

ABSTRAK

Sa'diyah Auliyana Ni'mah (1610410022) “Implementasi Media Bermain Flashcard Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di RA Al Khurriyah 02”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 dan faktor pendukung serta penghambat dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang melibatkan partisipan meliputi wali kelas A dan 4 peserta didik kelas A. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media bermain *flashcard* dimulai dari Guru meminta siswa menunjukkan gambar binatang yang sesuai di *flashcard*. Guru mengeksplor pengalaman siswa berdasarkan *flashcard* yang diperlihatkan, Guru bertanya kembali apa yang sudah diterangkan melalui permainan kuis. Anak mendapatkan pengetahuan tentang binatang kurban, peliharaan, serangga dan buas melalui cerita guru, harapannya anak mampu mendengarkan cerita dengan baik sehingga memperoleh pengetahuan dari guru. Anak menyebutkan nama binatang kurban, peliharaan, serangga dan buas melalui contoh dari guru, ketika guru menyebutkan binatang secara berulang-ulang maka anak akan menirukan apa yang dicontohkan oleh guru. Anak membaca gambar melalui *flashcard* yang ditunjukkan oleh guru, jika anak belum bisa membaca tulisan maka anak tetap dapat membaca dengan melalui gambar. Anak menceritakan pengalaman tentang binatang kurban, peliharaan, serangga dan buas melalui pertanyaan guru, dengan cara tersebut maka anak mampu mengolah kata untuk menceritakan pengalaman yang pernah mereka lihat. Faktor yang mendukung implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 yaitu dari peserta didik yang menunjukkan senang dan tertarik ketika pembelajaran guru menggunakan media bermain *flashcard*. Dari guru juga menentukan ketika dapat membuat suasana yang kondusif saat kegiatan pembelajaran maka akan mudah dalam penyampaian pembelajaran ke peserta didik. Sedangkan yang menjadi penghambat dalam implementasi media bermain *flashcard* dalam mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Khurriyah 02 ada pada perilaku awal peserta didik yang sudah menunjukkan ketidak siapan atau mood anak kurang menyenangkan selama pembelajaran jadi maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam pengkondisian kelas.

Kata Kunci: *Flashcard*, Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini, Cerita, Pengalaman, Tema Binatang.