

Pengembangan Model *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh

Frida Maulia Indah^{1*}, Andriansyah²

^{1*}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 220210082@student.ar-raniry.ac.id

²Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, andriansyah@ar-raniry.ac.id

*email: 220210082@student.ar-raniry.ac.id

Diajukan: 06/05/2026

Ditinjau: 21/05/2026

Diterima: 17/06/2026

Diterbitkan: 30/06/2026

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis aplikasi Genially serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Media yang dikembangkan berupa *flashcard* digital berbasis aplikasi Genially yang memuat huruf, gambar, suku kata, dan kata sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori layak. Hasil uji coba pada anak memperoleh persentase sebesar 89,77% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis aplikasi Genially dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh.

Kata Kunci: *flashcard*, *genially*, membaca permulaan, anak usia dini

Abstract

Early reading skills are one of the important skills that need to be developed in early childhood. This study aims to develop *flashcard* learning media based on the Genially application and determine its feasibility and effectiveness in improving early reading skills of children aged 5-6 years at Seulanga Az-Zahra Kindergarten, Banda Aceh. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 15 children in group B aged 5-6 years at Seulanga Az-Zahra

Kindergarten, Banda Aceh. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and questionnaires. The media developed was a digital flashcard based on the Genially application that contains letters, pictures, syllables, and simple words adapted to the characteristics of early childhood. The results of the media expert validation obtained a percentage of 93% with a very feasible category, while the results of the material expert validation obtained a percentage of 83% with a feasible category. The results of the trial on children obtained a percentage of 89.77% with a very feasible category. The results of the study showed that the Genially application-based flashcard media was declared very suitable and effective for use so that it could improve the early reading skills of children aged 5-6 years at Seulanga Az-Zahra Kindergarten, Banda Aceh.

Keyword: *flashcard, genially, early reading, early childhood*

How to Cite: Indah, F. M., & Andriansyah. (2026). Pengembangan Model Flashcard Berbasis Aplikasi Genially untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh. NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 9(1), 13-26. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v9i1.67644>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahapan yang sangat penting dalam membantu tumbuh kembang seorang anak secara keseluruhan. Selama periode ini, anak usia dini mulai mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kecerdasan, kepribadian, nilai-nilai, keterampilan sosial, dan bahasa, yang menjadi landasan bagi masa depan mereka. Anak usia dini sering disebut dengan “golden age” karena pada tahap ini perkembangan bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan fisik berkembang sangat pesat (Alfadhilah, 2025). Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik. Salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan membaca permulaan. Kemampuan ini dimulai dari mengenal huruf, bunyi huruf, menghubungkan huruf dengan gambar, hingga membaca kata sederhana. Membaca permulaan sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan literasi anak (Shidah et al., 2023). Piaget berpendapat, anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Pendapat ini didukung oleh Bruner yang menyatakan bahwa anak lebih mudah belajar jika terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Alfadhilah, 2025).

Kemampuan membaca merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Anak perlu mampu mengenali simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf,

dan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf yang dilihat (Simbolon, 2019). Sejalan dengan pandangan (Hadini, 2017) menyatakan bahwa membaca adalah proses mengenali dan memahami simbol huruf menjadi kata atau kalimat.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu kemampuan membaca permulaan adalah *Flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu gambar atau bertuliskan kata yang digunakan sebagai alat bantu belajar agar anak lebih mudah mengenal dan mengingat materi pembelajaran (Saputri, 2020). Media ini menarik dan mudah digunakan sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak (Maronta et al., 2023).

Perkembangan teknologi juga mendukung pembelajaran melalui penggunaan aplikasi digital seperti Genially. Genially merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu media pembelajaran interaktif seperti presentasi, video pembelajaran, dan kuis. Media pembelajaran berbasis Genially dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Novitasari et al., 2024). Selain itu, penggunaan media yang memadukan unsur visual dan verbal dapat membantu anak memahami dan mengingat materi dengan lebih baik (Anjani et al., 2025).

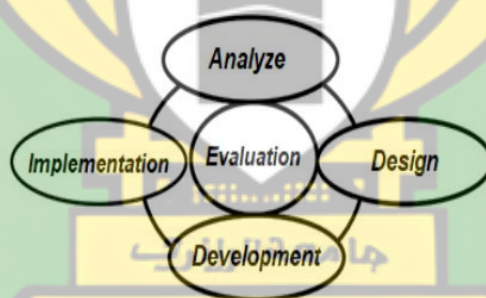
Namun, pembelajaran membaca permulaan di taman kanak-kanak masih menghadapi beberapa hambatan. Beberapa anak masih kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat anak mudah bosan dan kurang fokus saat belajar (Wijayanti & Utami, 2022). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh, kemampuan membaca permulaan anak masih perlu dikembangkan. Penilaian kemampuan membaca anak dilakukan berdasarkan beberapa indikator, seperti kemampuan mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. Berdasarkan indikator tersebut, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan mengenal huruf dan membaca kata sederhana, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik bagi anak. Untuk mengatasi masalah tersebut, media *flashcard* berbasis aplikasi Genially dapat menjadi salah satu solusi karena lebih menarik dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard*, baik digital maupun fisik, dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak (Novitasari et al., 2025), (Laili & Ismayadi, 2025), dan (Maronta et al.,

2023). Namun, penelitian sebelumnya masih banyak menggunakan *flashcard* biasa dan belum banyak yang mengembangkan *flashcard* digital berbasis aplikasi Genially untuk anak usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan aplikasi Genially dalam pengembangan media *flashcard* sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi anak. Penelitian ini tidak hanya menggunakan media *flashcard*, tetapi juga mengembangkan dan menilai kelayakan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan mengevaluasi kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Studi ini menggunakan lima tahap model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, produk yang dikembangkan diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Mudianti et al., 2025). Tahapan model ADDIE secara visual menyajikan representasi grafis pada Gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE (Dinatha & Kua, 2019)

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 15 anak kelompok B di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh pada semester genap tahun ajaran 2025-2026. Uji coba skala sedang dilakukan dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak dibandingkan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Untuk mengevaluasi kelayakan media yang dibuat, penelitian ini juga melibatkan validator ahli, khususnya ahli media dan ahli materi yang mengajar di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Mardhiah & Maryatun, 2026).

Dalam penelitian ini, angket, dokumentasi, dan observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sebelum dan selama penggunaan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi belajar anak dan kemampuan membaca permulaan mereka. Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Aspek penilaian meliputi kelayakan, efektivitas, kemenarikan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, presentasi media, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan langsung oleh peneliti, sedangkan respons anak selama kegiatan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi. Indikator keterampilan membaca permulaan dalam penelitian ini meliputi (1) Anak mampu memahami bahwa simbol memiliki makna serta mengomunikasikan pemahamannya terhadap simbol yang dilihat melalui gambar pada *flashcard*, (2) Anak menunjukkan minat terhadap bentuk huruf dengan menyebutkan nama huruf serta mengaitkannya dengan simbol huruf yang ditampilkan pada *flashcard*, dan (3) anak mampu membaca kata-kata sederhana yang bermakna sesuai dengan gambar yang ditampilkan pada *flashcard*.

Dalam penelitian ini, digunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data angket dianalisis menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan sangat tidak layak untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan (Dalimunthe et al., 2021). Penilaian kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba respons anak. Melalui hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa media *flashcard* berbasis aplikasi Genially layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Tabel 1. Skala Penilaian (Dalimunthe et al., 2021)

Skor	Interval	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat layak
4	61% - 80%	layak
3	41% - 60%	Cukup layak
2	21% - 40%	Kurang layak
1	<20%	Sangat tidak layak

Sementara itu, rumus untuk memperoleh persentase skor penilaian dapat dilihat pada rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan
- f : Skor yang diperoleh
- n : Skor maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan analisis kebutuhan. Tahap design dilakukan dengan merancang media *flashcard* berbasis aplikasi Genially. Tahap development dilakukan dengan membuat dan memvalidasi media. Selanjutnya, tahap implementation dilakukan melalui uji coba media kepada anak usia 5-6 tahun. Tahap terakhir, yaitu evaluation, dilakukan untuk memperbaiki media berdasarkan hasil uji coba.

Analisis (*Analysis*)

Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti kartu huruf dan buku teks, sehingga minat dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, beberapa anak masih mengalami kesulitan mengenali huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penelitian mengembangkan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially dengan menambahkan gambar, warna, dan animasi agar pembelajaran lebih menarik. Pengembangan media ini sesuai dengan

model ADDIE yang menekankan bahwa tahap analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, penggunaan unsur visual dan interaktif pada media juga sesuai dengan teori dual coding Paivio yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal dapat membantu anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *flashcard* digital berbasis aplikasi Genially yang dirancang khusus untuk membantu kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Media ini tidak hanya menampilkan huruf dan kata sederhana, tetapi juga dibuat lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Jumiati et al., 2022) yang menunjukkan bagaimana media *flashcard* digital dapat mendorong pengalaman belajar yang lebih relevan, dinamis, dan menarik dengan menggunakan teknologi.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap design, peneliti merancang media *flashcard* berbasis aplikasi Genially berdasarkan hasil analisis kebutuhan anak usia 5-6 tahun. Perancangan media dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE, yaitu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik dan kemampuan membaca permulaan anak. Media dirancang dalam bentuk digital yang memuat kegiatan pengenalan huruf, membaca suka kata, dan membaca kata sederhana. Dalam proses perancangan, penelitian menggunakan gambar, warna, dan animasi sederhana untuk meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan unsur visual dan verbal dapat membantu anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, media dibuat dengan tampilan sederhana selama proses pembelajaran.

Kebaruan pada tahap perancangan media terletak pada penyusunan aktivitas membaca permulaan secara bertahap dan interaktif sesuai perkembangan anak usia 5-6 tahun, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Halawa et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Genially dengan fitur interaktif, seperti video dan kuis, mampu meningkatkan partisipasi serta hasil belajar anak.



Gambar 2. Tampilan Halaman Cover pada Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially



Gambar 3. Tampilan Kegiatan Memahami Simbol pada Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially



Gambar 4. Tampilan Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially yang Memuat Kata-kata Sederhana



Gambar 5. Tampilan Kegiatan Membaca Kata Sederhana dan Mencocokkan Simbol pada Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially



Gambar 6. Tampilan Halaman Penutup pada Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Genially

Pengembangan (Development)

Pada tahap development, media *flashcard* berbasis aplikasi Genially dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun, khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media ini dibuat dalam bentuk digital yang memuat materi mengenal simbol huruf dan maknanya, menyebutkan nama huruf, dan membaca kata sederhana. Selain itu, media dilengkapi dengan gambar, warna, animasi dan tampilan interaktif agar lebih menarik serta dapat meningkatkan minat belajar anak. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh 2 validator yang terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Instrumen penilaian yang digunakan terlebih dahulu diuji reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi hasil penilaian. Proses validasi meliputi aspek tampilan media, penggunaan bahasa, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan ketercapaian tujuan

pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis Genially telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia dini. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan beberapa saran revisi untuk penyempurnaan media. Ahli media menyarankan agar ukuran tulisan diperbesar pada beberapa bagian dan penambahan variasi animasi agar tampilan lebih menarik. Sementara itu, ahli materi menyarankan penggunaan kata-kata yang lebih sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi pada tampilan media dan penyederhanaan materi sebelum media diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Presentase (%)
Kegunaan (media mudah digunakan, membantu proses pembelajaran, dan sesuai dengan kebutuhan anak)	92%
Desain (tata letak, kejelasan tampilan, serta kesesuaian elemen media)	87%
Estetika (kemenarikan visual, warna, dan tampilan yang mampu menarik minat anak)	100%
Rata-Rata	93%

Data pada Tabel 2. Penilaian Ahli Media menunjukkan bahwa evaluasi media memperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis aplikasi Genially telah memenuhi standar kelayakan, terutama terkait aspek visual, teknis, dan kemudahan penggunaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Enstein et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Presentase (%)
Materi yang ditampilkan dalam Model <i>FlashCard</i> Berbasis Aplikasi Genially selaras dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam mendukung pengembangan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun	60%
Materi yang disajikan dalam Model <i>FlashCard</i> Berbasis Aplikasi Genially sangat sesuai dengan situasi lingkungan sehari-hari	80%
Materi yang ditampilkan dengan tampilan yang sangat menarik	80%
Materi yang ditampilkan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran	80%
Kelayakan materi yang ditampilkan dalam Model <i>FlashCard</i> Berbasis Aplikasi Genially	80%

Kelayakan materi yang disampaikan sesuai dengan kemampuan membaca anak	100%
Materi yang disajikan dapat membuat seorang anak menjadi lebih ingin tahu dan minat dalam pembelajaran yang ditampilkan	100%
Rata-Rata	83%

Data pada Tabel 3. Penilaian Ahli Materi menunjukkan peroleh skor 83% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun serta mendukung kemampuan membaca permulaan anak. Selain itu, penggunaan bahasa dan isi materi dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media *flashcard* berbasis aplikasi Genially diuji pada anak berusia 5-6 tahun di TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh untuk melihat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu: (1) Anak mampu memahami bahwa simbol memiliki makna serta mengomunikasikan pemahamannya terhadap simbol yang dilihat melalui gambar pada *flashcard*, (2) Anak menunjukkan minat terhadap bentuk huruf dengan menyebutkan nama huruf serta mengaitkannya dengan simbol huruf yang ditampilkan pada *flashcard*, dan (3) Anak mampu membaca kata-kata sederhana yang bermakna sesuai dengan gambar yang ditampilkan pada *flashcard*. Sebelum penggunaan media, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Setelah penggunaan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially, terlihat adanya perubahan pada kemampuan anak, terutama dalam mengenali huruf dan menyebutkan bunyi huruf dengan lebih tepat. Anak juga mulai mampu membaca beberapa kata sederhana yang ditampilkan pada media.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Anak

Responden	Indikator			Skor Total	Jumlah Maksimum	Persentase
	1	2	3			
MA	5	4	4	13	15	86.66%
MSA	4	5	4	13	15	86.66%
MZR	5	5	5	15	15	100%
SB	4	4	3	11	15	73.33%
MR	5	5	5	15	15	100%

NPI	5	4	3	12	15	80%
TKA	4	4	4	12	15	80%
KA	4	5	4	13	15	86.66%
KS	5	5	5	15	15	100%
AZ	4	4	3	14	15	93.33%
PTF	4	5	5	14	15	93.33%
NF	5	5	5	15	15	100%
SY	4	4	3	11	15	73.33%
AH	5	5	4	14	15	93.33%
MK	5	5	5	15	15	100%
Rata-Rata						89.77%

Hasil uji coba memperoleh persentase sebesar 89,77% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis aplikasi Genially layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia dini. Selain itu, selama proses pembelajaran anak terlihat lebih tertarik dan aktif mengikuti kegiatan karena media memiliki tampilan visual yang menarik dan bersifat interaktif. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Halawa et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran melalui tampilan visual dan fitur interaktif yang menarik. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap *evaluation*, peneliti melakukan evaluasi untuk melihat apakah pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially telah berjalan sesuai dengan tahapan model ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, setiap tahap telah dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap *analysis* ditemukan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana, serta media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan *flashcard* berbasis aplikasi Genially. Pada tahap *design* dan *development*, media dirancang dengan

tampilan visual, gambar, warna, animasi, dan materi membaca permulaan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan media juga melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga media yang dihasilkan telah direvisi sesuai arahan validator. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan dilakukan secara sistematis sesuai teori pengembangan model ADDIE yang menekankan evaluasi dan perbaikan pada setiap tahap pengembangan. Pada tahap implementation, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Hasil penggunaan media menunjukkan bahwa anak lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Media interaktif membantu anak dalam mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, dan membaca kata sederhana. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak belajar lebih baik melalui keterlibatan langsung dan pengalaman belajar yang aktif. Selain itu, teori dual coding dari Paivio juga mendukung penggunaan media visual dan verbal dalam membantu anak memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan *flashcard* biasa atau media Genially untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan menengah. Sedangkan penelitian ini mengembangkan media *flashcard* digital berbasis aplikasi Genially yang difokuskan pada kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media *flashcard* dengan fitur interaktif Genially yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Dari sisi pedagogis, media *flashcard* berbasis aplikasi Genially dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak. Penggunaan media digital interaktif juga dapat menjadi alternatif pembelajaran membaca permulaan agar anak lebih fokus, antusias, dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis aplikasi Genially merupakan media yang inovatif, menarik, dan layak digunakan untuk membantu anak berusia lima hingga enam tahun mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Model ADDIE digunakan dalam prosedur sistematis dan langkah demi langkah untuk

menghasilkan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially. Selain uji coba lapangan yang menunjukkan tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi, media ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Anak dapat mengidentifikasi mengenal simbol huruf dan maknanya, menyebutkan nama huruf, dan membaca kata sederhana yang bermakna dengan bantuan media *flashcard* berbasis aplikasi Genially. Selain itu, penggunaan aplikasi Genially untuk media *flashcard* membantu meningkatkan motivasi anak, antusiasme untuk belajar, dan keterlibatan dalam aktivitas membaca permulaan. Melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, aktivitas dalam media *flashcard* berbasis aplikasi Genially memadukan unsur bermain dan belajar, sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Karena media *flashcard* berbasis aplikasi Genially mudah diadaptasi, mudah digunakan, dan dapat diterapkan dalam berbagai skenario pembelajaran, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca anak tetapi juga membantu pembelajaran guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada TK Seulanga Az-Zahra Banda Aceh atas izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pembimbing atas arahan, nasihat, dorongan, dan dukungan selama penulisan karya ini, yang semuanya memungkinkan penelitian ini terlaksana. Selanjutnya, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada anak-anak, guru, dan validator yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini, khususnya selama masa uji coba media pembelajaran *flashcard* berbasis aplikasi Genially. penulis berharap karya ini dapat membantu anak-anak dalam mengasah kemampuan membaca permulaan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 05(01), 94–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402>
- Anjani, N., Nisfi Setiana, L., & Turahmat. (2025). Kajian Literatur: Scaffolding Berbasis Media Dalam Mendukung Zone of Proximal Development (Zpd) Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Dinatha, N. M., & Kua, M. Y. (2019). Pengembangan Modul Praktikum Digital Berbasis Nature of

- Science (Nos) Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots). *Journal of Education Technology*, 3(4), 293–300. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22500>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*, 6(1), 19–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/empowerment.v6i1p%25p.370>
- Halawa, Y., Asrori, A. R., & Purwananti, Y. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Laili, H., & Ismayadi. (2025). Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Media Visual Flashcard: Studi pada Anak Usia Dini. *Ainara Journal*, 6(3), 384. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.977>
- Mardhiah, S., & Maryatun, I. B. (2026). Pengembangan Media E-Pop untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 9(1), 3072–3081. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1575>
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Mudianti, H., Rizqiyani, R., & Anak. (2025). Pengembangan Media Buku Cerita Digital dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.28024>
- Novitasari, Danella, A., & Rahmawati, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 13(1), 39. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509>
- Novitasari, Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1999>
- 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/abdikarya.v2i1.1061>
- Shidah, M. A. M., Rachmah, Lutfiana, L., Shohwan, Muzayin, A., Farantika, & Dessy. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiah Melalui Media Papan Pintar Kelompok A di RA Perwanida Kandungan. *Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting*, 1(3), 148–165. <https://doi.org/10.28926/bocil.v1i3.1371>
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3039>