

PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT ANAK DALAM MENGHAFAAL *ASMAUL HUSNA*

¹Kasman²Nurlaila Basri

Pendidikan Agama Islam Universitas Indonesia Timur

¹kasmanyunus8@gmail.com. ²nurlailabasri03@gmail.com

ABSTRAK

Dalam menghafal kurang maksimal. Anak-anak mudah lupa, kurang antusias dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hafalan mereka. Mengingat pentingnya peningkatan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna* serta efektivitas media dalam proses pembelajaran,

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Sementara subjek dari penelitian ini adalah siswa siswi TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa dengan jumlah 10 siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan terungkap bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada Pra Siklus didapatkan 2 siswa yang tuntas atau hanya 20%, kemudian pada Siklus I didapatkan 7 siswa yang tuntas atau meningkat menjadi 70%, selanjutnya pada Siklus II didapatkan 9 siswa yang tuntas atau menjadi 90%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna*.

Kata kunci: Media *Flashcard*, Anak Ingat Anak, *Asmaul Husna*

PENDAHULUAN

Usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu rentang usia 0-6 tahun. Pada tahap ini, kemampuan otak anak berkembang pesat dan memiliki kapasitas luar biasa dalam menyerap informasi. Oleh karena itu, memberikan stimulus yang tepat, terutama dalam aspek spiritual dan kognitif seperti pengenalan *Asmaul Husna* merupakan hal yang krusial untuk membentuk karakter dan nilai keagamaan anak sejak dini.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pengenalan nilai-nilai keagamaan sejak dini, termasuk menghafal *Asmaul Husna* menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. *Asmaul Husna* yang berarti Nama-Nama Allah yang indah, tidak hanya memperkenalkan anak pada sifat-sifat Allah tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai positif seperti kasih sayang, keadilan dan kebijaksanaan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya kegiatan pembelajaran keagamaan di TK seringkali kurang menarik dan monoton, terutama dalam hal menghafal yang menyebabkan rendahnya daya ingat anak terhadap materi *Asmaul Husna*. Penggunaan metode pembelajaran konvensional serta kurangnya media pendukung seringkali tidak mampu menarik perhatian dan minat belajar anak. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan media visual berbentuk kartu yang berisi informasi singkat berupa gambar atau kata-kata yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak. Menurut Azhar Arsyad media visual seperti *flashcard* sangat efektif dalam merangsang perhatian anak, meningkatkan daya ingat (retensi) dan membuat konsep yang abstrak lebih mudah dipahami. *Flashcard* juga bersifat fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Peneliti melihat banyak kendala yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar anak khususnya dalam menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang. Adapun kendalanya yaitu, guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau menghafal secara berulang-ulang tanpa variasi metode, media yang digunakan juga masih terbatas di mana guru jarang menggunakan alat bantu visual seperti gambar, video atau kartu edukatif, waktu pembelajaran di TK relatif singkat ditambah waktu anak lebih banyak digunakan bermain dan makan bersama. Akibat kondisi tersebut daya serap anak terhadap materi yang disampaikan terutama dalam menghafal menjadi kurang maksimal. Anak-anak mudah lupa, kurang antusias dan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hafalan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan daya ingat anak usia dini dalam konteks pembelajaran keagamaan, khususnya dalam menghafal *Asmaul Husna*. TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang dipilih sebagai lokasi penelitian karena institusi ini menerapkan kurikulum berbasis nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti materi tentang pengenalan *Asmaul Husna* dalam kegiatan pembelajaran di TK Pra Tahfiz Ukhuwah Muslimin Paccinongang.

Mengingat pentingnya peningkatan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna*, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media *flashcard* dalam proses pembelajaran di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, sebagai bentuk inovasi pembelajaran melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran agama Islam yang menyenangkan, interaktif dan efektif di tingkat pendidikan anak, khususnya anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan Media *Flashcard* dapat Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Menghafal *Asmaul Husna* Di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Subjek Penelitian: Siswa/i TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang yang berjumlah 10 siswa.
2. Teknik Pengumpulan Data: Wawancara, Observasi, Tes Lisan, Dokumentasi
3. Teknik Analisis Data: Analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari wawancara dengan guru observasi dan dokumentasi. Sementara data kuantitatif mencakup nilai hasil belajar siswa atau tingkat ketuntasan mereka dalam menghafal *Asmaul Husna*
4. Instrumen Penelitian: Lembar observasi siswa serta tes hafalan *Asmaul Husna*.
5. Indikator Keberhasilan Penelitian: Kemampuan mengingat dan menghafal *Asmaul Husna*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

- Pra-Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan dasar anak dalam mengenali dan menghafal 10 *Asmaul Husna*. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan *Asmaul Husna* dengan benar. Anak-anak cenderung hanya mengingat 1-3 nama dari total 10 *Asmaul Husna* yang dikenalkan, bahkan beberapa masih belum mampu menyebutkan satu pun secara tepat. Ketuntasan awal berada pada kategori sangat rendah, yakni hanya sebesar 20%. Selain kemampuan hafalan yang masih minim, tingkat perhatian anak juga belum optimal karena pembelajaran sebelumnya cenderung monoton dan

kurang melibatkan media visual yang menarik. Ketika guru menyampaikan materi hanya melalui penjelasan lisan, terlihat beberapa anak tidak fokus, berbicara dengan teman atau memainkan benda di sekitarnya. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa anak membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual, konkret, dan mampu menarik minat mereka. Kondisi inilah yang menjadi dasar dilakukannya intervensi menggunakan media *flashcard*.

- Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti mulai menggunakan media *flashcard* yang dirancang dengan warna warni yang cerah dan ilustrasi sederhana untuk membantu anak dalam mengenali *Asmaul Husna* secara menarik. Sebelumnya peneliti menjelaskan pengertian *Asmaul Husna* dan manfaat menghafal *Asmaul Husna* dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu peneliti mulai memperkenalkan 10 *Asmaul Husna* ke siswa dengan melafalkan satu persatu dan pengulangan serta mengajak anak untuk menyanyikan 10 *Asmaul Husna* dengan irama pelangi-pelangi. Respon awal anak sangat positif, mereka terlihat antusias dalam melafalkan dan menyanyikan *Asmaul Husna*. Hasil tes setelah siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan hafalan anak. Ketuntasan meningkat menjadi 70%, yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra-siklus. Meskipun demikian, beberapa anak masih mengalami kesulitan mengucapkan beberapa nama *Asmaul Husna* yang pelafalannya lebih panjang atau jarang didengar. Selain itu, dari catatan observasi terlihat bahwa ada anak-anak yang mudah bosan ketika kegiatan berlangsung terlalu lama. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media *flashcard* efektif dalam menarik perhatian, diperlukan strategi pembelajaran tambahan agar anak tetap fokus dan dapat mencapai ketuntasan yang lebih tinggi. Refleksi siklus I mengarahkan peneliti untuk menambahkan variasi aktivitas dan pengulangan yang lebih intensif pada siklus II.

- Siklus II

Pada siklus II, penelitian akan mengajak anak-anak untuk bermain game, sebelumnya siswa dibagi menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok memegang 5 kartu *Asmaul Husna*. Kelompok pertama akan menebak kartu yang akan dikeluarkan oleh kelompok kedua dan begitu pula dengan kelompok kedua akan menebak kartu yang dikeluarkan oleh kelompok pertama, sebelum menebak masing-masing kelompok menyanyikan *Asmaul Husna* dengan memperlihatkan kartu yang dipegangnya. Hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibanding siklus I, dimana ketuntasan naik menjadi 90%. Hampir seluruh anak mampu menyebutkan 10 *Asmaul Husna* dengan pelafalan yang benar. Anak juga terlihat lebih cepat mengingat urutan dan mampu menyebutkan dengan ritme yang stabil. Dari aspek non-kognitif, anak menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, seperti keberanian menjawab pertanyaan, inisiatif mengangkat tangan untuk maju, dan senang terlibat dalam permainan kartu. Data ini menunjukkan bahwa modifikasi strategi pada siklus II berhasil memaksimalkan penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran utama.

2. Pembahasan

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti selama observasi, diketahui bahwa tingkat penguasaan *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang masih cukup rendah sebelum tindakan dilakukan melalui penggunaan media *flashcard*, sehingga diperlukan tindakan untuk memperbaiki kemampuan tersebut. Bukti dari hal ini terungkap dari analisis yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, pada tahap awal atau *Pre Test* yang dilakukan terhadap 10 siswa di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang, hasil kemampuan menghafal *Asmaul Husna* menunjukkan angka yang sangat rendah, dengan rata-rata nilai 54. Dari jumlah siswa tersebut, 8 di antaranya belum mencapai tuntas dan

hanya 2 siswa yang tuntas atau hanya sebesar 20%. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan menghafal secara berulang-ulang tanpa variasi dan minimnya media pendukung dalam proses pembelajaran, seperti gambar atau video sehingga siswa menjadi kurang menarik perhatian dan minat belajar serta lebih banyak cerita dan bermain dengan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Pada saat Siklus I dilaksanakan, peneliti mulai menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang dirancang dengan warna warni yang cerah dan ilustrasi sederhana untuk membantu anak dalam mengenali *Asmaul Husna* secara menarik serta anak-anak diajak bernyanyi 10 *Asmaul Husna* dengan irama pelangi-pelangi. Hasilnya didapatkan data bahwa kemampuan menghafal *Asmaul Husna* siswa meningkat signifikan dengan nilai rata-rata 71, yang dinyatakan dalam kategori cukup. Dalam rinciannya, menghasilkan persentase 70%. Namun, angka tersebut belum mampu memenuhi standar ketuntasan maksimal dan masih perlu dilanjutkan ke Siklus berikutnya.

Selanjutnya pada Siklus II, setelah dilakukan perlakuan dan menambah kegiatan bermain game secara berkelompok dengan menggunakan kartu *flashcard*, maka data menunjukkan kemampuan menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang mencapai rata-rata 89 dan termasuk dalam kategori baik. Rincian menunjukkan 1 siswa belum tuntas dan 9 siswa tuntas dengan persentase 90%. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil tersebut, Siklus II dapat dinyatakan berhasil dan memenuhi harapan. Dengan demikian, peneliti mengenai pembelajaran menggunakan media *flashcard* dianggap telah selesai di Siklus II karena telah memenuhi indikator ketuntasan pembelajaran yang ditetapkan.

Dari penelitian yang telah dilakukan terungkap bahwa memang media pembelajaran *flashcard* mampu meningkatkan daya ingat anak dalam menghafal *Asmaul Husna* di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang. Hasil Siklus I dan Siklus II juga memperlihatkan kemajuan positif dalam kemampuan guru saat menyampaikan materi menggunakan

media *flashcard*. Secara keseluruhan, pencapaian indikator yang ditetapkan sangat baik, dengan 90% siswa mampu memahami materi yang diberikan. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode belajar dengan menggunakan media *flashcard* oleh peneliti dapat dianggap sukses.

KESIMPULAN

Melaui penerapan *flashcard* di setiap siklus, siswa di TK Pra Tahfidz Ukhuwah Muslimin Paccinongang mampu meningkatkan kemampuan menghafal *Asmaul Husna* 1-10 secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil menghafal *Asmaul Husna* pada setiap siklus pembelajaran. Dalam Siklus I terdapat 7 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 70%, sementara dalam Siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 dengan persentase 90%. Dengan demikian, media *flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran menghafal *Asmaul Husna*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntu, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Badrujaman, Aip dan Rahmat Hidayat. *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Mata Pelajaran*. Jakarta: CV. Trans Info Media, 2010.
- Manga, Delvhina dan Faradillah Ruslana, *Penerapan Media Gambar Flashcard Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini*. ECEJ: Early Childhood Education Journal, Vol. 02 No. 01, 2024.
- Pagarra, Hamzah, et.al. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Rochianti dan Wiriattmaja. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2009.

Rosalita, Nita Rosalita dan Hayani Wulandari, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini*. INOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol. 3 No. 6 (2023).

Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur* Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2013.

Susanto, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.

Syah, Darwyn, et.al. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007.