serta aktivitas yang terkait dengan nilai-nilai moral, seperti saling menghormati dan bekerja sama. Dalam observasi ini, anak-anak tampak antusias saat mempelajari materi yang disajikan melalui *flashcard*. Mereka terlihat lebih mudah mengingat informasi, seperti nama-nama tempat ibadah dari berbagai agama, serta simbol-simbol agama yang ada di Indonesia.

Sebagai contoh, ketika guru menunjukkan *flashcard* berisi gambar masjid, gereja, wihara, dan pura, anak-anak secara bergiliran diminta untuk menyebutkan nama tempat ibadah yang ada pada gambar tersebut. Sebagian besar anak dapat menjawab dengan benar dan tanpa kesulitan. Bahkan, beberapa anak yang sebelumnya tidak mengetahui jenis tempat ibadah tertentu, seperti wihara dan pura, menunjukkan peningkatan pengetahuan setelah sesi tersebut. Anak-anak terlihat lebih percaya diri dalam menyebutkan nama-nama tersebut dan mengaitkannya dengan agama yang bersangkutan. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* membantu meningkatkan pengenalan visual dan verbal anak terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, *flashcard* juga memuat penjelasan mengenai tata cara berdoa, serta langkah-langkah yang harus dilakukan saat kegiatan makan. Ketika guru memperkenalkan gambar mengenai tata cara berdoa, anak-anak menunjukkan minat besar untuk mempraktikkannya. Beberapa anak dapat memperagakan dengan benar cara berdoa sesuai dengan ajaran agama yang diajarkan melalui gambar yang terdapat pada *flashcard*. Selain itu, saat melakukan kegiatan makan, anak-anak juga menunjukkan pemahaman yang baik mengenai adab makan yang benar, seperti mencuci tangan sebelum makan dan mengucapkan doa sebelum serta setelah makan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya membantu pengenalan agama, tetapi juga mendukung pemahaman anak terhadap tindakan moral yang sesuai dengan nilai-nilai agama, seperti kebersihan dan kesopanan dalam aktivitas sehari-hari.

Menurut Arsyad (2019) *flashcard* merupakan kartu kecil yang memuat gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat membantu siswa dalam mengingat atau memahami materi yang disampaikan. Penggunaan *flashcard* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengingat informasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, dalam kegiatan diskusi kelompok kecil, anak-anak juga tampak aktif dalam bertanya dan menjelaskan tentang gambar-gambar yang mereka lihat. Misalnya, anak-anak bertanya tentang simbol-simbol agama yang ada dalam *flashcard*, dan guru memberikan penjelasan yang sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Mereka menghubungkan simbol agama dengan perilaku moral, seperti saling menghormati, mengasihi sesama, dan pentingnya hidup rukun meskipun berbeda agama. Aktivitas ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* tidak hanya berfungsi untuk mengenalkan konsep-konsep agama, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral yang terkait dengan agama.

### 3.2 Wawancara dengan Guru

Untuk memperoleh data yang lebih dalam, wawancara dilakukan dengan guru yang mengajar materi ini. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan *flashcard* dianggap sangat membantu dalam meningkatkan perhatian anak dan memudahkan penyampaian materi yang sifatnya abstrak, seperti nilai-nilai agama dan moral. Guru mengungkapkan bahwa sebelumnya, pembelajaran nilai-nilai agama dilakukan secara verbal tanpa bantuan media yang konkret, yang membuat anak-anak sulit untuk memahami konsep-konsep tersebut.

Menurut Aqib (2021), pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti kompetensi pembelajaran, karakteristik peserta didik, sifat media, waktu, biaya, fasilitas, konteks penggunaannya, serta kualitas teknis media tersebut. Dalam konteks ini, *flashcard* dipilih sebagai media yang fleksibel dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan media visual yang menarik dan mudah dipahami.

Guru juga menyatakan bahwa *flashcard* memberikan variasi dalam metode pengajaran yang sangat diperlukan untuk menjaga agar anak tetap tertarik dan fokus selama proses belajar. Guru juga merasa bahwa *flashcard* memberikan gambaran visual yang jelas tentang agama dan nilai moral, sehingga anak lebih mudah memproses informasi yang disampaikan. Selain itu, guru juga merasa bahwa *flashcard* membantu anak mengingat materi lebih lama, karena gambar-gambar yang ditampilkan memiliki daya tarik visual yang kuat. Hal ini mendukung teori kognitif yang mengatakan bahwa gambar atau media visual

lebih mudah diingat oleh anak dibandingkan dengan hanya mendengar penjelasan verbal (Hidayat & Lestari, 2021).

Guru juga menambahkan bahwa *flashcard* memungkinkan untuk pembelajaran yang lebih fleksibel. Guru dapat menyesuaikan *flashcard* dengan tema atau topik yang sedang diajarkan, misalnya tema toleransi beragama atau pengenalan tempat ibadah. Guru juga merasa lebih mudah untuk mengintegrasikan *flashcard* ke dalam kegiatan lainnya, seperti cerita atau permainan yang relevan dengan nilai-nilai agama dan moral yang ingin diajarkan. Menurut Sari, Sujarwo, dan Masripah (2023), stimulasi yang baik dalam pembelajaran yang kolaboratif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, yang terlihat jelas dalam penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral.

### 3.3 Dokumentasi Hasil Belajar

Data dokumentasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman anak terhadap materi nilai-nilai agama dan moral setelah penggunaan *flashcard*. Dokumentasi berupa hasil gambar atau tulisan anak menunjukkan bahwa anak-anak dapat menggambar tempat ibadah yang mereka pelajari dengan lebih detail dan akurat. Dalam beberapa contoh, anak-anak menggambarkan masjid dengan menambahkan detail seperti kubah, menara, serta menghubungkannya dengan perasaan kedamaian dan saling menghormati.

Selain itu, dokumentasi juga mencakup kegiatan anak yang memperagakan proses sholat. Anak-anak juga dapat memperagakan kegiatan berdoa atau sholat dengan baik. Mereka mampu mengikuti gerakan-gerakan sholat, seperti takbir, ruku, dan sujud, dengan menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang tata cara ibadah. Begitu pula saat makan, anak-anak dapat mengikuti adab makan yang diajarkan melalui *flashcard*, seperti mengucapkan doa sebelum makan, makan dengan tangan kanan, dan tidak berbicara sambil makan. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif anak tentang nilai agama dan moral, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam tindakan sehari-hari.

Seperti yang dijelaskan oleh Matondang, Hastuti, Rahayu, Mustogfirah, & Hidayanti (2022), penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti nilai-nilai moral dan agama. Anak-anak juga menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan konsep-konsep moral yang terkait dengan gambar, seperti menghormati teman yang berbeda agama atau saling membantu. Dalam hal ini, *flashcard* membantu anak menghubungkan gambar dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Anak-anak dapat mengidentifikasi nilai-nilai positif, seperti toleransi dan kerja sama, yang diajarkan melalui simbol-simbol agama pada *flashcard*.

### 3.4 Pembahasan

Penggabungan data dari ketiga sumber (observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi hasil belajar anak) memberikan gambaran yang lebih jelas tentang manfaat penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan *flashcard* memungkinkan anak untuk lebih mudah mengenali tempat ibadah dan simbol agama. Anak-anak tidak hanya dapat mengingat informasi visual, tetapi juga mengaitkan gambar-gambar tersebut dengan nilai-nilai moral yang penting, seperti saling menghormati dan hidup rukun.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* memperkaya metode pengajaran dan memberikan variasi dalam pembelajaran. Guru merasa bahwa *flashcard* sangat efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, dokumentasi hasil belajar menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengingat informasi lebih lama dan dapat menghubungkannya dengan perilaku moral yang sesuai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh Palupi dan Dewi (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat mempercepat proses pengenalan dan pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru. Penelitian lain oleh Nasri (2023) juga menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agama dan moral, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai sosial dan etika.

Dari sisi teori, hasil penelitian ini sejalan dengan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (2020). Piaget menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami dunia melalui pengalaman konkret dan visual, serta menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, *flashcard*

menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai agama dan moral melalui pengalaman visual yang mendalam dan interaksi dengan guru serta teman-teman mereka.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura (2020), yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui observasi dan peniruan. *Flashcard* memungkinkan anak-anak untuk melihat contoh-contoh perilaku yang baik, seperti saling menghormati dan membantu, yang dapat mereka tiru dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan triangulasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini memberikan dampak yang positif. *Flashcard* tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap agama dan moral, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui gambar yang menarik dan interaktif. Triangulasi data ini memperkuat kesimpulan bahwa *flashcard* merupakan alat yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai agama dan moral kepada anak usia dini, serta membantu mengembangkan pemahaman mereka terhadap keberagaman agama dan pentingnya hidup rukun.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media *flashcard* di taman kanak-kanak terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak. Wawancara dan observasi dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa *flashcard* merupakan alat yang menarik, mudah digunakan, dan efektif untuk meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran. *Flashcard* juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian anak-anak untuk lebih aktif terlibat. Dampak positif penggunaan *flashcard* terlihat dari kemampuan anak untuk mengikuti instruksi, menirukan kalimat, menyebutkan agama serta tempat ibadah, dan mengikuti gerakan sholat dengan baik. Anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam melakukan gerakan-gerakan sholat setelah mempelajari tata cara berdoa melalui *flashcard*. Mereka dapat mengikuti langkah-langkah sholat secara berurutan, seperti berdiri, rukuk, sujud, dan duduk, dengan pengawasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya membantu pengenalan nilai-nilai agama, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik dan pemahaman anak terhadap ritual keagamaan. Melalui media ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang abstrak. Diharapkan penggunaan *flashcard* dapat diterapkan lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mendorong pengembangan karakter anak, terutama dalam pengenalan nilai-nilai agama dan moral. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat memaksimalkan potensi anak dalam berbagai aspek perkembangan. Peneliti juga disarankan untuk mengeksplorasi media pembelajaran lain yang dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, seperti penggunaan teknologi pendidikan yang dapat mendukung perkembangan anak secara lebih holistik.

#### REFERENSI

- Aqib, Z. (2021). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Jakarta: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bandura, A. (2020). *Social Learning Theory and the Role of Observational Learning in Socialization*.
- Cepeda, N. J., Pashler, H., Vul, E., Wixted, J. T., & Rohrer, D. (2006). Distributed Practice in Verbal Recall Tasks: A Review and Quantitative Synthesis. *Psychological Bulletin*, 132(3), 354-380. doi:10.1037/0033-2909.132.3.354
- Dunlosky, J., & Rawson, K. A. (2012). Overconfidence Produces Underachievement: Inaccurate Self Evaluations Undermine Students' Learning and Retention. *Learning and Instruction*, 22(4), 271-280. doi:10.1016/j.learninstruc.2011.08.003
- Elytasari, S. (2017). Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 59-73. doi:10.22373/bunayya.v3i1.2045
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169. doi:10.31004/obsesi.v2i2.76

- Herlina, & Dewi, R. R. (2017). *Flashcard Media: The Media for Developing Students Understanding for English Vocabulary at Elementary School. Indonesian Journal of Education Review, 4(1)*, 116-128.
- Hidayat, O. S. (2015). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayat, R., & Lestari, W. (2021). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Moral untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter Anaka, 14(2)*, 145-155.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Uniga, 4(1)*, 10-18. doi:10.52434/jp.v4i1.30
- Khaironi, M., & Ilhami, B. S. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, 2(1)*, 82-89. doi:10.29408/goldenage.v2i01.739
- Kusnilawati, Mohammad, F., & Astuti. (2018). Meningkatkan Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dengan Penerapan Metode Bercerita Tema Islami. *Aulad: Journal on Early Childhood, 1(1)*, 28-38. doi:10.31004/aulad.v1i1.4
- Matondang, L. E., Hastuti, T., Rahayu, Y., Mustogfirah, S., & Hidayanti, L. (2022). Flashcard Media as a Game Tool to Improve Early Childhood Cognitive Abilities. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2)*, 70-77. doi:10.26858/tematik.v8i2.27551
- Nasri, N. (2023). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah, 3(3)*, 113-118.
- Palupi, G. D., & Dewi, D. K. (2013). Pengaruh Flashcard terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri. *E-journal Unesa, 2(3)*, 1-6.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1)*, 51-66. doi:10.35896/ijecie.v1i1.4
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini Melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2)*, 139-147. doi:10.31004/obsesi.v1i2.34
- Piaget, J. (2020). *The Child's Conception of the World*. London: Routledge.
- Roediger, H. L., & Butler, A. C. (2011). The Critical Role of Retrieval Practice in Long-term Retention. *Trends in Cognitive Sciences, 15(1)*, 20-27. doi:10.1016/j.tics.2010.09.003
- Sari, D. (2020). Pengaruh Media Flashcard terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 13(1)*, 56-64. doi:10.31258/jpd.13.1.56-64
- Sari, D. P., Sujarwo, & Masripah. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Flashcard terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(5)*, 6376-6385. doi:10.31004/obsesi.v7i5.5234
- Setiawan, H. (2021). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini Berbasis Nilai-Nilai Agama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 13(1)*, 56-64. doi:10.31258/jpd.13.1.56-64
- Solissa, E. M., Setyaningsih, R., Sapulete, H., Rumfot, S., & Rofi'i, A. (2023). Development of Flashcard Media in Improving Cultural Knowledge of Early Childhood Students. *JCD: Journal of Childhood Development, 3(1)*, 71-78. doi:https://doi.org/10.25217/jcd.v1i2.1833
- Supriadi, D., & Irdianiza, T. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard. *Edukha: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2)*, 190-204. doi:10.32832/edukha.v1i2.3938
- Umaya. (2016). Menanamkan Moral dan Nilai-nilai Agama pada Anak Usia Dini Melalui. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal, 6(2)*, 96-105. doi:10.31004/obsesi.v6i2.1147