

## Workshop Pembuatan dan Penggunaan *Flashcard* Edukatif bagi Guru Taman Kanak Kanak

Wulan Aprinti<sup>✉1</sup>, Yunita Ery Susanty<sup>2</sup>  
Universitas Ratu Samban, Bengkulu<sup>1,2</sup>  
wulanapr@gmail.com

### Abstrak

Ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional dan minimnya kompetensi guru dalam mengembangkan media visual interaktif menjadi kendala utama dalam optimalisasi stimulasi kognitif anak usia dini. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogis dan keterampilan guru TK Persada dalam merancang serta mengimplementasikan media flashcard edukatif. Menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, program dilaksanakan secara kolaboratif melibatkan 15 guru sebagai partisipan aktif, mulai dari pemetaan kebutuhan, workshop desain visual, hingga simulasi penerapan di kelas. Efektivitas program diukur melalui analisis *Normalized Gain (N-Gain)* pada pengetahuan kognitif, penilaian rubrik produk, dan observasi partisipasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi mitra, ditandai dengan kenaikan skor rata-rata pre-test 48,1 menjadi 86,4 pada post-test, dengan nilai *N-Gain* 0,74 (kategori tinggi). Secara psikomotorik, peserta berhasil memproduksi media flashcard yang memenuhi standar kelayakan aspek desain, durabilitas, dan fungsionalitas. Intervensi ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif efektif mentransformasi guru dari pengguna pasif menjadi kreator media mandiri, yang berimplikasi pada terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih kontekstual dan berkelanjutan kata.

Kunci: Flashcard edukatif, kompetensi pedagogis, media pembelajaran visual, Participatory Action Research, pendidikan anak usia dini.

### Abstract

Reliance on conventional teaching methods and a lack of teacher competence in developing interactive visual media are major obstacles to optimising early childhood cognitive stimulation. This community service aimed to enhance the pedagogical competence and skills of TK Persada teachers in designing and implementing educational flashcards. Utilising a Participatory Action Research (PAR) approach, the program was conducted collaboratively, with 15 teachers as active participants, spanning needs assessment and visual design workshops, as well as classroom implementation simulations. Program effectiveness was measured using *Normalised Gain (N-Gain)* analysis on cognitive knowledge, product rubric assessments, and participation observations. The results indicated a significant increase in partner competence, evidenced by a post-test average pre-test score of 86.4, a 0.74 N-Gain (high category). Psychomotorically, participants successfully produced flashcards that met feasibility standards for design, durability, and functionality. This intervention demonstrates that a participatory approach effectively transforms teachers from passive users into independent media creators, implying the creation of a more contextual and sustainable learning ecosystem

Kata Kunci: Early childhood education; educational flashcards; Participatory Action Research; pedagogical competence; visual learning media

### How to cite this article:

Nama author (2024). Judul Naskah. Jurnal Abdi Merah Putih, 1(1), 1-9. doi: <https://doi.org/10.33369/jpp.xxx.xxxx>

Copyright (c) 2026 

<sup>✉</sup> Corresponding author:

Email Address: [wulanapr@gmail.com](mailto:wulanapr@gmail.com) (Wulan Aprinti)

Doi:

e-issn: xxx,xxxx

Received 26 December 2026, Accepted 27 January 2026, Published 31 January 2026

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran fundamental dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak di masa golden age. Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 (2003), PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Christianti, 2018).

TK Persada sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini memiliki potensi yang baik dengan tenaga pendidik yang berdedikasi dan antusiasme tinggi terhadap inovasi pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dalam proses pembelajaran, dengan minimnya penggunaan media edukatif interaktif yang mampu menstimulasi perkembangan anak secara optimal. Hasil wawancara dengan lima guru TK Persada mengungkapkan bahwa keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta memanfaatkan alat permainan edukatif menjadi kendala utama dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa kompetensi guru PAUD terdiri dari kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik, dan profesional yang masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan dan pengembangan berkelanjutan (Zayyinah et al., 2022). Guru PAUD di Indonesia menghadapi berbagai tantangan terkait kesiapan dalam mengimplementasikan kurikulum, termasuk pemahaman terhadap kurikulum, kualifikasi pendidikan, dan pelaksanaan pembelajaran tematik yang masih belum optimal (Sutiani et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAUD melalui pendidikan profesi guru berpengaruh signifikan terhadap kemampuan guru dalam merancang, menggunakan, dan membuat media pembelajaran dari bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar (Rachmawaty., 2022).

Mayoritas guru menunjukkan ketergantungan pada media konvensional, dengan sangat jarang memanfaatkan media visual interaktif seperti *flashcard* yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dini (Dewi & Suryana, 2020). Penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini masih belum optimal, padahal multimedia pembelajaran adalah solusi yang tepat dan cocok diterapkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas (Umroh & Perbowosari., 2023).

Tuntutan kompetensi guru abad ke-21 dengan kondisi riil di lapangan menciptakan gap yang harus segera diatasi. Kompetensi guru PAUD masa kini tidak hanya mencakup penguasaan konten dan teknologi, tetapi juga kemampuan dalam knowledge creation, komunikasi efektif, dan kreativitas dalam mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif (Pinya-Medina et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru PAUD inklusi memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang mencakup kemampuan berkomunikasi efektif, memanfaatkan teknologi dalam

pembelajaran, serta merancang kegiatan pengembangan yang sesuai dengan karakteristik anak (Fauzi'ah & Rofi'ah, 2023).

Penyelesaian masalah ini semakin mendesak mengingat *flashcard* sebagai media pembelajaran visual telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan memory retention, keterampilan berbahasa, dan kemampuan kognitif anak melalui stimulasi visual dan repetitif. Studi terkini membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membaca permulaan secara signifikan, dengan hasil uji t ( $t_{hitung} > t_{tabel}: 7.140 > 2.055$ ) yang menunjukkan efektivitas media *flashcard* dalam pembelajaran (Sayenti & Wiarta., 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar untuk anak usia dini memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar melalui desain yang menarik, unsur interaktif, dan keterlibatan anak yang aktif (Aisyah & Sujiono, 2023). Penggunaan metode bercerita dengan media *flashcard* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong anak untuk belajar secara optimal, terutama dalam mendukung program emergent literacy untuk anak usia 2-4 tahun (Puspitasari, 2023).

Studi lainnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis augmented reality dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru secara signifikan setelah dilakukan ujicoba (Amri et al., 2022). Pelatihan guru melalui workshop praktis dan hands-on activities lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional dalam meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri guru. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan profesional berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru, motivasi kerja, dan self-efficacy untuk keterlibatan siswa (Kosanic et al., 2022).

Hasil beberapa penelitian mengungkapkan bahwa workshop pelatihan guru memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan profesional (82,5%), keterampilan pedagogis (75%), dan kemampuan manajemen kelas (86%) (Shakir et al., 2019). Penelitian menunjukkan bahwa komunitas pembelajaran profesional guru yang dibentuk melalui upaya kolaboratif antara TK dan sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak (Ren et al., 2025).

Media pembelajaran berbasis video terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar kognitif anak TK dengan hasil uji t hitung lebih besar dari t tabel dan uji *N-Gain* dalam kategori efektif (Hapsari & Chairani, 2025). Penelitian literature review menunjukkan bahwa media visual dan digital seperti video animasi, *flashcard* interaktif, buku cerita digital, dan smart board secara signifikan mendukung perkembangan kognitif, linguistik, motorik, literasi, numerasi, dan sosio-emosional anak (Eka Daryati & Sadiana, 2025; Pratiwi, 2025)

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah penyelenggaraan workshop intensif tentang pembuatan dan penggunaan *flashcard* edukatif yang dirancang secara komprehensif untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan kreativitas guru TK Persada. *Flashcard* sebagai

media pembelajaran visual-konkret memiliki keunggulan dalam memfasilitasi active recall yang membantu memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

Berdasarkan analisis situasi dan identifikasi gap yang telah diuraikan, kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan spesifik sebagai berikut: (1) meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru TK Persada tentang prinsip-prinsip desain dan pengembangan media *flashcard* edukatif; (2) melatih keterampilan guru dalam membuat *flashcard* edukatif yang menarik, kreatif, dan aplikatif; (3) memberikan pembekalan kepada guru tentang strategi dan teknik penggunaan *flashcard* yang variatif; serta (4) meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif di TK Persada.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Waktu dan Lokasi**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei–Juni 2025 dan bertempat di TK Persada. Penentuan waktu dan lokasi disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar pelaksanaan kegiatan tidak mengganggu proses pembelajaran rutin. TK Persada dipilih sebagai mitra karena memiliki komitmen terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, namun masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan media edukatif interaktif.

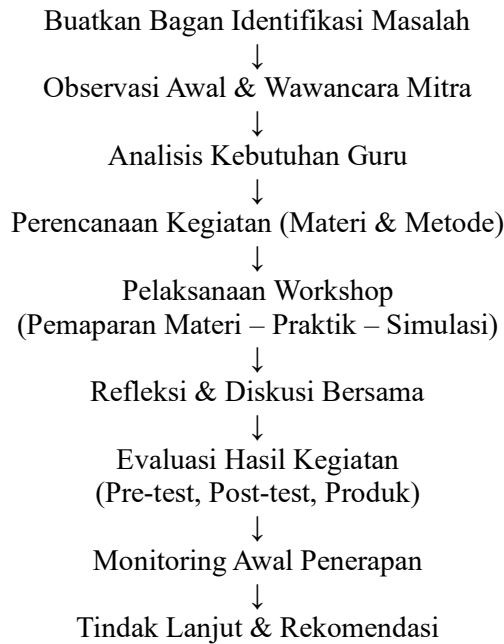
### **Khalayak Sasaran**

Mitra kegiatan adalah guru TK Persada yang terlibat langsung dalam pembelajaran anak usia dini. Peserta direkrut melalui koordinasi dengan kepala sekolah menggunakan pendekatan partisipatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengembangan kompetensi serta kesediaan guru untuk terlibat aktif. Jumlah peserta sebanyak 15 orang guru, yang secara umum berjenis kelamin perempuan, berusia 23–50 tahun, memiliki latar belakang pendidikan SMA hingga S1 PAUD, serta pengalaman mengajar antara 1–15 tahun. Keragaman latar belakang tersebut menjadi dasar perancangan kegiatan yang bersifat aplikatif dan kontekstual.

### **Kerangka Penyelesaian Masalah**

Kerangka penyelesaian masalah menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam keseluruhan proses kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan, hingga evaluasi. *PAR* dipilih karena memungkinkan terjadinya proses reflektif dan kolaboratif, sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan serta berpotensi berkelanjutan.

## Tahapan Kegiatan



Bagan 1. Tahap Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tahapan terdiri atas tiga tahap utama. Tahap pra-kegiatan dilakukan melalui observasi dan wawancara informal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan guru terkait media *flashcard*. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop interaktif yang mencakup pemaparan konsep media pembelajaran PAUD, demonstrasi penggunaan *flashcard*, praktik pembuatan *flashcard*, serta simulasi penerapannya dalam pembelajaran. Tahap pasca-kegiatan meliputi refleksi bersama, pendampingan terbatas, dan monitoring awal penerapan *flashcard* di kelas.

### Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi partisipasi peserta, angket *Pre and Post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman guru, penilaian terhadap produk *flashcard* yang dihasilkan, serta refleksi tertulis dan lisan dari peserta. Instrumen tersebut digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan serta peningkatan kompetensi pedagogis guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media *flashcard* edukatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan respons langsung terhadap permasalahan mitra di TK Persada, di mana sebelumnya para guru masih sangat bergantung pada metode konvensional dan jarang memanfaatkan media visual interaktif. Sesuai dengan perencanaan, rangkaian kegiatan ini telah berhasil dilaksanakan secara partisipatif pada bulan Mei hingga Juni 2025. Pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang diterapkan memungkinkan

guru tidak hanya menjadi objek pelatihan, tetapi terlibat aktif mulai dari penggalan masalah hingga evaluasi produk, Berikut adalah uraian mendalam mengenai hasil kegiatan yang mencakup keterlaksanaan program, peningkatan kompetensi kognitif, keterampilan pembuatan produk, serta respons peserta.

### **Keterlaksanaan Kegiatan Workshop**

Kegiatan inti dilaksanakan melalui serangkaian workshop intensif yang menggabungkan pemaparan materi teoretis dengan praktik langsung (*hands-on*). Pada tahap awal, tim pengabdian memberikan penguatan konsep mengenai pentingnya media visual dalam menstimulasi *active recall* pada anak usia dini. Antusiasme peserta terlihat sangat tinggi, terutama pada sesi praktik. Guru-guru yang memiliki latar belakang pendidikan beragam, mulai dari SMA hingga S1, saling berkolaborasi merancang media. Suasana kegiatan yang kolaboratif ini mendokumentasikan transisi guru dari yang sebelumnya pasif menjadi kreator media pembelajaran yang aktif.



Gambar 1. Suasana Pemaparan Materi dan Diskusi Interaktif



Gambar 2. Proses Pendampingan Praktik Pembuatan *Flashcard* B. Peningkatan Pengetahuan Guru (Aspek Kognitif)

Hasil untuk mengukur efektivitas transfer pengetahuan, dilakukan pengukuran menggunakan instrumen tes sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) materi diberikan. Materi uji mencakup prinsip desain media, psikologi warna untuk anak usia dini, serta strategi penggunaan *flashcard*. Data hasil pengujian menunjukkan lonjakan skor yang signifikan. Sebelum pelatihan, rata-rata pemahaman guru berada pada kategori rendah, yang mengonfirmasi hasil analisis situasi awal

bahwa guru memiliki keterbatasan pengetahuan dalam merancang alat permainan edukatif. Namun, setelah workshop, terjadi peningkatan pemahaman yang drastis.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Skor *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

No	Komponen Materi	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>
1	Konsep Dasar Media Visual PAUD	52,0	88,5	0,76
2	Prinsip Desain <i>Flashcard</i> Edukatif	45,5	85,0	0,72
3	Teknik Stimulasi Active Recall	40,0	82,0	0,70
4	Strategi Variasi Bermain <i>Flashcard</i>	55,0	90,0	0,77
	Rata-rata	48,1	86,4	0,74

Tabel 1 memperlihatkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek "Strategi Variasi Bermain". Hal ini mengindikasikan bahwa solusi yang ditawarkan dalam pengabdian ini berhasil menjawab kebutuhan guru akan metode pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan. Peningkatan ini membuktikan bahwa pelatihan model *workshop* praktis jauh lebih efektif meningkatkan kompetensi dibandingkan metode ceramah satu arah.

#### **Kualitas Produk *Flashcard* (Aspek Psikomotorik)**

Luaran fisik dari kegiatan ini adalah set media *flashcard* edukatif yang siap pakai. Kualitas produk dinilai berdasarkan rubrik yang mencakup aspek estetika, keamanan bahan (mengingat pengguna adalah anak usia dini), dan nilai edukasi. Penilaian produk ini menjadi bukti konkret peningkatan keterampilan guru dalam menciptakan media yang menarik dan aplikatif.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kualitas Produk *Flashcard* Karya Guru

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Rata-rata (1-4)
Desain Visual	Komposisi warna dan kejelasan gambar	3,75
Konten Materi	Kesesuaian dengan tema kurikulum PAUD	3,85
Kreativitas	Kebaruan ide dan variasi bentuk	3,60
Durabilitas	Kekuatan bahan dan keamanan sudut kartu	3,80
Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	3,90

Berdasarkan Tabel 2, produk yang dihasilkan guru TK Persada masuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menarik karena pada observasi awal disebutkan bahwa guru masih minim dalam penggunaan media. Hasil ini menegaskan bahwa dengan pendampingan yang tepat, potensi guru dapat dioptimalkan untuk menghasilkan media pembelajaran mandiri tanpa harus selalu membeli produk jadi yang mahal.



Gambar 3. Contoh Produk *Flashcard* Hasil Karya Peserta

Keberhasilan metode *Participatory Action Research (PAR)* sangat bergantung pada keterlibatan mitra. Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan observasi terhadap partisipasi aktif 15 orang guru peserta. Aspek yang diamati meliputi kehadiran, keaktifan bertanya, serta inisiatif saat simulasi mengajar.

Tabel 3. Rekapitulasi Observasi Partisipasi Peserta

Aktivitas	Persentase Keaktifan
Kehadiran dalam seluruh sesi	100%
Interaksi dalam sesi tanya jawab	85%
Keterlibatan dalam kerja kelompok	95%
Antusiasme saat simulasi penggunaan	90%

Tingginya angka partisipasi ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan sehari-hari guru di kelas. Pada sesi refleksi akhir, para guru mengungkapkan bahwa kepercayaan diri mereka meningkat dalam mengajar karena kini memiliki alat bantu yang mereka pahami cara pembuatannya. Ini sejalan dengan tujuan kegiatan untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan media inovatif.

## PEMBAHASAN

Peningkatan signifikan pengetahuan guru TK Persada, yang ditandai dengan capaian *N-Gain* 0,74 (kategori tinggi), mengonfirmasi efektivitas model workshop berbasis praktik dalam memperkuat pemahaman konseptual dan kesiapan implementasi media. Keberhasilan ini tidak terlepas dari penerapan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam siklus tindakan dan refleksi, bukan sekadar objek pelatihan. Pendekatan ini terbukti membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena materi yang dipelajari berangkat dari permasalahan riil praktik mengajar di kelas, sejalan dengan temuan bahwa pengembangan profesional berbasis riset tindakan efektif meningkatkan kompetensi pedagogis secara substansial.

Keterlibatan guru secara komprehensif mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk telah mentransformasi proses belajar dari penerimaan informasi pasif menjadi konstruksi pengetahuan yang kolaboratif. Model pelatihan yang terstruktur dan kontekstual ini terbukti lebih unggul dalam memperkuat retensi materi serta kapasitas guru dibandingkan metode ceramah konvensional. Dengan demikian, lonjakan kompetensi yang terjadi merupakan konsekuensi logis dari desain pelatihan partisipatif yang memfasilitasi guru untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah konkret di lingkungan sekolah.

Kualitas produk *flashcard* yang dinilai “sangat baik” (misalnya fungsionalitas 3,90; konten 3,85; durabilitas 3,80) menunjukkan bahwa workshop menghasilkan luaran media yang siap dipakai, bukan hanya peningkatan skor tes. Temuan ini penting karena kualitas desain media visual memengaruhi efektivitas stimulasi belajar, termasuk aspek keterbacaan, kejelasan gambar, keamanan, dan kemudahan manipulasi oleh anak. Studi tentang desain alat bantu visual pada anak menunjukkan bahwa rancangan visual yang tepat dapat mendukung perkembangan integrasi visual motorik dan motorik halus, sehingga perhatian guru pada kualitas desain dalam pembuatan media dapat dipandang sebagai indikator kompetensi pedagogis yang fungsional, dalam kegiatan Anda, pendampingan saat praktik berfungsi sebagai umpan balik formatif yang membantu guru mengoreksi desain sebelum produk dinyatakan layak. Hasil ini juga sejalan dengan laporan workshop kompetensi pedagogis yang menunjukkan peningkatan pemahaman guru setelah diberi materi terarah dan latihan aplikatif (Asrin et al., 2024).

Tingkat partisipasi peserta yang tinggi (kehadiran 100%, kerja kelompok 95%, simulasi 90%) memperkuat dugaan bahwa program dinilai relevan dan menciptakan iklim belajar yang mendukung, dalam kerangka psikologi kerja guru, pengalaman berhasil membuat media dan mampu mempraktikkannya dapat meningkatkan *teacher self-efficacy*, yang berkaitan dengan kepuasan kerja serta respons terhadap stres pekerjaan (Klassen & Chiu, 2010). Bukti meta-analisis juga menunjukkan bahwa intervensi dapat meningkatkan *self-efficacy* guru secara bermakna, sehingga peningkatan kepercayaan diri yang muncul pada refleksi kegiatan Anda merupakan dampak yang logis (Klassen & Chiu, 2010; Täschner et al., 2025).

Dukungan sosial dapat berfungsi sebagai sumber daya yang melindungi individu dari kelelahan kerja, sehingga kolaborasi dalam workshop berpotensi membantu guru lebih tahan saat mencoba inovasi (Avanzi et al., 2021). Temuan ini relevan dengan bukti bahwa *self-efficacy* berkaitan dengan praktik instruksional dan luaran belajar, sehingga penguatan keyakinan diri guru dapat menjadi jembatan menuju perubahan pembelajaran yang lebih konsisten, evaluasi kegiatan masih dominan pada hasil guru dan produk, sementara dampak langsung pada capaian anak serta keberlanjutan penggunaan media belum diukur secara sistematis (Jerrim et al., 2025)

Implikasinya, sekolah dapat menjadikan model pelatihan ini sebagai *in-house training* berkelanjutan karena terbukti meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan luaran media yang dapat digunakan berulang, temuan meta-analisis menunjukkan pengembangan profesional dapat berdampak pada kualitas pembelajaran jika disertai dukungan implementasi dan materi yang aplikatif (Lynch et al., 2019). Keterbatasan utama kegiatan ini adalah belum adanya monitoring jangka panjang untuk memastikan konsistensi penggunaan *flashcard* serta belum dilakukan pengukuran dampak pada kemampuan literasi awal anak, karena itu, tindak lanjut yang disarankan adalah observasi kelas pasca-workshop dan evaluasi perkembangan anak untuk menguatkan rantai bukti pelatihan guru meningkatkan perubahan praktik *output* hasil belajar anak.

## KESIMPULAN

Kegiatan workshop pembuatan dan penggunaan *flashcard* edukatif di TK Persada terbukti meningkatkan pengetahuan guru secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan skor *Pre-test* 48,1 menjadi *Post-test* 86,4 dengan *N-Gain* 0,74 (kategori tinggi). Luanan berupa produk *flashcard* yang dihasilkan juga berada pada kategori sangat baik, sehingga guru mampu merancang media yang aman, menarik, dan siap digunakan dalam pembelajaran. Tingginya partisipasi peserta selama sesi praktik dan simulasi menunjukkan bahwa materi relevan dengan kebutuhan lapangan serta mendorong keterlibatan aktif. Namun, evaluasi masih terbatas pada hasil guru, sehingga diperlukan monitoring lanjutan untuk menilai konsistensi penggunaan dan dampaknya pada capaian belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sujiono, Y. N. (2023). Media kartu bergambar untuk anak usia dini: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7197–7210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>
- Amri, A., Hidayat, F., & Nurdin. (2022). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis augmented reality. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Asrin, A., Sukarso, A. A., Fahrudin, F., & Sunarti, D. (2024). Teacher pedagogical competence development workshop for strengthening student character and achievement motivation. *Unram Journal of Community Service*, 5(4), 395–399. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v5i4.732>
- Avanzi, L., Fraccaroli, F., Castelli, L., Marcionetti, J., Crescentini, A., Balducci, C., & van Dick, R. (2021). How to mobilize social support against workload and burnout: The role of organizational identification. *Frontiers in Psychology*, 12, 731465. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.731465>
- Christianti, M. (2018). Profesionalisme pendidik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>

- Dewi, I. A. P. R. N., & Suryana, D. (2020). Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 491–497. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29391>
- Eka Daryati, M., & Sadiana, M. (2025). The Influence of Cooking Activities on the Introduction of Healthy Food for Early Childhood Education. *HealthSmart: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 14–26. <https://doi.org/10.64146/1js56e90>
- Fauzi'ah, N., & Rofi'ah, S. (2023). Kompetensi pedagogik guru PAUD inklusi: Sebuah analisis kepustakaan. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 257–268. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.826>
- Hapsari, R. P., & Chairani, A. L. (2025). Peran Pendamping Sosial Program Keluarga Harapan (PKH) Dalam Pencegahan Stunting di Masyarakat. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 141–150. <https://doi.org/10.51882/jamm.v7i1.19>
- Jerrim, J., Prieto-Latorre, C., Marcenaro-Gutierrez, O. D., & Shure, N. (2025). Teacher self-efficacy, instructional practice, and student outcomes: Evidence from the TALIS video study. *American Educational Research Journal*. <https://doi.org/10.3102/00028312241300265>
- Klassen, R. M., & Chiu, M. M. (2010). Effects on teachers' self-efficacy and job satisfaction: Teacher gender, years of experience, and job stress. *Journal of Educational Psychology*, 102(3), 741–756. <https://doi.org/10.1037/a0019237>
- Kosanic, N., Biberovic, A., & Kordic, D. (2022). Professional training improves early education teachers' knowledge and skills, work motivation, and self-efficacy. *Frontiers in Education*, 7, 980254. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.980254>
- Lynch, K., Hill, H. C., Gonzalez, K. E., & Pollard, C. (2019). Strengthening the research base that informs STEM instructional improvement efforts: A meta-analysis. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 41(3), 260–293. <https://doi.org/10.3102/0162373719849044>
- Pinya-Medina, C., Morcillo-Loro, V., Ferrer-Ribot, M., & Oliver Barceló, M. (2024). What competencies should early childhood educators possess for the future? An expert judgement approach. *Frontiers in Education*, 9, 1422950. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1422950>
- Pratiwi, D. (2025). AR Di Tangan Anda: Meningkatkan Pedagogi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Di Era 5.0 Melalui Kartu Hewan Digital. *NCRCS-Sinesia*. <https://doi.org/10.69836/ncrcs-sinesia.v1i1.75>
- Puspitasari, D. (2023). The emergent literacy activities through the storytelling method with flashcard media in children aged 2–4 years. *Journal of Development and Learning in Early Childhood Education*, 3(2), 145–158. <https://doi.org/10.26740/jdle.v3n2.p145-158>
- Rachmawaty, M. (2022). Kolaborasi Guru Dan Orang Tua PAUD Di Masa Pandemi. *Jambura Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i1.1178>
- Ren, J., Zhang, L., & Wang, Y. (2025). Teacher professional learning communities and children's social-emotional development: Evidence from China. *Frontiers in Education*, 9, 1400960. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1400960>
- Sayenti, N. N. W. R., & Wiarta, I. W. (2024). The effectiveness of flashcard media in improving early reading skills in early childhood group B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(3), 446–454. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i3.80270>
- Shakir, M. A., Adeeb, M., & Khan, S. (2019). Teachers' perception about effects of teacher training workshops on professional skills. *International Journal for Infonomics*, 12(1), 1853–1859. <https://doi.org/10.20533/iji.1742.4712.2019.0186>
- Sutiani, N., Mariana, D., & Wulandari, R. (2022). Kompetensi guru PAUD mengimplementasikan kurikulum 2013. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2965–2976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2177>

- Täschner, J., Dicke, T., Reinhold, S., & Holzberger, D. (2025). "Yes, I can!" A systematic review and meta-analysis of intervention studies promoting teacher self-efficacy. *Review of Educational Research*. <https://doi.org/10.3102/00346543231221499>
- Umroh, I. K., & Perbowosari, H. (2023). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis website bagi guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6074–6084. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4935>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.* (n.d.).
- Zayyinah, F., Zidni, A. M., & Yulianti, E. (2022). Kompetensi profesional guru pada lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5799–5807. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3258>