

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena anak berada pada tahap belajar melalui pengalaman langsung, bermain, serta pengamatan terhadap objek yang bersifat konkret dan visual.

Menurut Hasan dkk. (2021: 22), Media pembelajaran adalah alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Senada dengan pendapat tersebut, Abidin dan Asy'ari (2023: 165) media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Selanjutnya, Menurut Pribadi (2019: 24) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian materi, penggunaan unsur gambar dan unsur suara secara terintegrasi akan mampu meningkatkan pemahaman pengguna terhadap isi atau materi yang terdapat di dalam sebuah media. Selain itu, paduan unsur gambar, suara dan gerak akan membuat informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam media menjadi lebih menarik dan realistis untuk dipelajari.

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini, guru diberikan keleluasaan untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disampaikan agar proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media *flash card* sebagai media pendukung kegiatan bercerita pada anak usia 4–5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi.

2. Pengertian Media *Flash Card*

Flash card merupakan salah satu media pembelajaran visual yang banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Media ini berbentuk kartu bergambar yang berisi gambar, simbol, kata, angka, atau informasi sederhana yang digunakan untuk membantu anak mengenal berbagai konsep, seperti nama benda, warna, hewan, buah, huruf, angka, maupun aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media visual seperti *flash card* sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih mudah memahami informasi melalui benda konkret dan gambar.

Menurut Kristanto (2016: 34), *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar atau teks yang mengingatkan siswa kepada suatu materi pelajaran. biasanya berukuran 8 X 12 cm. Penggunaan *flash card* dapat membantu meningkatkan daya ingat, memperkaya kosakata, serta memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Riadoh dan Larasati (2024: 172) Kategori media visual meliputi *flash card*. Mendefinisikan *flash card* sebagai materi pendidikan yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25 kali 30 sentimeter. Kartu flash ini dapat dibuat secara manual, melalui fotografi, atau dengan menggunakan gambar siap pakai yang dimasukkan ke dalam lembar kartu *flash*.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Akbar (2022: 15) *Flash card* termasuk media visual. Berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf.

Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, penggunaan media *flash card* dapat dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran, salah satunya kegiatan bercerita. Melalui media *flash card*, guru dapat menyampaikan cerita dengan bantuan gambar yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami isi cerita, memperhatikan jalannya pembelajaran, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan yang berlangsung. Penggunaan media ini juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran visual berupa kartu bergambar yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami anak. Dalam penelitian ini, media *flash card* digunakan sebagai media pendukung kegiatan bercerita pada anak usia 4–5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi.

3. Manfaat Media *Flash Card* bagi Anak Usia Dini

Media *flash card* memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini karena mampu memberikan rangsangan visual yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Penggunaan media *flash card* membantu anak lebih mudah mengenal objek, memahami konsep

sederhana, serta meningkatkan minat dan perhatian selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui gambar-gambar yang menarik, anak dapat menghubungkan informasi yang diterima dengan pengalaman belajar yang diperoleh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Riadoh dan Larasati (2024: 168) Kategori media pembelajaran gambar atau visual mencakup metode perantara dengan menggunakan *flash card*. Bantuan yang cukup besar dalam proses belajar mengajar diberikan oleh media pembelajaran gambar. Anak-anak dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media *flash card* dengan cara sebagai berikut:

- a. Praktis dan berhasil,
- b. Efektif,
- c. Rasional,
- d. Menawan dan menyenangkan.

Menurut Hasan dkk. (2021: 169) Media *flash card* dapat mempermudah peserta didik memahami materi atau pesan yang disampaikan guru. Pesan tersebut biasanya memanfaatkan gambar, simbol, media tulisan dan lain-lain. Dengan memahami pesan diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan akan materi pembelajaran tersebut.

Selain itu, Menurut Akbar (2022: 6) *Flash card* sebagai media pembelajaran berbicara. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Dalam kegiatan bercerita, media *flash card* memberikan manfaat bagi guru maupun anak. Guru lebih mudah menyampaikan isi cerita secara sistematis melalui gambar-gambar yang disajikan, sedangkan anak memperoleh kesempatan untuk mengamati gambar, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan pemahamannya. Dengan demikian, penggunaan media *flash card* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak selama kegiatan bercerita berlangsung.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, membantu anak memahami materi melalui media visual, memperkaya kosakata, mempermudah guru menyampaikan materi, serta menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media *flash card* sangat sesuai digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan bercerita pada anak usia 4–5 tahun.

4. Kegiatan Bercerita pada Anak Usia Dini

Kegiatan bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang sering diterapkan dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui kegiatan bercerita, anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti bahasa, kognitif,

sosial emosional, moral, serta imajinasi. Oleh karena itu, kegiatan bercerita menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu anak memahami berbagai konsep sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Siswanti dan Daud (2024: 6600) Bercerita adalah salah satu metode yang sangat efektif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial dan emosional kepada anak-anak. Melalui cerita, anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam tentang situasi sosial dan emosional yang mungkin mereka alami dan membantu anak mengembangkan pemahaman tentang dunia di sekitarnya serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial.

Selanjutnya, Abidin (2020: 38) menjelaskan bahwa metode bercerita merupakan salah satu metode pengembangan bahasa yang dapat mengembangkan beberapa aspek fisik maupun psikis anak usia 4-5 tahun sesuai dengan sifat perkembangannya. Tujuan metode bercerita di anak usia 4-5 tahun adalah melatih daya tangkap, daya pikir, daya konsentrasi, membentuk perkembangan fantasi atau imajinasi anak, menciptakan suasana yang menyenangkan dan akrab di ruang kelas, mengembangkan kosa kata anak.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini, kegiatan bercerita menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung pembelajaran berpusat pada anak. Melalui kegiatan bercerita, anak memperoleh kesempatan untuk mendengarkan, mengamati, bertanya, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi secara aktif selama proses

pembelajaran berlangsung. Agar kegiatan tersebut lebih menarik, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, seperti media *flash card*, sehingga penyampaian cerita menjadi lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kegiatan bercerita dilaksanakan dengan memanfaatkan media *flash card* sebagai media pendukung agar proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun.

kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan keinginannya melalui bahasa lisan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Perkembangan kemampuan berbicara perlu distimulasi sejak usia dini karena menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi, berinteraksi, serta membangun hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Abidin (2020: 37) Berbicara merupakan kegiatan mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Berbicara juga keterampilan berbahasa yang

berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca.

Selain itu, Abidin dan Asy'ari (2023: 66-67) bercerita ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang didengarkan dengan cara menyenangkan oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik

Pada anak usia 4–5 tahun, kemampuan berbicara berkembang seiring dengan bertambahnya pengalaman belajar dan interaksi sosial yang dialami anak. Anak mulai mampu menyampaikan keinginan, mengungkapkan pendapat, menyebutkan nama benda, menjelaskan suatu peristiwa sederhana, serta menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa yang dipahaminya. Untuk mendukung perkembangan tersebut, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui kegiatan bercerita yang didukung oleh penggunaan media *flash card*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan informasi melalui bahasa lisan yang berkembang melalui proses interaksi, pengalaman belajar, dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dalam penelitian ini,

kemampuan berbicara diamati sebagai salah satu hasil yang muncul selama pelaksanaan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita, yang ditunjukkan melalui keberanian anak berkomunikasi, menjawab pertanyaan, menyebutkan kosakata, serta menceritakan kembali isi cerita menggunakan kalimat sederhana.

5. Kurikulum Merdeka PAUD

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan guru untuk merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta tahap perkembangan peserta didik. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain yang bermakna sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan dan lingkungan sekitarnya.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022: 7) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka pada PAUD bertujuan membantu anak berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi, serta membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Nasution dalam Retnaningsih dan Khairiyah (2022: 147) Kurikulum merdeka erat kaitannya dengan merdeka belajar. Merdeka belajar adalah program kebijakan baru yang diterapkan oleh Kemendikbud RI yang diprakarsai oleh Pak Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kabinet Indonesia Maju yang konsepnya adalah ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menyenangkan bagi semua yang terlibat pada proses pembelajaran seperti anak didik, guru, juga orang tua.

Dalam implementasinya, penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, mengamati gambar, mendengarkan cerita, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik belajar pada usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka pada PAUD menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di PAUD

karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan perbandingan sekaligus landasan dalam pelaksanaan penelitian. Melalui kajian penelitian yang relevan, peneliti dapat mengetahui persamaan, perbedaan, serta kebaruan penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jamong, Durrotunnisa, Putri Setianingsih, dan Nurhayati (2025: 664) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih mudah mengenal kosakata baru, serta lebih berani berkomunikasi selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *flash card* pada anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Jamong dkk. menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, Izzati, dan Darminto (2022: 8548) dengan judul “Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4–5 Tahun” menunjukkan bahwa media *flash card* efektif digunakan untuk

meningkatkan kemampuan bahasa dan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *flash card* pada anak usia dini. Adapun perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada efektivitas media *flash card*, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marbun dan Nurhayatun (2023: 54) dengan judul Penggunaan “Media *Flash card* Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5–6 Tahun” menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Marbun dan Nurhayatun menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menguji peningkatan kemampuan bahasa, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita secara kualitatif.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media *flash card* memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mendukung perkembangan bahasa dan meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pengaruh atau efektivitas penggunaan media *flash card*. Sementara itu, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu mendeskripsikan penggunaan media *flash card* dalam

kegiatan bercerita pada anak usia 4–5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya melalui pendekatan kualitatif deskriptif.

C. Kerangka Berpikir

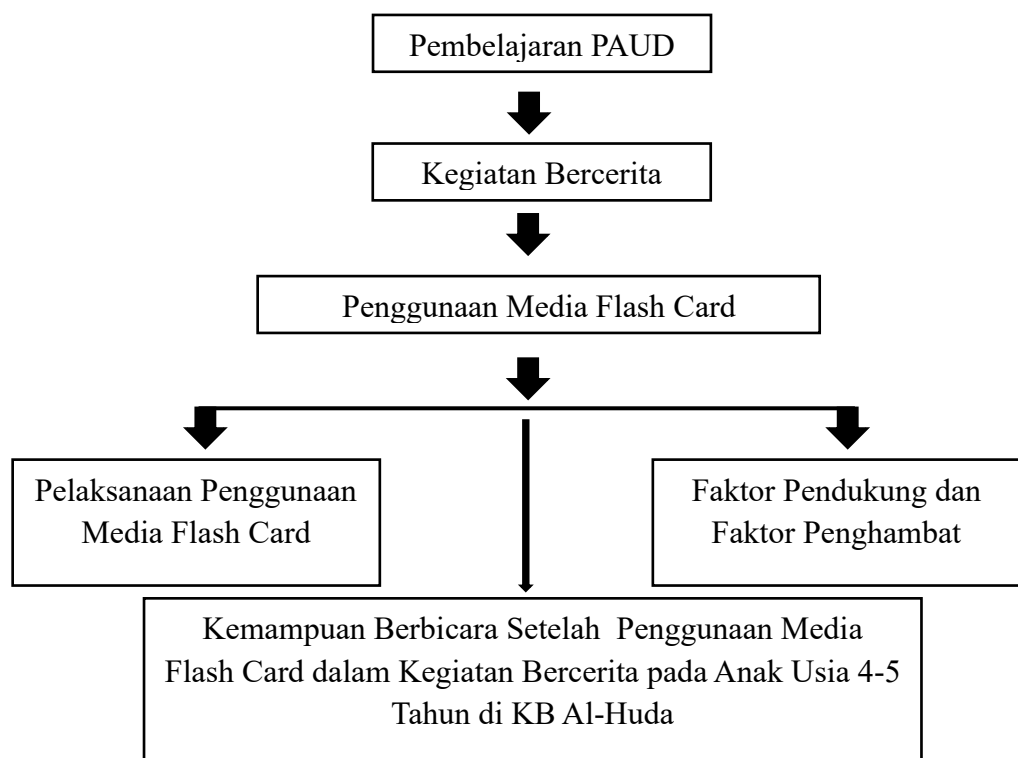
Kegiatan bercerita merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang sering diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Agar kegiatan bercerita lebih menarik serta mudah dipahami oleh anak, guru memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flash card*.

Media *flash card* merupakan media pembelajaran visual berupa kartu bergambar yang dapat membantu guru menyampaikan cerita secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan media *flash card* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati gambar, mendengarkan cerita, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menceritakan kembali isi cerita sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti tidak bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *flash card*, melainkan mendeskripsikan bagaimana

penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita pada anak usia 4–5 tahun di KB Al-Huda Tegalsari, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi.

Penelitian ini juga mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan penggunaan media *flash card* dalam kegiatan bercerita pada pembelajaran anak usia dini.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir.