

Implementasi Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Bintang Cendikia Ciomas

***Masruroh¹, Amat Hidayat², Yolanda Pahrul³, Mutoharoh⁴, Umalihayati⁵**

¹⁻⁵Universitas Bina Bangsa Serang Banten, Indonesia

*Email: zaynarifda@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of *flashcard* media in early numeracy learning and to portray changes in early numeracy skills among children aged 5–6 years at PAUD Bintang Cendikia Ciomas. The research employed a qualitative descriptive approach. Participants were 15 children in Group B, with the classroom teacher serving as the primary data source. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed qualitatively through data organization, selection, display, and conclusion drawing. Trustworthiness was strengthened through technique triangulation. The findings indicate that play-based numeracy activities using *flashcards* were conducted in a structured and gradual manner, supported by daily lesson planning (RKH) and the use of number cards (1–10) accompanied by concrete pictures. During implementation, children showed positive responses in terms of increased enthusiasm, attention, and active participation. Descriptively, the results portray positive changes in recognizing number symbols, ordering numbers, and matching numbers with quantities. These findings suggest that *flashcards* may serve as an applicable instructional medium to support early numeracy learning in early childhood settings, particularly where prior instruction tended to be monotonous.

Keywords: *Flashcards; Early Numeracy; Early Childhood; Play-Based Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung permulaan serta menggambarkan perubahan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun di PAUD Bintang Cendikia Ciomas. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah Kelompok B yang berjumlah 15 anak, dengan sumber data utama guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui pengorganisasian data, pemilihan, penyajian, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain menggunakan *flashcard* dilaksanakan melalui kegiatan yang terstruktur dan bertahap, didukung perencanaan RKH serta desain kartu angka 1–10 yang disertai gambar konkret. Selama pelaksanaan, anak menunjukkan respons positif berupa peningkatan antusiasme, fokus, dan keterlibatan. Secara deskriptif, terdapat gambaran perubahan positif pada kemampuan mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mencocokkan bilangan dengan jumlah benda. Temuan ini menegaskan bahwa media *flashcard* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang aplikatif untuk mendukung pembelajaran berhitung permulaan pada

anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton.

Kata kunci: *Flashcard; Berhitung Permulaan; Anak Usia Dini; Pembelajaran Berbasis Bermain*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pada fondasi pertumbuhan dan enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, yang disesuaikan dengan keunikan serta tahapan perkembangan anak pada kelompok usia dini (Lilis Madyawati, 2017). Pada rentang usia 0–6 tahun, anak berada pada fase *golden age*, yakni periode perkembangan yang berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar potensi anak dapat berkembang optimal (Talango, 2020). Dalam konteks ini, aspek kognitif menjadi salah satu perhatian penting, termasuk kemampuan berhitung permulaan sebagai bekal awal bagi anak untuk mengenal konsep bilangan, urutan, dan kuantitas dalam aktivitas sehari-hari.

Namun, praktik pembelajaran berhitung permulaan di lembaga PAUD masih sering menghadapi kendala. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di PAUD Bintang Cendikia pada Kelompok B yang berjumlah 15 anak menunjukkan bahwa sekitar 66,67% anak masih memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah. Kondisi ini terlihat ketika guru meminta anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, tetapi sebagian besar anak belum mampu melakukannya. Situasi tersebut diduga berkaitan dengan kecenderungan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan bersifat konvensional, sehingga minat anak untuk terlibat aktif dalam aktivitas berhitung menjadi rendah. Temuan awal ini mengindikasikan perlunya media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik, konkret, serta sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media *flashcard*. Beberapa kajian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keaktifan anak dalam kegiatan belajar (Ramlah et al.,

2023). Media visual yang sederhana, mudah digunakan, dan memungkinkan pengulangan ini dinilai dapat memfasilitasi anak mengenal simbol angka serta menghubungkannya dengan jumlah benda secara lebih konkret. Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan *flashcard* juga berpotensi memperkuat keterlibatan anak selama pembelajaran karena interaksi guru-anak dapat berlangsung lebih aktif dan terarah. Dengan demikian, *flashcard* diposisikan bukan sekadar alat bantu, tetapi sebagai media yang dapat memperkaya pengalaman belajar berhitung permulaan melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *flashcard* dan menggambarkan perubahan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun di PAUD Bintang Cendikia Ciomas. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana perencanaan pembelajaran disusun, bagaimana media *flashcard* diterapkan dalam proses pembelajaran, serta bagaimana gambaran perubahan kemampuan anak setelah penerapan media tersebut dalam konteks kelas. Dengan penekanan pada deskripsi implementasi, penelitian ini diharapkan memberikan penguatan empiris tentang praktik penggunaan *flashcard* sebagai alternatif yang aplikatif untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan berhitung permulaan anak, khususnya pada pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton. Pembahasan selanjutnya disajikan berdasarkan rumusan masalah dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati, dan digunakan untuk menangkap kualitas, nilai, serta makna di balik fakta melalui uraian naratif (Fitrah & Luthfiyah, 2017). Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut dipakai untuk mendeskripsikan secara rinci implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran serta gambaran perubahan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun di PAUD Bintang Cendikia Ciomas.

Penelitian dilaksanakan pada Kelompok B PAUD Bintang Cendikia Ciomas dengan jumlah anak 15 orang. Sumber data utama berasal dari guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan data pendukung berasal dari aktivitas belajar anak

dan dokumen pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media *flashcard* untuk merekam langkah penerapan media, interaksi guru-anak, keterlibatan anak, serta indikator kemampuan berhitung permulaan yang tampak (misalnya mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda). Wawancara semiterstruktur dilakukan kepada guru untuk menggali perencanaan pembelajaran, alasan penggunaan *flashcard*, prosedur penerapan, serta refleksi guru terhadap respons dan perkembangan anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa RKH, foto/arsip media *flashcard*, dan catatan kegiatan pembelajaran yang relevan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui pengorganisasian dan pemilahan data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan tema-tema utama penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan hasil implementasi media *flashcard*. Untuk menjaga keabsahan temuan, dilakukan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga simpulan tidak bertumpu pada satu sumber data saja.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Flashcard*

Flashcard merupakan kartu belajar berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk mengingatkan dan mengarahkan peserta didik pada informasi tertentu yang berkaitan dengan visual pada kartu. Dalam praktiknya, ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas dan karakteristik peserta didik; media ini lazim digunakan karena sederhana, mudah dipindahkan, serta fleksibel untuk berbagai aktivitas pembelajaran (Wahyuni, 2020). Selain itu, *flashcard* juga dipahami sebagai media kartu bergambar yang menyajikan rangkaian pesan visual disertai keterangan pada setiap gambar, sehingga anak dapat menghubungkan simbol, gambar, dan makna secara lebih konkret (Saputri, 2020).

Dalam konteks pembelajaran, *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik atensi dan minat belajar karena mampu merangsang proses mengingat dan pengenalan simbol secara bertahap. Media ini pada umumnya memiliki dua sisi, yaitu sisi yang menampilkan gambar/teks/simbol dan sisi lain yang memuat keterangan atau penjelasan yang berkaitan. Karakter tersebut menjadikan

flashcard praktis digunakan untuk aktivitas pengulangan (drill) secara menyenangkan, sekaligus membantu anak membangun keterkaitan antara simbol dan konsep yang dipelajari (Wahyuni, 2020; Najiha Amalia & Raden Rachmi, 2024).

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat ditegaskan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang dirancang untuk mempermudah proses belajar melalui stimulus visual, sehingga anak lebih terbantu dalam mengingat, mengenali, dan memahami informasi yang ditampilkan. Penggunaan *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran juga merupakan proses yang melibatkan pemanfaatan kartu sebagai alat bantu untuk menghubungkan informasi, merangsang daya pikir, serta menumbuhkan minat belajar. Oleh karena itu, sebelum kegiatan menggunakan *flashcard* dilaksanakan, guru perlu menjelaskan teknis dan aturan permainan agar aktivitas berlangsung terarah, tertib, dan sesuai tujuan pembelajaran.

2. Perencanaan dan langkah penerapan media *flashcard*

Penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung permulaan dilakukan melalui langkah-langkah permainan yang terstruktur dan berbasis aktivitas bermain. Guru membagikan kartu kepada anak dalam keadaan tertutup, kemudian pada aba-aba tertentu anak membuka kartu secara bersamaan dan mencari barisan sesuai kartu yang dipegang tanpa bersuara dalam batas waktu yang ditentukan. Pola permainan semacam ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan keterlibatan aktif, eksplorasi, dan suasana belajar yang menyenangkan (*learning through play*) (Berk, 2013). Dengan pendekatan tersebut, anak tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional dalam proses belajar berhitung.

Dari sisi perencanaan, guru menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan mengacu pada indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mencocokkan bilangan dengan jumlah benda. Media *flashcard* dirancang dengan memperhatikan prinsip visual learning, yaitu penggunaan warna cerah, ukuran simbol yang jelas, serta gambar konkret yang dekat dengan pengalaman anak. Temuan ini selaras dengan pendapat Piaget (dalam Santrock, 2011) yang menegaskan bahwa anak usia prasekolah berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran berbasis simbol konkret dan visual lebih efektif dalam membantu anak membangun pemahaman numerik awal. Selain itu, penggunaan media visual sederhana seperti *flashcard* terbukti dapat meningkatkan

fokus dan retensi anak dalam pembelajaran berhitung permulaan (Clements & Sarama, 2014).

Hasil wawancara dengan Guru Kelompok B menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dipilih secara sadar karena media tersebut dinilai mampu menarik perhatian anak dan mempermudah guru dalam menyampaikan konsep bilangan. Guru menyiapkan *flashcard* angka 1–10 yang dilengkapi gambar benda dengan jumlah sesuai, sehingga anak memperoleh bantuan visual saat menghubungkan lambang bilangan dengan konsep kuantitas. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi awal karena memfasilitasi hubungan antara simbol angka dan representasi konkret jumlah (Ramani & Siegler, 2008; Ramlah et al., 2023). Dengan demikian, perencanaan dan langkah penerapan media *flashcard* yang dilakukan guru tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat.

3. Pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media *flashcard*

Pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media *flashcard* dilakukan melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan bertahap. Pada tahap awal, guru memperkenalkan kartu angka kepada anak dan menjelaskan aturan permainan secara sederhana. Selanjutnya, anak diajak mengikuti aktivitas mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, mengurutkan angka, serta menyebutkan angka yang ditampilkan pada *flashcard*. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan kegiatan, memberikan contoh, serta membantu anak yang mengalami kesulitan. Pola pelaksanaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung tidak disajikan dalam bentuk latihan abstrak, tetapi dikemas melalui aktivitas konkret yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Baroody, 2017; Adawurah, 2025).

Hasil observasi selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya respons positif dari anak terhadap penggunaan media *flashcard*. Anak tampak lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dalam mengikuti setiap tahapan permainan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung bersifat monoton. Anak lebih berani mencoba menyebutkan angka, mencocokkan kartu dengan jumlah benda, serta bekerja sama dengan teman dalam menyusun urutan bilangan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Berk (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional anak, sehingga anak lebih mudah

memahami konsep yang dipelajari. Media visual seperti *flashcard* juga membantu anak mempertahankan perhatian karena informasi disajikan secara sederhana dan menarik (Clements & Sarama, 2014).

Dari sisi kemampuan berhitung permulaan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *flashcard* memberikan gambaran adanya perubahan positif pada sebagian besar anak. Anak yang sebelumnya mengalami kesulitan mulai menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mencocokkan bilangan dengan jumlah benda secara lebih tepat. Meskipun penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengukur peningkatan secara kuantitatif, hasil pengamatan dan refleksi guru menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih konkret dan bertahap. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media kartu bergambar efektif dalam mendukung perkembangan numerasi awal anak usia dini karena memfasilitasi hubungan antara simbol angka dan representasi jumlah (Ramani & Siegler, 2008; Ramlah et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung permulaan dapat dipahami sebagai praktik pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini.

4. Gambaran hasil implementasi media *flashcard* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran, implementasi media *flashcard* memberikan gambaran positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. Anak mulai menunjukkan peningkatan dalam mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Perubahan ini terlihat dari keterlibatan anak yang semakin aktif dalam setiap kegiatan serta berkurangnya keraguan anak saat diminta menyebutkan atau menunjukkan angka tertentu. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media visual konkret membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih mudah dan bertahap, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini (Santrock, 2011).

Hasil refleksi guru juga menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung permulaan mulai memperlihatkan kemajuan setelah pembelajaran menggunakan *flashcard*. Anak tampak lebih percaya diri saat berinteraksi

dengan angka dan lebih cepat merespons instruksi guru. Media *flashcard* membantu anak memusatkan perhatian karena informasi disajikan secara sederhana, berwarna, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Clements dan Sarama (2014) yang menegaskan bahwa pembelajaran numerasi awal akan lebih efektif apabila anak diberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan berulang dalam suasana yang menyenangkan.

Meskipun penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung secara kuantitatif, gambaran hasil implementasi menunjukkan bahwa media *flashcard* berperan sebagai sarana pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran berhitung permulaan. Penggunaan media ini membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton, sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media kartu bergambar dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi awal anak usia dini dengan cara memfasilitasi hubungan antara simbol angka dan representasi konkret jumlah (Ramani & Siegler, 2008; Ramlah et al., 2023).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung permulaan di PAUD Bintang Cendikia Ciomas memberikan gambaran positif terhadap proses dan hasil belajar anak usia 5–6 tahun. Media *flashcard* digunakan sebagai alat bantu visual yang mendukung pembelajaran berbasis bermain, sehingga anak lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam kegiatan mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, serta mencocokkan bilangan dengan jumlah benda.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru melalui penyusunan Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta pemilihan *flashcard* dengan desain sederhana dan konkret membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih terarah dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Meskipun penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dan tidak dimaksudkan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung secara kuantitatif, hasil observasi dan refleksi guru menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan berhitung permulaan anak. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* dapat dipahami sebagai alternatif media pembelajaran yang aplikatif dan relevan untuk mendukung pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948>
- Adawurah, M. (2025). *Enhancing Early Numeracy through Play-Based Learning: A Case Study Using Counting Games and Visual Aids in a Ghanaian Kindergarten Classroom*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-6787623/v1>
- Baroody, A. J. (2017). *The Use of Concrete Experiences in Early Childhood Mathematics Instruction* (pp. 43–94). <https://doi.org/10.1016/bs.acdb.2017.03.001>
- Berk, L. E. (2013). *Development through the lifespan* (6th ed.). Pearson.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2014). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach* (2nd ed.). Routledge.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- Najihah Amalia, & Raden Rachmi. (2024). Flash Card as a Media for Recognizing Symbol of Number in Early Childhood. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 18–28. <https://doi.org/10.19109/ra.v8i1.21381>
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79(2), 375–394. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01131.x>
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia 5–

- 6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 263–271. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Rahman, T., Sumardi, S., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 118–128. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill Education.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Abdikarya: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdiarya.v2i1.1061>
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93–107. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/eciej/article/view/27>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>