
Peningkatan Fokus Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Flash Card* Berbasis Belajar Sambil Bermain di Kober Daarusalaam Jatigede Sumedang

Teti Setiani¹, Elnawati², Redi Awal Maulana³

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: setianiteti91@gmail.com

Corresponding author: setianiteti91@gmail.com

ABSTRAK

Informasi Artikel:

Terima: 03-07-2026

Revisi: 18-08-2026

Disetujui: 16-09-2026

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan fokus belajar anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media flash card berbasis belajar sambil bermain di Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fokus belajar anak meningkat secara bertahap, yaitu dari 53,00% pada pra-siklus menjadi 72,08% pada Siklus I dan meningkat menjadi 89,17% pada Siklus II. Peningkatan terjadi karena media flash card dikemas dalam aktivitas bermain yang menarik sehingga mampu mempertahankan perhatian, meningkatkan konsentrasi, dan melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *flash card* berbasis belajar sambil bermain efektif meningkatkan fokus belajar anak usia 5-6 tahun. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Fokus Belajar, Flash Card, Belajar Sambil Bermain, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to increase the learning focus of children aged 5-6 years through the use of learning while play-based flash card media at Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang. The research uses the Kurt Lewin model of Class Action Research (PTK) which consists of planning, action, observation, and reflection stages in two cycles. The research subjects amounted to 15 children of group B consisting of 8 boys and 7 girls. Data collection techniques use observation, documentation, and field notes. Data were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results showed that children's learning focus increased gradually, from 53.00% in the pre-cycle to 72.08% in Cycle I and increased to 89.17% in Cycle II. The increase occurred because flash card media is packed in interesting play activities so that it is able to maintain attention, increase concentration, and actively involve children in learning. Thus, flash card media based on learning while playing effectively increases the learning focus of children aged 5-6 years. These findings are in line with studies showing that flashcard use can improve motivation, engagement, and cognitive abilities in early childhood.

Keywords: Focus on Learning, Flash Cards, Learning While Playing, Early Childhood.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu kemampuan yang harus distimulasi sejak dini adalah fokus belajar atau kemampuan anak memusatkan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran. Fokus belajar merupakan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian terhadap suatu aktivitas dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah teralihkan. Kemampuan ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, karena anak yang mampu berkonsentrasi akan lebih mudah menerima informasi, memahami instruksi guru, dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

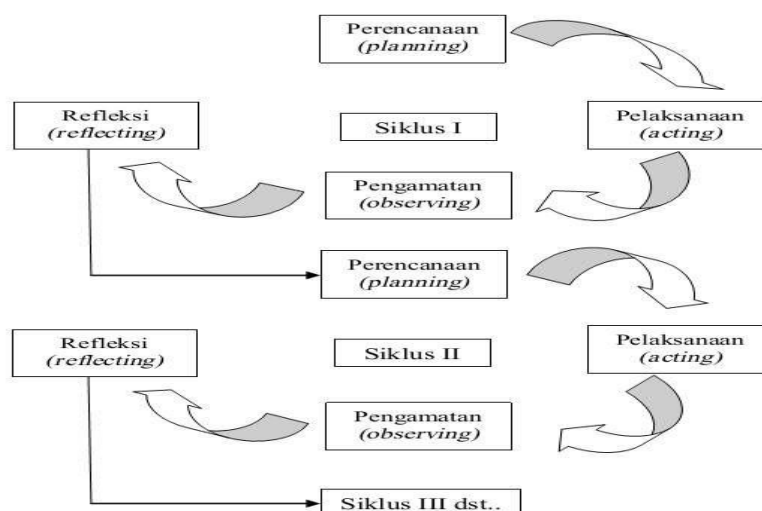
Hasil observasi awal di Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B masih mengalami kesulitan mempertahankan perhatian saat kegiatan belajar berlangsung. Anak sering berbicara dengan teman, berpindah tempat, bermain sendiri, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga anak cepat merasa bosan. Salah satu media yang dapat meningkatkan perhatian anak adalah flash card. Flash card merupakan media visual berupa kartu bergambar yang dirancang menarik sehingga mampu merangsang perhatian, daya ingat, dan keterlibatan aktif anak. Apabila dipadukan dengan pendekatan belajar sambil bermain, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah mempertahankan fokus selama proses belajar berlangsung. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kognitif, penguasaan kosakata, dan keterlibatan aktif anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan fokus belajar anak usia 5–6 tahun melalui media *flash card* berbasis belajar sambil bermain di Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas melalui tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. Metode PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar anak usia 5–6 tahun melalui penerapan strategi belajar sambil bermain menggunakan media *flash card*. PTK memungkinkan peneliti melakukan tindakan secara langsung, mengamati perubahan yang terjadi, kemudian melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2021), PTK dilakukan melalui empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilakukan secara bersiklus, setiap siklus terdiri atas satu rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan alat peraga edukatif tangram modifikasi untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka dan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemis Dan Mc Tagart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal (pra-siklus), kemampuan fokus belajar anak usia 5–6 tahun di KOBER Daarussalaam Jatigede Sumedang masih tergolong rendah dengan rata-rata persentase 53,00%. Sebagian besar anak belum mampu memusatkan perhatian saat guru menjelaskan, kurang aktif mengikuti instruksi, belum menyelesaikan tugas hingga tuntas, serta masih mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar.

Pembahasan Siklus I

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan *flash card* berbasis belajar sambil bermain pada Siklus I, kemampuan fokus belajar anak meningkat menjadi 72,08%, atau mengalami peningkatan sebesar 19,08% dibandingkan kondisi pra-siklus. Anak mulai mampu memusatkan perhatian saat guru menjelaskan, lebih aktif mengikuti instruksi, lebih antusias mengikuti kegiatan, dan lebih mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Pembahasan Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, kemampuan fokus belajar anak pada Siklus II meningkat menjadi 89,17%, atau mengalami peningkatan sebesar 17,09% dari Siklus I. Hampir seluruh anak mampu memusatkan perhatian selama pembelajaran, mengikuti instruksi guru, menyelesaikan tugas dengan baik, serta tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar. Anak juga terlihat lebih percaya diri, aktif, dan antusias mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Tahap	Persentase Keberhasilan	Peningkatan
Pra-Siklus	53,00%.	-
Siklus I	72,08%,	19,08%
Siklus II	89,17%,	17,09%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kemampuan fokus belajar anak mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Pada kondisi pra-siklus, rata-rata persentase keberhasilan mencapai 53,00%. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan *flash card* berbasis belajar sambil bermain pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 72,08%, atau mengalami peningkatan sebesar 19,08% dibandingkan kondisi awal. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I, persentase keberhasilan kembali meningkat menjadi 89,17%, atau bertambah sebesar 17,09% dari Siklus I. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85%, sehingga tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil. Secara keseluruhan, kemampuan fokus belajar anak meningkat sebesar 36,17%, yaitu dari 53,00% pada pra-siklus menjadi 89,17% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *flash card* berbasis belajar sambil bermain efektif dalam meningkatkan fokus belajar anak usia 5–6 tahun di KOBAR Daarussalaam Jatigede Sumedang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flash card* berbasis belajar sambil bermain mampu meningkatkan fokus belajar anak usia 5–6 tahun di Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang. Peningkatan terlihat secara bertahap dari kondisi pra-siklus sebesar 53,00%, meningkat menjadi 72,08% pada Siklus I, dan mencapai 89,17% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan keseluruhan sebesar 36,17 poin persentase dari kondisi awal sampai akhir tindakan. Capaian Siklus II juga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil. Pada kondisi pra-siklus, rendahnya fokus belajar terlihat dari perilaku anak yang masih mudah teralihkan, berbicara dengan teman, berpindah tempat, bermain sendiri, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan belum mampu menyelesaikan tugas secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian anak. Penggunaan metode yang kurang bervariasi juga berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. 4. DRAF

Penerapan *flash card* pada Siklus I menghasilkan peningkatan fokus belajar sebesar 19,08 poin persentase. Anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memperhatikan guru, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa karakteristik visual *flash card* mampu memberikan stimulus yang lebih menarik bagi anak. Kartu bergambar dapat menjadi titik perhatian yang membantu anak memusatkan aktivitas mental dan perilakunya pada materi pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian mengenai pemanfaatan *flash card* pada anak usia dini yang menunjukkan manfaat media tersebut terhadap motivasi, keterlibatan, dan berbagai kemampuan perkembangan anak. Meskipun demikian, hasil Siklus I sebesar 72,08% belum mencapai indikator keberhasilan 85%. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada Siklus II. Proses ini memperlihatkan bahwa keberhasilan PTK tidak hanya ditentukan oleh penggunaan suatu media, tetapi juga oleh proses evaluasi dan penyempurnaan strategi pembelajaran secara berkelanjutan. Pada Siklus II, setelah tindakan diperbaiki, fokus belajar meningkat menjadi 89,17%. Hampir seluruh anak mampu mempertahankan perhatian, mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui integrasi antara media *flash card* dan pendekatan belajar sambil bermain. *Flash card* menyediakan stimulus visual yang konkret, sedangkan aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan



memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif. Kombinasi keduanya menjadikan anak tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mengamati, merespons, dan menyelesaikan tugas melalui permainan. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai bagian penting dalam proses stimulasi perkembangan. Temuan penelitian juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan flash card pada pendidikan anak usia dini. Arifah et al. (2024) membahas penggunaan flash card dalam stimulasi keaksaraan anak usia 5–6 tahun, sedangkan Lestari et al. (2023) menunjukkan pemanfaatan flash card untuk mendukung keterampilan berbicara anak. Penelitian Sari et al. (2023) juga mengkaji pemanfaatan flash card dalam kaitannya dengan motivasi belajar dan penguasaan kosakata anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa flash card dapat menjadi media pembelajaran yang fleksibel untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Namun, kontribusi utama penelitian ini berada pada aspek **fokus belajar**. Berbeda dari beberapa penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada kemampuan bahasa, membaca, kosakata, atau kognitif, penelitian ini menunjukkan bahwa flash card yang dikemas dalam aktivitas belajar sambil bermain juga dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, flash card tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mempertahankan keterlibatan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flash card berbasis belajar sambil bermain efektif meningkatkan fokus belajar anak usia 5–6 tahun di Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang. Fokus belajar mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 53,00% pada pra-siklus menjadi 72,08% pada Siklus I dan meningkat menjadi 89,17% pada Siklus II, sehingga terjadi peningkatan sebesar 36,17 poin persentase dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam memusatkan perhatian, mengikuti instruksi guru, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan keaktifan dan antusiasme selama pembelajaran. Secara teoritis, temuan ini memberikan dukungan bahwa media visual yang dikombinasikan dengan aktivitas bermain dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan flash card sebagai media alternatif dengan mengembangkan variasi permainan, menyesuaikan materi dengan kebutuhan anak, memberikan instruksi yang jelas, serta melakukan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan dan penyediaan media pembelajaran yang interaktif, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah dan karakteristik subjek yang lebih beragam serta beberapa lembaga PAUD, menggunakan kelompok pembandingan dan periode penelitian yang lebih panjang, serta membandingkan flash card dengan media pembelajaran lainnya. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh flash card terhadap kemampuan bahasa, literasi awal, memori, motivasi, kognitif, dan sosial-emosional anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian hingga



penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Kober Daarussalaam Jatigede Sumedang beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada seluruh anak kelompok B yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat sebagai subjek penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua, keluarga, serta seluruh rekan yang telah memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga segala bantuan, perhatian, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. dan menjadi amal kebaikan. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, F. F., Rizqi, A. M., & Nugraha, D. (2024). Analisis penggunaan flash card untuk menstimulasi keaksaraan anak usia 5–6 tahun. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 1540–1550. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16271>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizati, I. A. N., & Adhani, D. N. (2024). Flashcard augmented reality: Sebuah media menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.21107/njcr.v1i1.48>
- Fadlillah, M. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadlillah, M. (2022). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziddin, M. (2022). *Pembelajaran PAUD Berbasis Kurikulum Merdeka*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Raudhatul Athfal*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka PAUD*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khadijah. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Latif, M. (2021). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, V. A., Nurlaili, & Selva, E. (2023). Pengembangan media flash card Rejang–Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini di Kabupaten Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 114–120. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.114-120>
- Mulyasa, E. (2022). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Stimulasi membaca permulaan pada anak usia dini dengan menggunakan flash card digital. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 60–67. <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.60-67>
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, & Atikah, C. (2023). Pengembangan multimedia interaktif flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4–5 tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17–34.



-
- Rena, N. K. A. S., Suarjana, M., & Wirabrata, D. G. F. (2023). Animated video-based e-flashcard learning media for early childhood pre-reading abilities. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 183–191.
- Sari, D. P., Sujarwo, & Masripah. (2023). Pengaruh pemanfaatan flashcard terhadap motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6376–6385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5234>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448.
- Susanto, A. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2022). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- 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>
- Wiyani, N. A. (2022). *Manajemen PAUD Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Gava Media.
- Zulela, M. S. (2022). *Media Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Menge, F., Ita, E., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 818–836.