

Pengembangan Metode Pembelajaran Huruf Hijaiyah dengan Media *Flashcard*

Nadia Alisyia Nuri *¹
Zidha Khira Himmah ²
Choirunisa Dwi Kusumawardhani ³
Ferdiansyah ⁴
Faruq At Taqi ⁵
Ahmad Nurrohim ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Surakarta

*e-mail : g100210026@student.ums.ac.id , g100210028@student.ums.ac.id , g100210046@student.ums.ac.id ,
g100230068@student.ums.ac.id , g100230092@student.ums.ac.id , ahmad.nurrohim@ums.ac.id

Abstrak

Penggunaan media flashcard telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenali huruf hijaiyah. Metode pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan dalam mempermudah generasi muda memahami huruf hijaiyah. Tujuan penulisan dalam jurnal ini adalah untuk mengembangkan metode pembelajaran huruf hijaiyah yang efektif dan interaktif melalui penggunaan media flashcard. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard efektif meningkatkan minat dan progres anak dalam mengenali huruf hijaiyah. Sifatnya yang interaktif mempermudah pembelajaran, sebagaimana dibuktikan melalui data dokumentasi yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Kata Kunci : Peningkatan, flashcard

Abstract

The use of flashcard media has been proven effective in improving the ability of early childhood to recognize hijaiyah letters. Interactive learning methods are needed to make it easier for the younger generation to understand hijaiyah letters. The purpose of writing in this journal is to develop an effective and interactive hijaiyah letter learning method through the use of flashcard media. The research method used is qualitative with data collection techniques through documentation studies. The results of the study showed that flashcard media is effective in increasing children's interest and progress in recognizing hijaiyah letters. Its interactive nature facilitates learning, as evidenced by data documentation that shows significant improvement.

Keywords: Improvement, flashcard

PENDAHULUAN

Pendidikan sejak dini menjadi bagian dari Pendidikan yang wajib dijalankan oleh semua anak-anak Indonesia. Masa pertumbuhan siswa Taman Kanak-Kanak adalah usia 0-6 tahun, usia dimana sedang mengalami masa tumbuh kembang dengan sangat pesat, saat itulah dinamakan masa keemasan, hingga sangat diperlukan stimulasi yang baik dan benar agar dapat tumbuh kembang dengan maksimal. Stimulasi diberikan berawal dari keluarga, lingkungan dimana anak tinggal, bahkan pada pendidikan formal seperti TPA, TK, dan RA. Perlu disadari bahwa anak-anak memiliki sebuah karakteristik yang sangat aktif, mampu bereksploratif, sangat unik, dan biasanya mereka senang bermain dengan berbagai imajinasinya, oleh karenanya stimulasi harus dijalankan dengan cara-cara yang benar dan menyenangkan, dan akhirnya akan membentuk seorang anak dengan pribadi yang aktif dan kreatif serta mandiri. (Ferliana & Indira, 2018)

Bagi seorang anak proses belajar menjadi suatu bagian penting dimana seorang anak yang tadinya tidak bisa menjadi bisa dan tentunya mengerti segala hal. Biasanya proses belajar tidak mengenal batas umur dan belajar tidak pernah berakhir. Pada hakikatnya tujuan belajar itu sendiri diharapkan mengantarkan seorang anak menuju metamorfosa intelektual, moral dan sosial, agar

seorang anak dapat hidup mandiri di zaman digital yang sangat berwarna dengan penuh masalah di dalamnya. (Nurcahyawati & Subianto, 2020)

Pandangan Islam tentang pendidikan bagi seorang anak menjadi sangat penting. Sejak dini seorang anak perlu diberikan pendidikan agama, tentunya agar mereka mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, atau yang boleh dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan. Pendekatan agama yang intesif sangat perlu dilakukan oleh orangtua dan sekolah dimana mereka menempa ilmu sejak Taman kanak-kanak. Proses belajar Al-Qur'an sangat penting bagi anak Taman Kanak-Kanak. Diawali pengenalan dan pemahaman huruf Hijaiyah, yang kelak anak menjadi lebih mudah mempelajari Al-Qur'an. Dari pengamatan kami dilakukan pada TPA, ditemukan masih ada anak yang kurang paham huruf Hijaiyah, hal ini dikarenakan anak-anak yang lahir di zaman sekarang kurang berminat pada mata pelajaran agama khususnya mengenal huruf Hijaiyah.

Belajar adalah proses penting yang berlangsung sepanjang hidup manusia, terjadi melalui interaksi, dan dapat dilakukan di mana saja. *Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu kecil dengan gambar di satu sisi dan keterangan di sisi lain, yang membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi. (Zuhriyyah, 2017) Media ini efektif untuk anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah karena sifatnya yang praktis, menyenangkan, dan mudah diingat, serta mampu meningkatkan daya ingat dan keterampilan siswa. *Flashcard* juga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena ringan, mudah disimpan, dan sederhana dalam penggunaannya, sehingga sangat mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik. (Lailusmi, 2022)

Di zaman milenial ini, menuntut semua pendidik mampu membuat pembelajaran yang kreatif hingga memicu semangat peserta didik. Dengan model pembelajaran yang kreatif bervariasi bentuknya serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak, karena membawa anak masuk ke dalam materi ajar secara inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran bermedia *flashcard* dinilai mampu membangkitkan rasa keingintahuan anak dengan memperhatikan semua materi ajar. Terlebih lagi *flashcard* yang digunakan berwarna terang dan bergambar menarik dan sangat mudah digunakan serta menyenangkan. (Puspitasari et al., 2024)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi untuk mendukung analisis pengembangan metode pembelajaran huruf hijaiyah dengan media *flashcard*. Metode ini bertujuan untuk memahami secara mendalam efektivitas penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran melalui pengumpulan dan analisis dokumen terkait, seperti materi pembelajaran, catatan perkembangan peserta didik, dan hasil evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengungkap bagaimana media *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah secara interaktif dan efisien dalam konteks pembelajaran. (Aqil et al., 2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian *Flashcard*

Flashcard adalah alat bantu belajar berupa kartu kecil yang berisi informasi tertentu, biasanya dalam bentuk pertanyaan di satu sisi dan jawaban di sisi lainnya. (Zubaidillah & Hasan, 2019) *Flashcard* digunakan untuk mempermudah proses belajar dengan cara mengulang informasi secara teratur, sehingga memfasilitasi ingatan dan pemahaman. *Flashcard* sering digunakan untuk belajar bahasa, fakta, istilah, atau konsep tertentu. Metode ini sederhana tetapi efektif karena menggabungkan proses visualisasi dan pengulangan, yang dikenal sebagai *spaced repetition*.

Flashcard diyakini pertama kali diperkenalkan oleh **Johann Heinrich Pestalozzi**, seorang pendidik asal Swiss pada abad ke-19. Pestalozzi menggunakan kartu bergambar untuk membantu anak-anak belajar membaca dan memahami konsep dasar secara visual.

B. Jenis-jenis *Flashcard*

1. *Flashcard* Fisik : *Flashcard* tradisional yang dibuat menggunakan kertas atau karton. Biasanya dilengkapi tulisan, gambar, atau simbol untuk membantu memahami konsep tertentu.
2. *Flashcard* Digital : *Flashcard* berbasis aplikasi atau perangkat lunak, seperti Anki, Quizlet, dan Cram. *Flashcard* digital sering memiliki fitur tambahan seperti animasi, audio, dan pengingat belajar otomatis.
3. *Flashcard* Bergambar : *Flashcard* ini menampilkan gambar yang relevan dengan informasi yang dipelajari, sangat cocok untuk anak-anak atau pembelajar visual. (Futri et al., 2025)
4. *Flashcard* Interaktif : *Flashcard* yang memungkinkan pengguna untuk menulis atau menggambar di kartu, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan kreatif.
5. *Flashcard* Berbasis Permainan : *Flashcard* yang dirancang sebagai bagian dari permainan edukasi, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Safitri et al., 2018)

C. Langkah Penerapan Strategi *Flashcard*

1. Identifikasi Materi Pembelajaran : Tentukan informasi apa yang ingin dipelajari, misalnya kosakata bahasa asing, fakta sejarah, atau rumus matematika.
2. Buat *Flashcard* : Tuliskan pertanyaan atau kata kunci di satu sisi kartu dan jawabannya di sisi lain. Gunakan gambar, warna, atau simbol untuk memperkuat ingatan.
3. Pelajari dengan Pengulangan Bertahap : Gunakan metode *spaced repetition* untuk mengulang informasi pada interval waktu tertentu agar meningkatkan retensi memori.
4. Kelompokkan Berdasarkan Kesulitan : Pisahkan kartu yang sulit dan mudah. Ulangi kartu yang sulit lebih sering untuk memperkuat pemahaman.
5. Gunakan Secara Interaktif : Gunakan *flashcard* dalam kelompok belajar, kuis, atau permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.
6. Evaluasi dan Perbarui : Tambahkan kartu baru jika diperlukan, dan perbarui kartu lama jika informasi berubah.

D. Strategi *Flashcard* Menurut Para Ahli

- Pendekatan Barat

1. Pavlov (1927) : *Flashcard* mendukung teori *classical conditioning*, di mana pengulangan membuat respons otomatis terhadap informasi tertentu.
2. Ebbinghaus (1885) : *Flashcard* sesuai dengan teori kurva pelupaan, di mana pengulangan terjadwal membantu mengatasi lupa.
3. Baddeley dan Hitch (1974) : Penggunaan *flashcard* mendukung *working memory model*, khususnya memori visual-spasial dan fonologis.

- Pendekatan Muslim

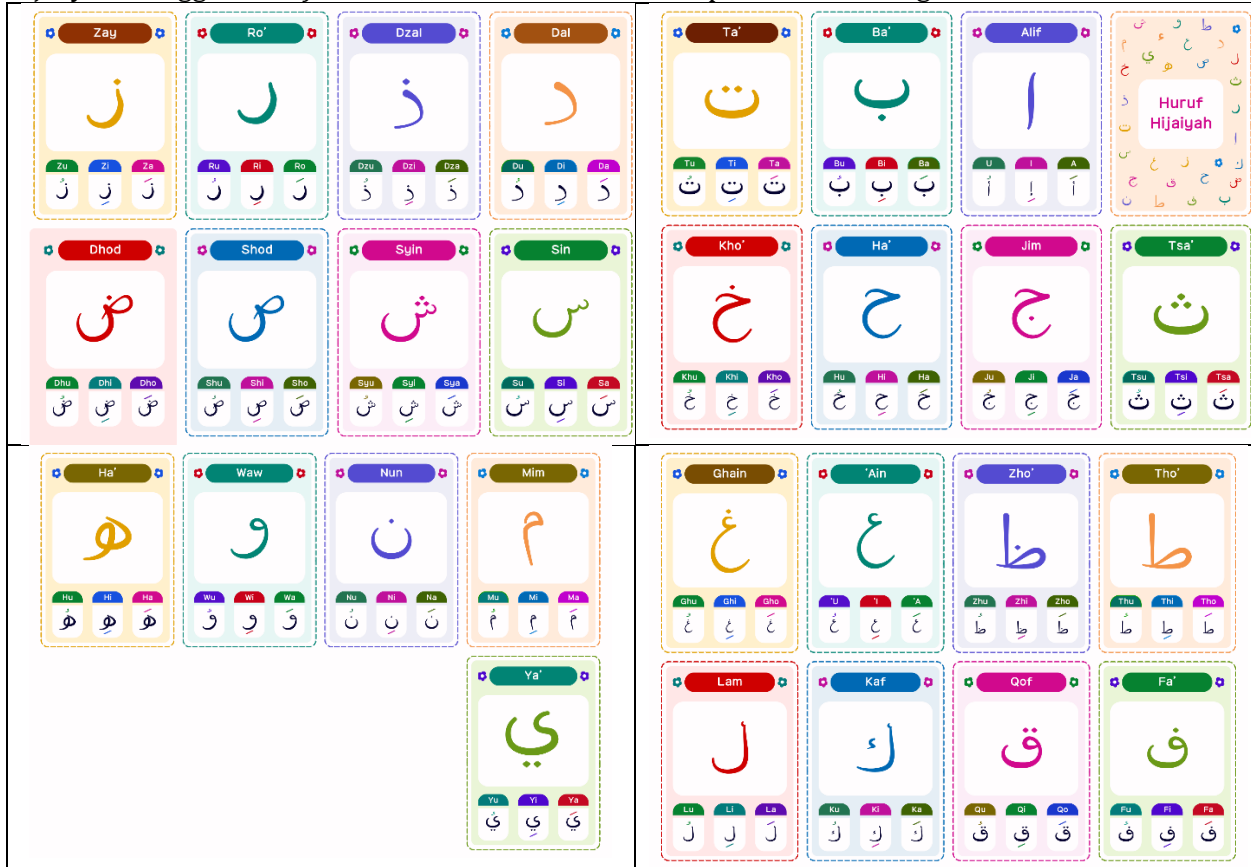
1. Ibnu Khaldun (1332-1406) : Meskipun tidak secara eksplisit menyebut *flashcard*, ia menekankan pentingnya pengulangan dan asosiasi dalam proses pembelajaran.
2. Al-Ghazali (1058-1111) : Dalam *Ihya Ulumuddin*, Al-Ghazali mengajarkan bahwa belajar memerlukan metode visual dan pengulangan untuk menginternalisasi ilmu.
3. Ibnu Sina (980-1037) : Mengajukan pengajaran yang melibatkan asosiasi visual dan praktik interaktif, yang relevan dengan metode *flashcard* modern. (Widanty & Pamungkas, 2023)

Penerapan Media *Flash-Qu* pada Huruf Hijaiyah

Dari uraian di atas pembelajaran media *flashcard* pada huruf Hija'iyah terbukti efektif dan menarik digunakan. *Flashcard* didesain dengan ilustrasi menarik dan warna-warna cerah yang mampu memikat perhatian peserta didik. Guru juga dapat mengenalkan huruf Hija'iyah secara bertahap dengan memanfaatkan media *flashcard*. Selain itu, peserta didik memungkinkan belajar

sambil bermain ketika menggunakan media ini, seperti menebak, mencocokkan, dan juga mengurutkan huruf-huruf Hija'iyah.

Penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran huruf Hija'iyah dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, guru mengenalkan dan menyebutkan nama huruf Hija'iyah satu persatu dengan menunjukkan *flashcard* yang sesuai, sambil mengajak peserta didik untuk mengulanginya bersama-sama. Peserta didik setelah mengenal huruf diminta untuk mengambil kartu yang sesuai dengan huruf yang sudah disebutkan. Peserta didik juga bisa diminta untuk mengurutkan huruf Hija'iyah menggunakan *flashcard*, untuk melatih kemampuan dalam mengenali urutan huruf.



Manfaat Metode *Flashcard*

Metode *flashcard* dalam pembelajaran huruf Hija'iyah memiliki manfaat diantaranya;

- a. Meningkatkan daya ingat
Pembelajaran huruf Hija'iyah metode *flashcard* menggunakan teknik pengulangan sehingga peserta didik lebih mudah mengingat bunyi dan bentuk huruf Hija'iyah. Proses melihat, membaca, dan mengulang dapat membantu memperkuat memori. (Rahman et al., n.d.)
- b. Pembelajaran interaktif dan menarik
Pembelajaran menggunakan *flashcard* menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan berbagai warna dan ilustrasi, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, serta tidak mudah merasa bosan. (Munthe & Sitinjak, 2019)
- c. Melatih fokus dan respon cepat

Penggunaan media *flashcard* dalam permainan cepat tanggap dapat melatih peserta didik untuk lebih fokus dalam merespon pertanyaan. Hal ini karena mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran.

d. Meningkatkan motivasi belajar

Peserta didik akan termotivasi untuk terus belajar apabila mereka merasa senang dan berhasil dalam proses belajar. Media *flashcard* menjadi alat yang efektif untuk menjaga semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran huruf Hijaiyah terbukti efektif, menarik, dan relevan untuk anak usia dini, terutama pada jenjang Taman Kanak-Kanak. *Flashcard* yang dirancang dengan warna cerah dan ilustrasi menarik mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap pembelajaran, sekaligus memperkuat daya ingat melalui metode pengulangan. Pembelajaran ini menjadi interaktif, menyenangkan, dan membantu anak memahami konsep huruf Hijaiyah secara bertahap. Selain itu, media *flashcard* juga dapat melatih fokus, meningkatkan respon cepat, serta memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Dengan pengenalan yang bertahap, disertai aktivitas bermain seperti mencocokkan dan mengurutkan huruf, anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Metode ini tidak hanya mendukung kebutuhan pembelajaran masa keemasan anak, tetapi juga sesuai dengan pendekatan pendidikan Islam, di mana pendidikan agama sejak dini menjadi sangat penting. *Flashcard* menjadi solusi kreatif dalam memecahkan tantangan pembelajaran huruf Hijaiyah di era milenial, sekaligus memberikan fondasi yang kuat bagi anak-anak untuk memahami Al-Qur'an di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqil, K., Adri, H. T., & Hamamy, F. (2004). *Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas VB di SDN Nagrak 01 Kabupaten Bogor*. 3, 10821-10827.
- Ferliana, J. M., & Indira, P. M. (2018). *Asesment dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. May. [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7399/2/PROS_Jovita MF%2C Pinkan MI_Asesmen Dalam Pendidikan_fulltext.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7399/2/PROS_Jovita%20MF%20Pinkan%20MI_Asesmen%20Dalam%20Pendidikan_fulltext.pdf)
- Futri, M., Aulia, R., & Nur, K. (2025). *Implementasi Media Flashcard Dalam Mengenalkan Konsep Permulaan Matematika Pada Anak Usia Dini*. 1.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flascard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 39-65.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Nurchayawati, E., & Subianto, I. B. (2020). Pengembangan Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Menggunakan Flashcard pada Taman Kanak-Kanak Kartika VIII-39. *SENADA : Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 1(1), 36-43. <https://jurnalbima.id/index.php/senada/article/view/8>
- Puspitasari, P. M., Candra, A., Puspita, A., Putri, Z. A., Kusuma, J., Sari, C., Putri, A., Nurrohim, A., Ekonomi, F., Bisnis, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2024). *Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam Putri*. 9(3).
- Rahman, Z. K., Nurrohim, A., & Daffa Alhafidz, A. (n.d.). *Development of Tahfidz Learning Method Selected Letters with Flash-Qu Media (Qur'an Flashcard)*. 2048-2052.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). *Pengembangan media flashcard tematik berbasis*

- permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku . Pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang didasarkan pada tema sebagai pengikat untuk mempersatukan bahasan antar m. 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>*
- Widanty, T., & Pamungkas, J. (2023). Pengembangan Media Flashcard Mitigasi Bencana Alam Gunung Meletus untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5733-5744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5258>
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>
- Zuhriyyah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas Vii SMPLB*. <http://repository.radenintan.ac.id/3225/1/SKRIPSI.pdf>