

## ABSTRAK

**SITI MASITOH**, 2023, Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini di TK Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing Hj. S. Sumihatul Ummah, MS, M.Pd

**Kata Kunci:** *Permainan Edukatif Flashcard, Perkembangan Fisik Motorik Anak*

TK IT Nurul Qur'an, menerapkan metode permainan *flashcard* dalam permainan tersebut dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini, anak sangat merasa diberi kesempatan untuk bermain dan dari bermain tersebut bisa menghasilkan perkembangan-perkembangan seperti fisik motoric, kecerdasan, imajinasi anak dan banyak lainnya

Berdasarkan hal tersebut ada dua pokok tujuan yang ingin di capai dalam dalam penelitian ini yang pertama yaitu untuk mengetahui implementasi alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah dan yang kedua mengetahui penghambat dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah merah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Informannya adalah kepala madrasah, guru dan siswa. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamat, dan triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang pertama TK Nurul Qur'an melakukan pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan edukatif menggunakan media *flashcard*. Dalam proses pembelajaran guru memperkenalkan media *flashcard* kepada anak-anak dengan cara menjelaskan secara bertahap yakni mulai dari media yang akan digunakan (*flashcard*), menjelaskan peraturan dalam permainan, sportif dalam bermain yakni ada sanksi untuk menjawab pertanyaan sederhana dari guru. Penerapan *flashcard* yang dilakukan oleh guru TK IT Nurul Qur'an memberikan dampak terhadap perkembangan motorik anak diantaranya adalah mengasah kemampuan otak, selain itu belajar untuk mematuhi aturan karena dalam permainan ini dijelaskan cara memainkan sehingga anak disiplin terkait aturan yang diterapkan, dan yang pasti menambah pengetahuan terhadap anak karena dalam permainan yang digunakan terdapat pendidikan dan yang kedua Permainan edukatif media *flashcard* memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah kekurangannya terletak pada kertasnya, gambarnya, dan hanya untuk kelompok kecil, ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam menjelaskan cara dan aturannya dalam memainkan media *flashcard*, akan tetapi ada satu hambatan yang dihadapi oleh guru TK Nurul Qur'an yaitu ketika anak-anak sudah tidak berminat main menggunakan media *flash card* dan memilih permainan yang lainnya.