

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL ALFABET ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK PKK
BEKIRING PULUNG PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH

LUTFITA RAHMAWATI

NIM. 2051800040

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

MEI 2022

ABSTRAK

Rahmawati, Lutfita. 2022. *Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Ratna Nila Puspitasari, M.Pd.

Kata Kunci: *Flash Card, Alfabet, Anak Usia Dini*

Berbagai macam metode pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam melakukan pembelajaran didalam kelas, berbagai macam artikel juga telah hadir untuk membahas metode-metode yang tepat dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran juga sudah berkembang dengan sangat pesat, namun tidak semua guru telah menerapkan hal tersebut. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada lembaga Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Kecamatan Pulung Ponorogo, secara umum penggunaan media belajar dan permainan jarang digunakan. Dalam pengenalan lambang huruf disampaikan secara klasikal oleh guru, dengan cara menulis lambang huruf pada papan tulis, penulis melihat bahwa antusias dan ketertarikan anak dalam mengenal lambang huruf semakin hari semakin menurun. Anak-anak lebih sering berkomunikasi dengan teman-temannya ketika pembelajaran pengenalan huruf berlangsung. Masalah tersebut bisa jadi timbul akibat metode yang digunakan guru dalam penyampaian materi masih terbatas pada metode klasikal atau ceramah serta kurangnya penggunaan media belajar atau permainan sehingga anak-anak merasa bosan dan kurang tertarik lalu menciptakan dunia mereka sendiri dengan membangun permainan dengan teman-temannya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami tingkat pencapaian kemampuan anak dalam mengenal alfabet dan menerapkan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 3 siklus untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan indikator keberhasilan. Penelitian dilakukan pada anak usia 4 – 5 tahun (kelompok A) yang berjumlah 20 anak di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi untuk menilai perkembangan kemampuan mengenal alfabet anak.

Berdasarkan analisis data ditemukan hasil pada siklus 1, 40% anak dinyatakan lulus dan 60% tidak lulus dengan rincian 3 anak Belum Berkembang, 9 anak Mulai Berkembang, 5 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 3 anak Berkembang Sangat Baik. Pada siklus 2, 65% anak dinyatakan lulus dan 35% anak tidak lulus dengan rincian 7 anak Mulai Berkembang, 7 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 6 anak Berkembang Sangat Baik. Pada siklus 3, 85% anak dinyatakan lulus dan 15% anak tidak lulus dengan rincian 3 anak Mulai Berkembang, 9 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 8 anak Berkembang Sangat Baik. Pada siklus 3, 85% anak sudah dinyatakan lulus sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Lutfita Rahmawati

NIM : 205180040

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Penelitian : Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Ratna Nila Puspitasari, M.Pd.

Tanggal 21-09-2022

NIP. 199203012019032020

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Umi Rohmah, M.Pd.I.

NIP. 197608202005012002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Lutfita Rahmawati
NIM : 205180040
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 30 Mei 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 07 Juni 2022

Ponorogo, 07 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Miftachul Choiri, M.A.


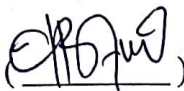

NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M.SI.

Penguji I : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I.

Penguji II : Ratna Nila Puspitasari, M.Pd.

()
() ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfita Rahmawati
NIM : 205180040
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 Juni 2022

Penulis



Lutfita Rahmawati

NIM. 205180040

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfita Rahmawati

NIM : 205180040

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Penelitian : Efektivitas *Media Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 27 April 2022

Yang Membuat Pernyataan

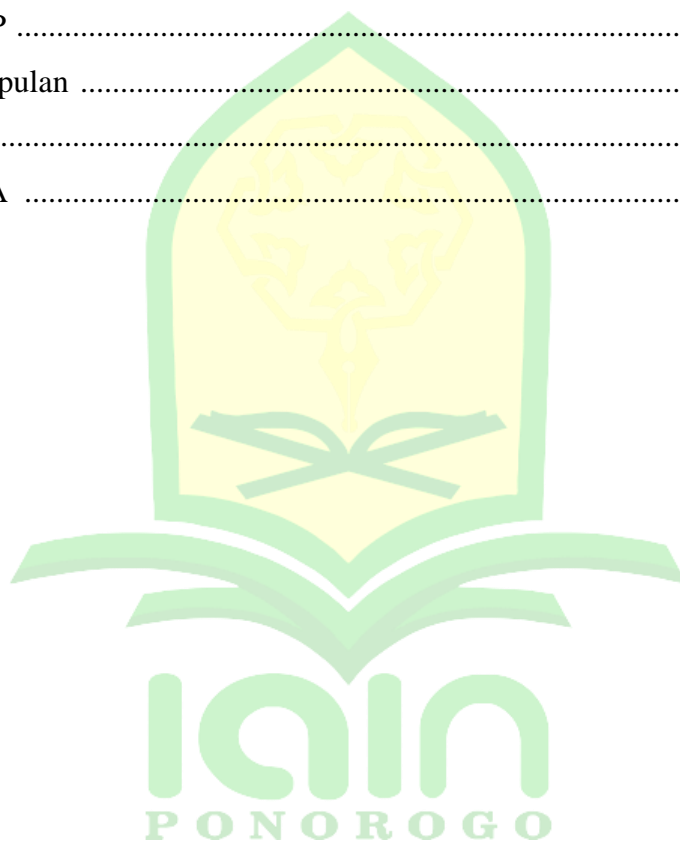


Lutfita Rahmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasioanal	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	7
2. Kemampuan Mengenal Alfabet	21
3. Pendidikan Anak Usia Dini	26
B. Kajian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	31
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan	32
BAB III: METODE PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
B. Setting Subjek Penelitian	34
1. Lokasi Penelitian	34
2. Waktu Penelitian	35
3. Subjek Penelitian	35
C. Data dan Sumber Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan	39
G. Prosedur Penelitian	41

1. Perencanaan	41
2. Pelaksanaan	41
3. Pengamatan	41
4. Refleksi	42
BAB IV: HASIL PENELITIAN	43
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian	43
B. Paparan Data Penelitian	43
1. Paparan Data Pra Penelitian	43
2. Paparan Data Penelitian	46
C. Pembahasan	66
BAB V: PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pemberian rangsangan yang diberikan tentunya harus sesuai dengan perkembangan usia anak, agar lebih mudah diterima anak sekaligus memastikan bahwa perkembangan anak tidak mengalami hambatan sesuai dengan tahapan usia anak.

Satuan atau program layanan PAUD adalah layanan pendidikan anak usia dini yang dibagi berdasarkan tahapan usia anak, mulai dari Taman Penitipan Anak (TPA) usia lahir – 2 tahun; Kelompok Bermain (KB) usia 2 – 4 tahun; dan Taman Kanak-Kanak usia 4 – 6 tahun. Taman Kanak-Kanak sendiri dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A usia 4 – 5 tahun dan kelompok B usia 5 – 6 tahun. Pembagian program layanan PAUD tersebut memudahkan dalam pemberian rangsangan/stimulus yang diberikan, karena setiap tahun bahkan setiap hari anak memiliki perkembangan dalam berbagai hal yang tentunya harus difasilitasi dengan baik. Terdapat enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan sesuai dengan tahap usia anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan mengenal benda berdasarkan fungsi, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan

¹ Kemendikbud, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.

sehari-hari, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial; 2) berfikir logis, mencakup kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran, mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, mengenal pola (misal: AB-AB dan ABC-ABC), mengurutkan benda berdasarkan ukuran, 3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.²

Mengenal lambang huruf merupakan salah satu bentuk persiapan anak menuju kemampuan membaca dan menulis. Martin Luther, salah satu tokoh Pendidikan Anak Usia Dini menekankan bahwa kegiatan membaca harus mulai diperkenalkan sejak anak usia dini. Persiapan anak dalam membaca tentunya berawal dari pemahaman dan pengenalan anak terhadap alfabet/huruf yang menyusun sebuah kata ataupun kalimat.³ Anak usia prasekolah atau Taman Kanak – Kanak sudah sering mengucapkan alfabet, biasanya dalam bentuk nyanyian namun mereka belum mengetahui alfabet yang mereka ucapkan, bagaimana bentuk/lambangya dan cara membuat bentuk alfabet tersebut.

F.W. Froebel atau dikenal sebagai Bapak Taman Kanak-Kanak mengungkapkan bahwa anak-anak dapat belajar dengan baik apabila dilakukan dengan bermain. Froebel dan professional anak usia dini saat ini sama-sama meyakini bahwa permainan merupakan proses anak belajar. Pembelajaran mengalir dari permainan. Anak-anak terlibat dalam permainan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka.

² *Ibid.*, 3.

³ George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Index, 2012), 62.

Froebel meminta pendidik anak usia dini mendukung ide bahwa permainan adalah batu loncatan pembelajaran anak.⁴ Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga penggunaan permainan atau media belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini.

Taman Kanak-Kanak di Indonesia dibagi menjadi dua kelompok belajar berdasarkan tingkatan usia anak, yaitu kelompok A dengan usia anak 4 – 5 tahun dan kelompok B dengan usia anak 5 – 6 tahun. Permendikbud telah mengatur mengenai Standar Pencapaian Perkembangan dari masing-masing kelompok usia, yang mana anak usia 4 – 5 tahun sudah harus mulai mengenal lambang huruf, hal ini termasuk dalam perkembangan kognitif dan bahasa/keaksaraan. Anak usia 4 – 5 tahun pada perkembangan kognitif menurut Jean Piaget masuk pada tahap *pra-operational concret* dimana pada usia ini anak sudah mulai memahami sesuatu secara simbolik, anak mulai memahami bahwa simbol/bentuk tertentu itu memiliki makna, anak juga sudah mampu memilah beberapa benda dan bentuk sesuai dengan kriteria. Pada tahap ini untuk memaksimalkan perkembangan anak, dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas yang menarik yaitu bermain peran serta permainan menggunakan berbagai macam media.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada lembaga Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Kecamatan Pulung Ponorogo, pembelajaran yang dilakukan di lembaga tersebut khususnya pada Kelompok A (usia 4 – 5 tahun) menggunakan model pembelajaran klasikal. Pembelajaran dilakukan menggunakan media papan tulis kemudian anak diajak belajar menggunakan Lembar Kegiatan Anak (LKA). Kegiatan mengenal alfabet pada kelompok A yaitu hanya menyebutkan dan menirukan. Ketika proses pembelajaran berlangsung penulis melihat bahwa sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengenal alfabet, hal ini ditunjukkan dengan ketika diajak menyebutkan huruf alfabet anak masih perlu dibimbing di awal kemudian beberapa huruf juga terlewat

⁴ *Ibid.*, 66-67.

atau tidak disebutkan, beberapa anak juga masih menyebutkan alfabet secara acak (tidak sesuai urutan). Ketika kegiatan meniru alfabet yang ada di papan tulis dalam bentuk kata sederhana, anak juga masih kesulitan, beberapa anak sering bertanya “ini bagaimana bu?” dan “saya tidak bisa bu”, beberapa bahkan tidak meniru sama sekali dan bermain dengan temannya. Hasil dari meniru alfabet anak juga terdapat huruf yang ditulis terbalik dan dalam satu kata yang terdiri dari 4 huruf hanya ditiru 3 huruf saja (terdapat huruf yang terlewat/tidak ditulis).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (Kelompok A) Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo masih Belum Berkembang (BB), karena sebagian besar anak belum mampu menyebutkan dan meniru huruf alfabet. Ketika kegiatan pembelajaran anak juga terlihat kurang antusias dan lebih sering berkomunikasi dengan teman-temannya. Masalah tersebut bisa jadi timbul akibat metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih terbatas pada metode klasikal atau ceramah serta kurangnya penggunaan media belajar atau permainan sehingga anak-anak merasa bosan dan kurang tertarik lalu menciptakan dunia mereka sendiri dengan membangun permainan dengan teman-temannya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Oktaviani, menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membaca permulaan dengan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dibuktikan dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengeja kata yang tertera pada *flash card*.⁵ Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ayuana Oktaviani, menyatakan bahwa media *flash card* juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.⁶

⁵ Eka Oktaviani, “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus”, (Skripsi, IAIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), 2.

⁶ Ayuana Oktaviani Putri, “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah”, (Skripsi, STIK Insan Cendekia Medika, Jombang, 2018), 12.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Usia 4 – 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo” menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet sebagai bentuk persiapan anak dalam membaca dan menulis.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Metode pembelajaran klasikal yang cenderung monoton.
2. Pembelajaran belum menggunakan media, sehingga anak hanya terpaku pada guru dan papan tulis.

Penelitian yang dilakukan penulis fokus pada kemampuan anak usia 4 – 5 tahun (Kelompok A) dalam mengenal lambang huruf/alfabet.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana capaian kemampuan anak dalam mengenal alfabet?
2. Bagaimana media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memahami capaian perkembangan anak dalam mengenal alfabet.
2. Penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf alfabet.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Siswa

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* diharapkan kemampuan anak khususnya dalam mengenal alfabet mengalami peningkatan serta anak lebih tertarik dan merasa senang ketika proses pembelajaran.

2. Manfaat bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi lembaga untuk meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga.

F. Definisi Operasional

Kemampuan mengenal alfabet dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang dalam memahami alfabet, kemudian menyimpannya dalam memori jangka panjang sehingga ketika melihat bentuk visual dari huruf alfabet maka dapat langsung membacanya dengan tepat. Terdapat lima indikator kemampuan mengenal alfabet dalam penelitian ini yaitu menyebutkan, meniru, menunjuk, mengurutkan/menyusun, dan membedakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷ Dapat diartikan bahwa media adalah sebuah penghubung antara pemberi pesan dan penerima pesan. Sedangkan menurut Hasan, media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.⁸ Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media adalah sarana penghubung yang digunakan untuk merangsang pemahaman peserta didik terkait apa yang disampaikan guru.

Secara umum dapat diartikan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media biasanya dikenal dalam bidang komunikasi. *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.⁹ Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga media yang digunakan disebut media pembelajaran. Terdapat beberapa pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli.¹⁰

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 3.

⁸ Muhammad Hasan, et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), 4.

⁹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 2.

¹⁰ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), 1 – 2.

- 1) Menurut Heinich, dkk., media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Contoh media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, computer, dan instruktur.
- 2) Menurut Hairudin, dkk., media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Serta untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan.
- 3) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.
- 4) Menurut Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.
- 5) Menurut Rita, media (alat) dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- 6) Menurut Dogeng, media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang tua, alat atau bahan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu berupa benda, alat, makhluk hidup, dan sebagainya yang dapat dijadikan sebagai sarana memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

maksimal. Sebuah media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu menjadikan suasana kelas lebih aktif, kondusif, dan menyenangkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media selain dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara nyata, media juga mampu dorongan kepada peserta didik untuk lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran. Kembali pada arti penting media dalam proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan kepada tujuan pendidikan, maka berikut ini akan diuraikan berbagai peranan media dalam proses belajar mengajar:¹¹

1) Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas

Sesuai dengan karakteristik dari media, maka penggunaan media dapat membantu manusia mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas. Penggunaan media dapat mengurangi verbalitas karena media dapat mendorong anak untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari guru saja tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut.

2) Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran

Dengan penggunaan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi/pesan tentang materi pelajaran yang diterima anak didik. Di samping itu, melalui media peran aktif anak didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran, maka jal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman anak didik.

3) Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkret dan jelas

¹¹ *Ibid.*, 5 – 9.

Materi pembelajaran sering kali adalah sesuatu yang bersifat abstrak. Hal yang abstrak tidak mudah dipahami terutama oleh anak usia dini. Oleh karena itu, media mampu menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak dapat dipahami secara konkrit dan jelas.

4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia

Manusia memiliki keterbatasan indera untuk bisa memahami tentang seluk beluk lingkungan kehidupannya jika hanya mengandalkan daya inderanya. Oleh karena itu, manusia membutuhkan bantuan berbagai alat yaitu dengan menggunakan berbagai media. Hal ini sesuai dengan karakteristik media sebagaimana dikemukakan oleh Gerlach & Ely, yaitu:¹²

a) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri fiksatif yaitu media dapat menangkap, menyimpan, dan merekomendasikan suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Misalnya foto/kamera, film, video, film bingkai, dan lain-lain.

b) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Pada ciri ini media dapat mengubah objek, waktu, dan peristiwa menjadi tiga hal: *close up* (objek yang terlalu kecil dapat terlihat lebih besar dengan penggunaan mikroskop, dsb.), *time lapsel high-speed photography* (gerak yang terlalu lambat dapat dipercepat), dan *slow motion* (gerak yang terlalu cepat dapat diperlambat), objek yang terlalu besar dapat diperkecil dengan miniatur, gambar, maket, dan lain-lain.

c) Ciri distributif (*distributive property*)

Media dapat menyajikan suatu peristiwa dalam radius yang luas seperti gunung berapi, iklim, dan lain-lain sehingga divisualisasikan dalam bentuk film, dan lain-lain.

¹² Azhar Arsyad, *Media ...*, 12 – 14.

- 5) Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik

Dengan penggunaan media, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut. Keingintahuan anak terhadap pembelajaran yang disampaikan melalui media akan meningkatkan keaktifan anak sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

- 6) Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda

Setiap anak didik berasal dari lingkungan keluarga yang memiliki budaya, agama, tingkat pendidikan dan sosial ekonomi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, setiap anak didik memiliki keunikan sendiri dan berpengaruh terhadap proses belajar-mengajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menggunakan media yang sesuai dengan pada anak didiknya. Misalnya guru menggunakan variasi media untuk mengatasi perbedaan gaya belajar para anak didiknya, sehingga media tersebut akan; memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

- 7) Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar

Dengan menggunakan media yang bervariasi, maka suasana pembelajaran akan bervariasi dan menarik bagi anak. Hal ini dikarenakan setiap media memiliki karakteristik yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai cara dan metode.

- 8) Memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan

Dalam proses belajar mengajar mungkin saja ada beberapa informasi yang terlewat oleh anak. Dengan melihat kembali media yang digunakan oleh guru dalam menerangkan, anak dapat merevisi kembali informasi pelajaran yang pernah diterimanya tersebut.

- 9) Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Sebuah media dapat menjadi sarana yang dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi, karena dengan adanya media materi yang akan disampaikan akan lebih mudah dipahami peserta didik serta mampu menarik perhatian anak sehingga tercipta keingintahuan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Levie & Lents, mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:¹³

- 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2) Fungsi afektif yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Menurut Kemp & Dayton, mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:¹⁴

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.

Adanya penafsiran yang berbeda-beda dari cara guru menyampaikan pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran maka akan teratasi.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.

¹³ *Ibid.*, 16 – 17.

¹⁴ *Ibid.*, 21 – 23.

Adanya pemakaian media dalam pembelajaran akan dapat menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Maka penyampaian pesan dalam pembelajaran akan lebih jelas sehingga anak akan termotivasi dan membuat anak ingin tahu terhadap pembelajaran yang disampaikan.

- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat dengan adanya media pembelajaran.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, efektif, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses yang dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah lebih positif, guru tidak mesti lagi menyampaikan materi pembelajaran dengan berulang-ulang tapi guru dapat meningkatkan pada kegiatan yang lain dalam proses belajar mengajar seperti penasihat siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu tugas pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait materi yang disampaikan serta membangun suasana kelas yang harmonis, nyaman, dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat menjadi senjata untuk membangkitkan keingintahuan peserta didik

terhadap materi yang akan dipelajari serta menuntun anak untuk berkreasi dan berimajinasi.

c. Pengelompokan Media Pembelajaran

Menurut Seels dan Richey, mengatakan berdasarkan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:¹⁵

- 1) Media hasil teknologi cetak, cara untuk menyampaikan materi seperti: buku dan materi visual cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada kelompok ini media pembelajaran disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Yaitu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah:¹⁶

- 1) Media grafis yang disebut juga dengan media dua dimensi, seperti gambar, poster, kartun, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid* model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *strips* film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

¹⁵ *Ibid.*, 29 - 32.

¹⁶ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran...*, 13.

4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Ani Cahyadi mengungkapkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁷

1) Media audio

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (hanya lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya radio, kaset audio, mp3.

2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Contohnya: foto, gambar, poster, kartun, grafik, dll.

3) Media audio-visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, *sound slide*.

4) Media multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti contohnya animasi. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.

¹⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media...*, 47 – 48.

5) Media realita

Media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium, dll.

Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Menurut Mc. M. Connel, penggunaan media harus memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar.¹⁸ Dengan demikian secara sederhana media apapun dapat digunakan dalam proses belajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Sudjana mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu:¹⁹

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami murid.
- 3) Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana, dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Bermanfaat bagi murid selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir murid.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu: 1) media visual: media yang hanya dapat dilihat, baik dalam bentuk dua tau tiga dimensi, 2) media audio: media yang hanya bisa didengar, 3) media audio-visual: media yang dapat dilihat dan didengar, 4) media berbasis teknologi komputer, seperti animasi, dan 5) media *real* atau nyata yang bisa diambil dari lingkungan sekitar. Dalam pemilihan media untuk pembelajaran harus

¹⁸ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran...*, 16.

¹⁹ *Ibid.*, 16 – 17.

disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta sesuai dengan taraf usia atau perkembangan anak dalam seluruh aspek.

d. Media *Flash Card*

1) Pengertian *Flash Card*

Istilah *flash card* berasal dari bahasa Inggris. Menurut Kamus Cambridge, dalam bahasa Inggris *flash card* adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar. *Flash card* dalam *American Dictionary* diartikan sebagai “a small piece of stiff paper with a word, picture, or question on it that is to teach something”. *Flash card* adalah selembar kertas kecil yang keras/kaku dengan sebuah kata, gambar, atau pertanyaan di atasnya yang mengajarkan sesuatu.²⁰ Pengertian yang dijelaskan dalam Kamus Cambridge tersebut mengemukakan bahwa *flash card* adalah sebuah kartu kecil yang digunakan sebagai media untuk mengajarkan sesuatu.

Menurut Rijal Akbar, istilah *flash card* dalam bahasa Inggris dapat dipadankan dengan kata “kartu kilas” dalam bahasa Indonesia, yang secara istilah dapat diartikan sebagai kertas persegi panjang yang berisi informasi berupa angka, huruf, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya.²¹ *Flash card* merupakan media yang fleksibel karena informasi dalam *flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan guru.

Menurut Dina, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dapat berupa

²⁰Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus (Online), <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/flash-card>, diakses 15 Februari 2022.

²¹Muh. Rijalul Akbar, *Pengertian Flashcard Menurut Bahasa dan Istilah*, <https://www.rijalakbar.id/2020/07/pengertian-flashcard-menurut-bahasa-dan.html>, diakses 15 Februari 2022.

gambar tangan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan lembaran-lembaran kartu.²² *Flash card* dapat berupa kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata. Media ini juga dapat dijadikan petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan respon terhadap apa yang dilihat dan diketahui sehingga anak lebih aktif dan ekspresif.

Menurut Arsyad, *flash card* adalah kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²³ *Flash card* dapat memberikan pemahaman yang lebih nyata kepada peserta didik dengan adanya gambar ataupun bentuk simbol sehingga pengetahuan yang diterima tidak dalam bentuk yang abstrak. Sedangkan menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana, *flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.²⁴ *Flash card* dapat digunakan sebagai sarana peserta didik untuk dapat belajar mandiri, dengan adanya gambar dan keterangan dibawahnya anak dapat membangun pengetahuan mereka sendiri terkait apa yang dilihat dan dibaca.

Sedangkan menurut Arman, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm (seukuran kertas A4). Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau gambar yang dicetak pada kertas. Selanjutnya gambar tersebut ditempelkan pada sebuah karton. Gambar yang di gunakan berupa rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di

²² Salmiati dan Samsuri, "Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Buah Hati*, Vol. 5 No. 2 (September 2018), 122.

²³ Azhar Arsyad, *Media ...*, 119 – 120.

²⁴ Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 94.

setiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang.²⁵ *Flash card* dapat menjadi media pembelajaran yang sangat lengkap dimana setiap sisi kartu memiliki fungsi yang berbeda, dari sisi depan kartu mampu merangsang keingintahuan dan kreatifitas ide/gagasan dari tiap individu sedangkan dari belakang memberikan pemahaman yang lebih detail terkait gambar yang berada di sisi depan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) atau huruf maupun angka yang dibuat dengan tangan atau dicetak dari foto-foto dan terdapat keterangan tentang gambar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan.

2) Kelebihan Media *Flash Card*

Arman mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelebihan penggunaan media *flash card*, antara lain:²⁶

- a) **Mudah dibawa-bawa**, dengan ukurannya yang kecil, *flash card* dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas.
- b) **Praktis**, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam penggunaannya, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energi listrik. Jika kita ingin menggunakannya kita tinggal menyusun gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambar tepat dan tidak terbalik dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau memasukkannya kedalam map supaya tidak tercecer dan lebih aman.

²⁵ Arman, *Media Flashcard* (Kuningan: Goresan Pena, 2019), 12.

²⁶ *Ibid.*, 12 – 13.

- c) **Mudah diingat**, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali sebuah konsep pelajaran.
- d) **Menyenangkan**, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa berlomba-lomba mencari gambar atau ikon tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak. Hal ini diharapkan akan mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa. Guru dapat secara bebas mengkreasikan berbagai macam permainan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

3) Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan *flash card* adalah sebagai berikut :

- a) Guru membagikan kartu gambar (*flash card*) kepada anak satu-persatu dengan gambar yang berbeda-beda.
- b) Guru meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dihadapan temannya dan memegang kartu bergambar yang sudah dibagikan sebelumnya.
- c) Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap ke arah siswa yang duduk didepannya.
- d) Guru bertanya pada siswa mengenai gambar yang anak pegang di depan teman-temannya sebagai stimulus agar siswa aktif di dalam kelas.
- e) Guru meminta anak untuk bersama-sama mengeja huruf yang ada pada *flash card* yang sudah dipegang oleh anak yang berada didepan.
- f) Setelah itu guru meminta siswa yang maju untuk duduk kembali, kemudian gambar di tempel dipapan tulis, kemudian dilanjutkan dengan anak berikutnya.

Langkah-langkah diatas bukan sebuah sebuah tatacara yang baku/paten. Langkah penggunaan media *flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang dihadapi, semakin bervariasi dan menarik kegiatan yang dilakukan maka kebermanfaatan dari media yang digunakan akan semakin dapat dirasakan baik bagi peserta didik maupun pendidik/guru.

2. Kemampuan Mengenal Alfabet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, bisa, sanggup dalam melakukan sesuatu, kemudian mendapat imbuhan ke – an sehingga kemampuan dapat diartikan sebuah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan yang dimiliki seseorang dalam melakukan sesuatu.²⁷

Kata kemampuan dalam bahasa Inggris disebut *ability*, yang dalam kamus Cambridge diartikan sebagai keterampilan atau kekuatan yang dibutuhkan untuk melakukan sesuatu, atau sebuah fakta bahwa seseorang mampu melakukan sesuatu.²⁸ Dalam hal ini kemampuan berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan individu.

Menurut Munandar, kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta melalui proses kematangan (*maturation*) dengan adanya latihan dan pembiasaan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.²⁹ Berdasarkan pendapat Munandar, kemampuan mengarah pada bakat bawaan sejak lahir yang akan terus berkembang seiring dengan penambahan usia (kematangan) dan pengalaman.

²⁷ Kbbi.web.id diakses 30 Januari 2022.

²⁸ Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ability>, diakses 15 Februari 2022

²⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2012), 97.

Definisi kata mengenal atau mengenali dalam Taksonomi Bloom adalah menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. Mengenal atau mengenali termasuk dalam dimensi proses kognitif yang mana ini merupakan proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru saja diterima.³⁰ Mengenal atau mengenali dapat dikatakan sebagai suatu kondisi dimana suatu pengetahuan sudah tersimpan dalam memori otak, atau bisa disebut dengan ingatan terkait hal-hal tertentu.

Mengenal merupakan dimensi proses kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, kata kerja operasional dalam Taksonomi Bloom pada dimensi pengetahuan yaitu menunjukkan, menuliskan, mengucapkan, menggambarkan, menguraikan, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, menyusun, dsb.³¹ Berbagai macam kata kerja tersebut dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, bahwa pengertian kemampuan mengenal alfabet adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis.³² Mengenal tanda aksara/alfabet dapat diartikan sebagai kemampuan membaca alfabet. Anak biasanya akan mulai suka membaca ketika mereka mulai mengenal alfabet, mereka akan membaca sebuah kalimat dengan acuan alfabet yang mereka ketahui dan mulai membaca selayaknya mereka telah mahir membaca. Ketika anak mengenal alfabet mereka sudah mulai memahami bahwa susunan alfabet dapat menjadi sebuah kata/kalimat yang biasanya mereka dengar atau

³⁰ Lorin W. Anderson, et al., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, terj. Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 99 – 104.

³¹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 275 – 276.

³² Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2008), 330 – 331.

ucapkan, sehingga kemampuan mereka dalam mengenali setiap bentuk alfabet memiliki andil yang sangat besar terhadap kemampuan anak dalam membaca.

Menurut Ahmad Susanto, kemampuan mengenal huruf/alfabet merupakan kegiatan memahami bentuk-bentuk alfabet dan menerjemahkannya dalam suara. Kemampuan mengenal alfabet berkaitan dengan kemampuan membaca, beberapa alfabet agak sulit diucapkan oleh anak karena membutuhkan kematangan organ-organ pembentuk suara, misalnya huruf “r”. Selain itu beberapa huruf yang hampir mirip akan sering diucapkan terbalik, seperti “b” dan “d”.³³ Mengenal alfabet berkaitan erat dengan kemampuan membaca, karena untuk mengetahui anak telah mengenal alfabet anak perlu mengucapkan bunyi dari alfabet tersebut.

Menurut Beaty, dalam mengenali huruf anak belajar melalui urutan tertentu seperti membuat suara tuturan secara alami. Ciri pembeda pertama yang tampak diketahui oleh anak adalah apakah garis yang membuat huruf itu lurus atau bengkok. Huruf-huruf bulat seperti O dan C dapat dikenali lebih dahulu, dan huruf-huruf dengan garis diagonal seperti K dan X yang terakhir dikenal. Dalam mengajarkan alfabet kepada anak tidak bisa dilakukan secara formal, pendidik harus menyediakan berbagai macam permainan yang berkaitan dengan alfabet salah satunya adalah permainan kartu alfabet, bermain dengan kartu alfabet membuat anak dapat melihat huruf dalam orientasi yang benar.³⁴ Anak mengenali huruf alfabet dari garis pembentuknya, permainan dan berbagai macam huruf yang disediakan di lingkungan anak dapat membantu anak mengenal alfabet.

Kemampuan mengenal alfabet merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf alfabet, sehingga anak dapat mengetahui bentuk alfabet dan memaknainya. Mengenal alfabet merupakan hal penting bagi anak usia dini, berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis alfabet. Melatih anak untuk mengenal alfabet

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini ...*, 83 - 85

³⁴ Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 363 – 366.

dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.³⁵ Banyaknya jumlah alfabet serta adanya beberapa bentuk alfabet yang memiliki kemiripan menyebabkan pengenalan alfabet pada anak memerlukan waktu yang tidak sebentar.

Kemampuan mengenal alfabet dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang dalam memahami alfabet, kemudian menyimpannya dalam memori jangka panjang sehingga ketika melihat bentuk visual dari huruf alfabet maka dapat langsung membacanya dengan tepat. Jumlah huruf alfabet yang cukup banyak dengan beberapa bentuk yang hampir mirip seperti “b” dan “d” atau “e” dan “g” membuat anak sering terbalik dalam mengenalinya. Anak juga membutuhkan waktu dalam memahami perbedaan huruf “m” dan “n” kedua huruf tersebut juga seringkali dikenali atau dibaca terbalik oleh anak. Melalui proses stimulasi yang tepat, kemampuan mengenal alfabet anak akan berkembang dengan baik.

Kemampuan anak dalam mengenali alfabet merupakan hal yang sangat penting, karena kemampuan mengenal dan memahami alfabet menjadi fondasi anak untuk dapat membaca sebuah suku kata. Ketika anak telah mengenal alfabet secara keseluruhan maka anak akan mampu belajar membaca dengan lebih baik. Pengenalan alfabet dalam pendidikan anak usia dini tentunya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain.

Sebagaimana tahapan dalam perkembangan mental dan fisiknya, anak memiliki tahap perkembangan dalam mengenal alfabet. Menurut Team Dafa Publishing, secara khusus ada beberapa langkah yang tepat dalam pembelajaran mengenal alfabet pada anak, yaitu:³⁶

- a. Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu: garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.

³⁵ *Ibid.*, 60.

³⁶ Siti Yuli Astutik, et al., *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid I* (Tuban: Fatik Univ PGRI Tuban, 2018), 33 – 34.

- b. Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu: bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran.
- c. Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya: lengkung (c) dan garis tegak (I) menjadi huruf b, d, p, q.
- d. Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbeda dan menarik, misalnya: huruf “s” bunyinya seperti ular mendesis.
- e. Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf alfabet.
- f. Mengenalkan konsep huruf-huruf vokal terlebih dahulu (a,i,u,e,o) kemudian huruf-huruf konsonan (b,c,d,f,g,h,j, ...) dengan cara yang menyenangkan.
- g. Mengurutkan huruf-huruf alfabet dari kiri ke kanan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini telah menetapkan standar tingkat pencapaian anak, yang mana pada usia anak 4 – 5 tahun capaian perkembangan kognitif anak pada kemampuan berfikir simbolik yaitu sebagai berikut:³⁷

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
- b. Mengenal konsep bilangan.
- c. Mengenal lambang bilangan.
- d. Mengenal lambang huruf.

Kemampuan mengenal lambang huruf selanjutnya secara rinci terdapat pada kemampuan bahasa keaksaraan yaitu sebagai berikut:³⁸

- a. Mengenal simbol-simbol.
- b. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya.
- c. Membuat coretan yang bermakna.
- d. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

³⁷ Kemendikbud, *Peraturan ...*, 26.

³⁸ *Ibid.*, 27.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya akan memberikan dampak yang positif dan signifikan. Anak usia dini berada pada fase dimana bermain adalah dunia mereka, oleh karena itu, setiap pembelajaran harus diberikan secara menyenangkan sehingga pengetahuan yang diberikan dalam hal pengenalan alfabet akan dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak.

3. Pendidikan Anak Usia Dini

Berbagai pendapat hadir dalam mengartikan anak usia dini, secara logis dalam pemikiran manusia umum anak usia dini pasti adalah yang masih berusia dini atau masih kanak-kanak. Berdasarkan pendapat *National Assotiation for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun.³⁹

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini Permendikbud menjelaskan bahwa rentang usia anak usia dini adalah 0 – 6 atau bisa dikatakan sebelum memasuki Sekolah Dasar.⁴⁰

Dalam Al-Qur'an menyebutkan berbagai macam istilah anak dengan makna yang berbeda pula. Beberapa istilah anak dalam Al-Qur'an yaitu sebagai berikut:⁴¹

a. Anak dengan istilah *al-walad*

Kata *al-walad* di dalam Al-Qur'an dipakai sebanyak enam puluh kali. Kata *walad* yang bentuk jamaknya adalah *awlad* dalam bahasa Arab berarti anak yang dilahirkan oleh orang tuanya, baik ia berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan,

³⁹ M. Fadlillah, *Konsep Dasar PAUD* (Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press, 2018), 6.

⁴⁰ Kemendikbud, *Permendikbud ...*, 3.

⁴¹ Syifaузakia, dkk., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 1 – 10.

baik sudah besar maupun sudah kecil. Dari segi rentang usia, kata *al-walad* tidak ada batasan usia baik besar maupun kecil, tidak ada ketentuan laki-laki atau perempuan yang terpenting lahir dari orang tuanya yaitu ibu. Oleh karena tu, kata *al-walad* adalah definisi anak secara umum.

Selain itu, terdapat ayat yang menggunakan kata *awlad* yaitu bentuk jamak dari kata *walad*. Menjelaskan bahwa proses penyapihan yang ideal adalah ketika anak sudah berusia dua tahun penuh. Sebagaimana firman Allah SWT:

وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُنَمِّمَ الرِّضَاعَةَ ۗ

Artinya: “Dan ibu-ibu hendaklah menyusui anak-anaknya selama dua tahun penuh, bagi yang ingin menyusui secara sempurna, ...”. (Q.S Al – Baqarah: 233).⁴²

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa idealnya seorang ibu menyusui anaknya selama dua tahun penuh. Menurut Syifauzaki, dkk. Terdapat makna tersirat yang menandakan terdapat satu periode rentang usia 0-2 tahun yaitu “Periode Penyusuan/Periode Buaian”.

b. Anak dengan istilah *al-thifl*

Kata *thifl* bentuk jamaknya *athfal* dalam Al-Qur’an terulang sebanyak empat kali, yaitu pada Q.S. An-Nuur:31 dan 59, Al-Hajj: 5, Ghafir: 67. Kata *thifl* berarti bayi yang baru dilahirkan. Al-Qur’an menyebut anak dengan istilah *al-thifl* setidaknya dalam tiga konteks, yaitu: Pertama, ketika anak baru saja dilahirkan oleh ibunya, dalam artian anak masih bayi. Sebagaimana firman Allah:

... وَنُقَرِّ فِي الْأَرْحَامِ مَا نَنَاءُ إِلَىٰ آجَلٍ مُّسَمًّى ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشَدَّكُمْ ۗ

Artinya: “... dan Kami tetapkan dalam rahim menurut kehendak Kami sampai waktu yang sudah ditentukan, kemudian Kami keluarkan kamu sebagai bayi, kemudian (dengan berangsur-angsur) kamu sampai kepada usia dewasa, ...”. (Q.S. Al-Hajj: 5).⁴³

⁴² Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Terjemah dan Tajwid* (Jakarta: PPPA Daarul Qur’an, 2016), 37.

⁴³ *Ibid.*, 332.

Kedua, kata *al-thifl* dipakai dalam konteks ketika anak belum dewasa, yang tercantum dalam Q.S. An-Nur: 59, sebagaimana firman Allah SWT:

وَإِذَا بَلَغَ الْأَطْفَالُ مِنْكُمْ الْحُلُمَ فَلْيَسْتَأْذِنُوا كَمَا اسْتَأْذَنَ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۗ

Artinya: “Dan apabila anak-anakmu telah sampai umur dewasa, maka hendaklah mereka (juga) meminta izin, seperti orang-orang yang lebih dewasa meminya izin, ...”. (Q.S. An-Nur: 59).⁴⁴

Ketiga, kata *al-thifl* dipakai dalam konteks anak yang baru dalam fase perkembangan sebelum ia dewasa, dimana ia belum mengenal tentang aurat perempuan. Artinya, anak itu belum punya daya tarik terhadap lawan jenisnya, sehingga dalam Al-Qur’an dinyatakan bahwa perempuan lain yang bukan mahramnya boleh terlihat olehnya. Sebagaimana firman Allah:

... أَوِاطْفَلِ الذِّينِ لَمْ يَظْهَرُ وِ اعْلَى عَوْرَتِ النِّسَاءِ ۗ

Artinya: “... atau anak-anak perempuan yang belum mengerti aurat, ...”. (Q.S. An-Nur: 31).⁴⁵

c. Anak dengan istilah *al-shabiyy*

Kata *al-shabiyy* berarti anak yang masih kecil umurnya. Kata tersebut terulang dua kali dalam Al-Qur’an. Pertama, ketika Allah SWT. menyuruh Yahya untuk mempelajari kitab Taurat pada Q.S. Maryam: 12.

يٰٓيٰحْيٰى خُذِ الْكِتٰبَ بِقُوَّةٍ وَاَتَيْنٰهُ الْحِكْمَ صَبِيًّا ۗ

Artinya: “Wahai Yahya! Ambillah (pelajarilah) kitab (Taurat) itu dengan sungguh-sungguh. Dan Kami berikan hikmah kepadanya (Yahya) selagi dia masih kanak-kanak”. (Q.S. Maryam: 12).⁴⁶

⁴⁴ *Ibid.*, 358.

⁴⁵ *Ibid.*, 353.

⁴⁶ *Ibid.*, 306.

Ayat itu memberikan informasi bahwa Allah SWT., menyuruh Yahya agar mempelajari kitab Taurat, dan Allah memberikan hikmah (pemahaman), pada waktu Yahya maasih kanak-kanak, yakni sebelum Ia baligh.

Kedua, ketika nabi Isa a.s. berbicara waktu bayi dalam ayunan sebagaimana pada Q.S. Maryam: 29.

فَأَشَارَتْ إِلَيْهِ ۗ قَالُوا كَيْفَ نُكَلِّمُ مَنْ كَانَ فِي الْمَهْدِ صَبِيًّا

Artinya: “Maka dia (Maryam) menunjuk kepada (anak)nya. Mereka berkata, “Bagaimana kami akan berbicara dengan anak kecil yang masih dalam ayunan?”. (Q.S. Maryam: 29).⁴⁷

Al-Qur’an menggunakan istilah *al-shabiyy* untuk menunjuk pada pengertian anak kecil yang masih dalam ayunan. Kedua ayat diatas, memberikan penjelasan bahwa *al-shabiyy* berarti anak yang masih anak-anak sebelum dia baligh.

Berdasarkan berbagai kata dalam Al-Qur’an yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam Al-Qur’an, Allah SWT., menyebutkan istilah anak dengan berbagai arti yang merujuk pada fase perkembangan anak, mulai dari anak baru lahir hingga usia 2 tahun, memasuki usia balita hingga menginjak remaja yang mana pada rentang usia tersebut perlu adanya kasih sayang dan pengawasan dari orang tua agar anak dapat tumbuh berkembang dengan baik sesuai dengan fitrahnya. Selain itu, terdapat perbedaan batasan usia anak usia dini dari NAEYC menyebutkan bahwa rentang usia anak usia dini adalah 0 – 8 tahun. Sedangkan berdasarkan Permendikbud rentang usia anak usia dini adalah 0 – 6 tahun sebelum memasuki Sekolah Dasar.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Permendikbud, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan pada anak prasekolah atau sebelum memasuki pendidikan dasar dengan tujuan untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, agama-moral, dan seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut perlu distimulus secara tepat agar anak benar-benar memiliki

⁴⁷ *Ibid.*, 307.

kesiapan baik dari aspek fisik maupun psikologis untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

B. Kajian Terdahulu

Peneliti mencoba menggali informasi terhadap beberapa karya ilmiah lainnya yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti.

1. Skripsi karya Ayuana Oktaviani Putri, mahasiswi program studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media Jombang tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang”.⁴⁸ Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penggunaan permainan *flash card* yang diterapkan. Persamaan penelitian Ayuana dengan penelitian ini terletak pada subjek yaitu permainan *flash card*, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yaitu pada penelitian Ayuana objek adalah kemampuan kognitif sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan mengenal alfabet atau huruf. Pentingnya merujuk pada penelitian Ayuana adalah pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perubahan kemampuan kognitif pada anak melalui penggunaan media *flash card*.
2. Skripsi karya Nur Fadilah, mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung tahun 2017 dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Flash Card* di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”.⁴⁹ Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemampuan kognitif setiap anak berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilan anak berbeda-beda, namun guru sebagai fasilitator harus

⁴⁸ Ayuana Oktaviani Putri, “Pengaruh Permainan Flash Card...”, 12.

⁴⁹ Nur Fadilah, “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Flash Card* di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”, (Skripsi, UIN Raden Intan, Bandar Lampung, 2017), 3.

menyediakan sarana dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Persamaan penelitian Nur Fadilah dengan penelitian ini terletak pada subjek yaitu bermain *flash card*. Perbedaannya terletak pada objek yaitu kemampuan kognitif. Penelitian ini menjadi pertimbangan penulis dalam penelitian ini karena subjek penelitian yang digunakan sama sehingga menjadi pertimbangan dalam penulisan penelitian ini.

3. Skripsi karya Eka Oktaviani, Mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung tahun 2019 dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus”.⁵⁰ Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan hasil berkembang sesuai harapan yang dibuktikan dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengeja kata yang tertera pada *flash card*. Persamaan penelitian Eka dengan penelitian ini juga terletak pada subjek penelitian yaitu media *flash card*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek yaitu kemampuan membaca permulaan anak usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini perlu merujuk pada penelitian Eka karena hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca anak dengan penggunaan media *flash card* sehingga menjadi pertimbangan penulis untuk dijadikan rujukan.

C. Kerangka Berfikir

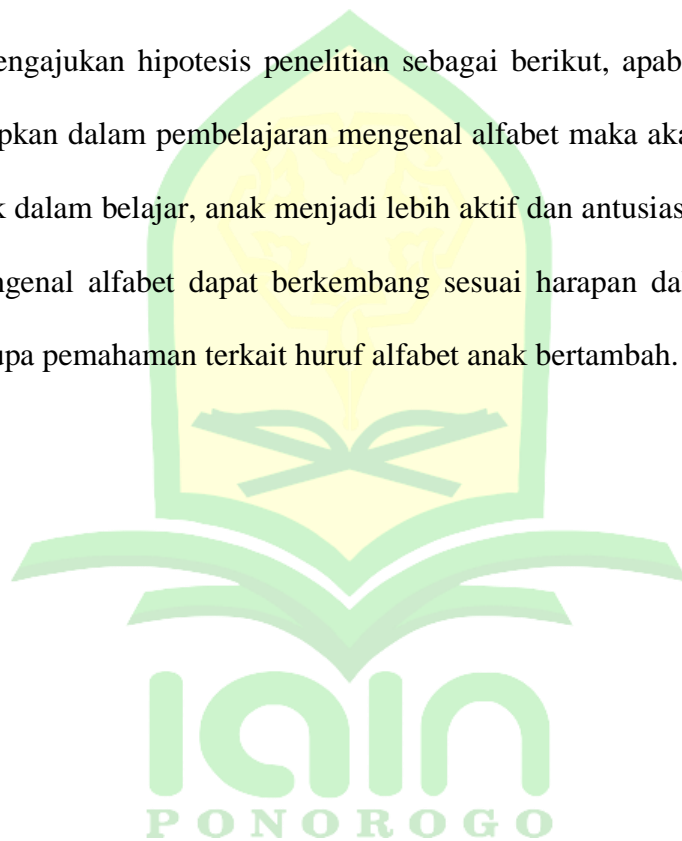
Berdasarkan landasan teori serta kajian penelitian terdahulu di atas, maka dapat disimpulkan sebuah kerangka berfikir bahwa: penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan membaca pada anak, namun anak pada dasarnya memiliki kemampuan dan perkembangan yang berbeda-beda sehingga memiliki hasil yang

⁵⁰ Eka Oktaviani, “Penggunaan Media *Flash Card*, 2.

berbeda-beda pula, tugas guru sebagai fasilitator tentu harus mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar serta membangun suasana kelas yang kondusif dengan menggunakan berbagai media yang menarik dan menyenangkan. Apabila penggunaan media *flash card* diterapkan secara rutin maka kemungkinan besar akan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet di Kelompok A (usia 4 – 5 tahun) di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Kecamatan Pulung Ponorogo.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut, apabila penggunaan media *flash card* diterapkan dalam pembelajaran mengenal alfabet maka akan lebih meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar, anak menjadi lebih aktif dan antusias sehingga kemampuan anak dalam mengenal alfabet dapat berkembang sesuai harapan dalam artian mengalami peningkatan berupa pemahaman terkait huruf alfabet anak bertambah.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini berkaitan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Merupakan suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.⁵¹

Penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin, yang menjadi acuan dari berbagai model penelitian tindakan kelas karena Kurt Lewin yang pertama kali memperkenalkan penelitian tindakan kelas atau *action research* pada tahun 1946. Model ini dalam satu siklus didesain dalam empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).⁵² Model Kurt Lewin walaupun masih terbilang umum karena memang baru pertama kali diperkenalkan akan tetapi model ini lebih jelas dan mudah dipahami tiap langkahnya. Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Pertama, menyusun perencanaan (*planning*). Perencanaan tindakan yang dilakukan guru sebagai peneliti dalam bentuk penyusunan rencana awal sebelum melakukan tindakan.

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan tema/topik yang menjadi objek penelitian.
2. Menyiapkan sumber/bahan/alat/media yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

⁵¹ Mahmud, *Metode Penelitian Tindakan* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011), 199.

⁵² Rustiyarso dan Tri Wijaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Noktah, 2020), 53.

3. Menyiapkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian perkembangan anak.
4. Menyiapkan kriteria ketuntasan minimal pencapaian perkembangan serta menyiapkan instrumen keberhasilan tindakan.
5. Menyiapkan media atau instrumen pengumpulan data yang akan digunakan selama proses pembelajaran tindakan berlangsung.

Kedua, melaksanakan tindakan (*action*). Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup, secara rinci sebagai berikut:

1. Melakukan persiapan sebelum memasuki kelas, memastikan RPP, media yang akan digunakan, instrumen penilaian dan observasi telah lengkap.
2. Melakukan kegiatan awal sesuai dengan RPP yang telah disiapkan.
3. Melakukan kegiatan inti dengan menerapkan penggunaan media *flash card*.
4. Melakukan pengamatan dan penilaian selama kegiatan berlangsung.

Ketiga, melaksanakan pengamatan (*observing*). Pada tahap ini, yang harus dilakukan peneliti adalah mengamati perilaku peserta didik dan mengamati pemahaman serta perubahan pada peserta didik. Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan tindakan (*action*) dan menggunakan instrumen observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Keempat, melakukan refleksi (*reflection*). Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mencermati ulang, mengkaji, dan menganalisis data yang ditemukan pada saat observasi guna mengevaluasi dan menindaklanjuti hasil evaluasi tersebut pada siklus selanjutnya.

B. Setting Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Kelompok A (usia 4 – 5 tahun) Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring yang beralamat di Dukuh Krajan Desa Bekiring Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak Kelompok A (usia 4 – 5 tahun) TK PKK Bekiring Pulung Ponorogo yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

C. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data calon subjek penelitian yaitu kelompok A (usia 4 – 5 tahun) TK PKK Bekiring yang berjumlah 20 anak.
2. Hasil observasi yang dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran.
3. Hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan wali murid Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring.

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik, guru, kepala sekolah, dan wali murid Kelompok A (usia 4 – 5 tahun) Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

1. Observasi: pengamatan yang dilakukan secara langsung pada proses pembelajaran di Kelompok A (usia 4 - 5 tahun) TK PKK Bekiring. Observasi dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data berupa sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal alfabet serta untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai target yang telah ditentukan dengan cara memberikan nilai sesuai dengan tingkat kemampuan anak pada lembar penilaian.

2. Wawancara: tanya jawab dengan guru dan tenaga kependidikan serta wali murid TK PKK Bekiring terkait rencana pembelajaran yang dipersiapkan, model pembelajaran, pemahaman terhadap kurikulum yang diterapkan, dan pemahaman terhadap peserta didik dari berbagai segi, serta bagaimana anak belajar ketika di rumah dengan orang tua untuk memperoleh informasi yang lebih detail terkait kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (Kelompok A) di TK PKK Bekiring Pulung Ponorogo.
3. Catatan lapangan: catatan ketika observasi/tindakan dilakukan berupa kondisi kelas, media pembelajaran, respon anak-anak, dan kegiatan pembelajaran.
4. Dokumentasi: dokumen peserta didik, foto kegiatan, dan sebagainya yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan terkait kemampuan mengenal alfabet anak di TK PKK Bekiring Pulung Ponorogo.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menghimpun data penelitian. Menyusun instrumen penelitian merupakan langkah penting dalam prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data yang digunakan.⁵³ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi dilakukan selama proses tindakan/penelitian mulai dari pra tindakan hingga siklus 3. Melalui observasi ini dapat mengetahui tingkat keberhasilan penelitian serta mengetahui kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan tindakan sebagai tolak ukur untuk melakukan evaluasi sehingga dapat dijadikan landasan untuk melakukan refleksi. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat melihat secara langsung peningkatan kemampuan mengenal alfabet anak sebelum dan setelah diterapkannya media *flash card* kemudian mencatatnya sesuai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

⁵³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 78.

Format observasi ini dirancang untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam mengenal alfabet. Setelah dilakukan penilaian dari hasil observasi, maka data yang diperoleh akan dianalisis dengan menghitung jumlah anak yang lulus dan tidak lulus sehingga dapat diperoleh prosentase ketuntasan belajar anak secara klasikal. Prosentase ini dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari masing-masing siklus sehingga dapat ditentukan apakah penelitian sudah dinyatakan selesai atau lanjut pada siklus berikutnya.

Langkah-langkah dalam menyusun format observasi kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi instrumen sesuai dengan ketentuan dan capaian perkembangan anak usia 4 – 5 tahun.
 - b. Menyusun instrumen dengan menentukan indikator kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun.
 - c. Melakukan konsultasi instrumen pada ahli.
 - d. Penyempurnaan instrumen.
 - e. Penyusunan lembar penilaian.
 - f. Penggunaan lembar penilaian untuk observasi kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun.
2. Wawancara

Alat yang digunakan untuk melakukan wawancara adalah pedoman berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan tambahan informasi terkait kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun di TK PKK Bekiring. Berikut adalah instrumen pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Instrumen Wawancara

Narasumber : Guru Kelompok A (usia 4 – 5 tahun)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana penyusunan rencana pembelajaran yang dilakukan?	
2.	Apakah yang dipersiapkan sebelum memulai pembelajaran?	
3.	Bagaimana metode pembelajaran digunakan?	
4.	Bagaimana upaya yang dilakukan dalam menangani perbedaan karakteristik dan kemampuan anak?	
5.	Bagaimana upaya yang dilakukan dalam pengenalan alfabet?	
6.	Bagaimana capaian kemampuan mengenal alfabet anak?	
7.	Apakah hambatan-hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran (khususnya dalam pengenalan alfabet)?	
Narasumber : Kepala Sekolah		
1.	Apakah model pembelajaran yang diterapkan pada lembaga?	
2.	Apa saja fasilitas yang dimiliki dalam menunjang pembelajaran?	
3.	Apakah terdapat kegiatan khusus yang berkaitan dengan kemampuan calistung anak?	
Narasumber : Wali Murid Kelompok A (usia 4 – 5 tahun)		
1.	Bagaimana anak belajar/mengerjakan tugas ketika di rumah?	
2.	Apakah anak sudah mulai mandiri ketika mengerjakan tugas?	
3.	Bagaimana upaya yang dilakukan ketika mengajari anak tentang alfabet?	
4.	Apakah anak mengalami kesulitan ketika belajar mengenal alfabet dirumah?	

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat berupa lembar catatan seluruh proses kegiatan yang berlangsung selama proses tindakan yang berupa langkah kegiatan, media yang digunakan, respon anak, keaktifan anak yang dapat menambah informasi terkait capaian kemampuan mengenal alfabet anak.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa foto, gambar, dan sebagainya. Dokumen yang diperlukan berupa data peserta didik, catatan perkembangan anak, dan foto kegiatan. Hasil dari dokumentasi tersebut dapat dijadikan bahan rujukan dan penunjang penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Teknik analisis data menguraikan teknik, tata cara/prosedur dalam menganalisis data baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Dalam penelitian tindakan kelas hanya menggunakan rumus-rumus statistik sederhana, biasa mencari nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar. Pada bagian ini ditampilkan kedua rumus tersebut berikut keterangan dan penjelasannya:

1. Analisis data kuantitatif

Analisis secara kuantitatif yang dilakukan yaitu dengan menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentase ketuntasan belajar siswa

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada analisis kualitatif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu:⁵⁴

a. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses penyederhanaan data kasar/umum yang terdapat dalam catatan lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

b. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dapat menggunakan berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan mudah dan tepat.

c. Penarikan kesimpulan/verifikasi

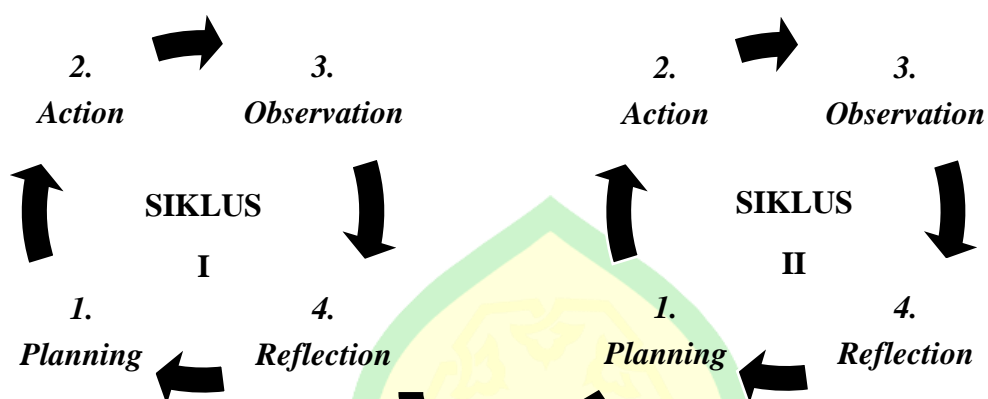
Setelah melalui tahap reduksi dan penyajian data maka akan muncul kesimpulan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

Indikator keberhasilan menjadi acuan atau patokan keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai, maka penelitian dianggap tuntas/selesai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penelitian ini dianggap tuntas/selesai jika 75% dari jumlah anak telah mencapai skor rata-rata minimal 3 (BSH), yakni dengan jumlah 15 anak dan 70% yakni 14 anak aktif terlibat dalam pembelajaran. Jika

⁵⁴ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 1992), 16 – 20.

indikator keberhasilan ini belum tercapai, maka peneliti harus melanjutkan penelitiannya ke siklus berikutnya sampai dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian ini.

G. Prosedur Penelitian



Gambar 3.1
Siklus PTK Model Kurt Lewin

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal dari penelitian ini yang meliputi:

- 1) Pemilihan tema sesuai dengan ketentuan dan jadwal
- 2) Membuat RPPH, yang berisi rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dalam satu hari.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran, ataupun fasilitas lain yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, berikut dengan lembar penilaian.

2. Pelaksanaan

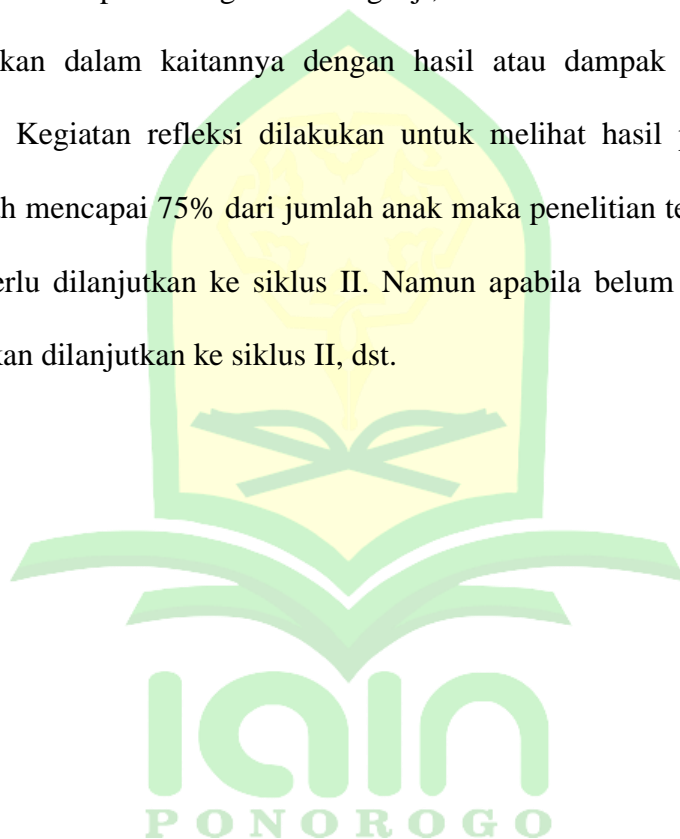
Pelaksanaan dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, meliputi kegiatan awal, inti dan penutup. Perlakuan media *flash card* akan diletakkan pada kegiatan inti.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, yaitu mengamati bagaimana respon anak ketika pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan, meliputi lembar penilaian anak, lembar catatan lapangan, dan dokumentasi.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan proses yang dilakukan dalam kaitannya dengan hasil atau dampak yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat hasil pada siklus I, apabila siklus I sudah mencapai 75% dari jumlah anak maka penelitian telah dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus II. Namun apabila belum mencapai 75%, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus II, dst.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring beralamat di Dukuh Krajan Desa Bekiring, terletak sekitar 500 meter dari Balai Desa Bekiring. Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring berdiri pada tahun 2011 memiliki dua kelompok belajar yaitu kelompok A (usia 4 – 5 tahun) dan Kelompok B (5 – 6 tahun) dan telah terakreditasi B pada tahun 2016. Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring bernama ibu Yani Islamiati, S.Pd. dan memiliki dua orang guru yaitu ibu Aning Handayani, S.Pd. sebagai guru kelompok A serta ibu Ana Qhoiroton Nisar, S.Pd. sebagai guru kelompok B. Pada tahun pelajaran 2021/2022 jumlah keseluruhan peserta didik Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring yaitu 42 anak dengan jumlah kelompok A 20 anak (10 anak laki-laki; 10 anak perempuan) dan kelompok B 22 anak (10 anak laki-laki; 12 anak perempuan).

B. Paparan Data Penelitian

1. Paparan Data Pra Penelitian

Setelah diadakannya seminar proposal pada hari Selasa tanggal 04 Januari 2022 yang diikuti oleh 10 orang dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan penguji 1 yaitu Bapak Tirta Dimas Wahyu Negara, M.Pd. dan penguji 2 yaitu Ibu Ratna Nila Puspitasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Setelah mendapat masukan dan saran dari penguji 1 dan 2 serta melakukan revisi lebih detail dengan dosen pembimbing, selanjutnya peneliti mengajukan surat izin penelitian ke kantor Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan persetujuan penguji 1, dosen pembimbing, dan Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pada hari Rabu tanggal 02 Maret 2022, peneliti meminta izin kepada Ibu Yani Islamiati selaku Kepala Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring untuk melakukan penelitian tindakan kelas di lembaga pendidikan tersebut, sekaligus memberikan surat permohonan izin melakukan penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo sebagai tugas akhir di IAIN Ponorogo. Peneliti juga menyampaikan secara khusus bahwa penelitian akan dilakukan pada anak kelompok A usia 4 – 5 tahun. Kepala Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring menerima dengan baik permohonan izin peneliti dan menyampaikan bahwa untuk selanjutnya dapat melakukan koordinasi langsung dengan guru kelompok A yaitu Ibu Aning Handayani, S.Pd., mengingat sebelumnya sudah melakukan observasi di kelas kelompok A.

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian serta telah direvisi oleh dosen pembimbing dan dinyatakan layak serta sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Sebelum masuk pada siklus I penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi pra tindakan yang dilaksanakan pada hari Rabu, 09 Maret 2022 dengan menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya. Hasil dari observasi pra tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Pra Tindakan
Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Kelompok A Usia 4 – 5 Tahun
Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring Pulung Ponorogo

No.	Indikator	Hasil Observasi							
		BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	F	%	f	%
1.	Menyebutkan huruf alfabet	15	75%	5	25%	0	0	0	0
2.	Mampu menirukan bentuk alfabet	10	50%	10	50%	0	0	0	0
3.	Mampu menunjukkan huruf alfabet yang dikenal	14	70%	6	30%	0	0	0	0
4.	Mampu mengurutkan huruf alfabet	16	80%	4	20%	0	0	0	0
5.	Mengetahui perbedaan huruf alfabet	19	95%	1	5%	0	0	0	0

Tabel 4.2
Lembar Penilaian Pra Tindakan

No	Nama	Indikator					Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
1	Adyasta	1	2	1	1	1	1
2	Affan	1	1	1	1	1	1
3	Alfin	2	2	2	2	1	2
4	Alvito	1	1	1	1	1	1
5	Alfy	1	2	1	1	1	1
6	Erik	1	1	2	1	1	1
7	Fahlefi	2	2	2	2	2	2
8	Iksan	1	1	1	1	1	1
9	Rafa	1	1	1	1	1	1
10	Hanafi	2	2	2	2	1	2
11	Naura	1	1	1	1	1	1
12	Aulia	1	1	1	1	1	1
13	Khaira	1	1	1	1	1	1
14	Nova	1	2	1	1	1	1
15	Intan	2	2	2	1	1	2
16	Zaskiya	1	2	1	1	1	1
17	Raysha	1	1	1	1	1	1
18	Hikari	1	2	2	2	1	2
19	Alfara	2	2	1	1	1	1
20	Arzaski	1	2	1	1	1	1

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang
- 2 = Mulai Berkembang
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- 4 = Berkembangan Sangat Baik

Berdasarkan paparan data pada tabel diatas, kesimpulan dari observasi pra penelitian dapat disimpulkan pada diagram dibawah ini.

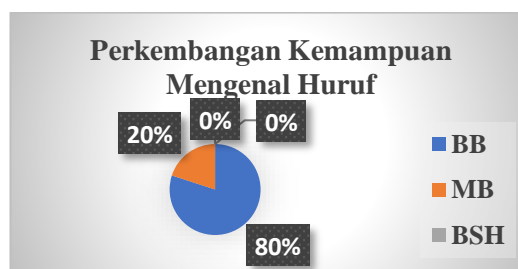


Diagram 4.1
Kesimpulan Observasi Pra Tindakan

2. Paparan Data Penelitian

a. Siklus 1

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 09 – 17 Maret 2022, yang terdiri dari tahap perencanaan hingga refleksi. Tahap perencanaan dilaksanakan pada hari Rabu, 09 Maret 2022. Tahap pelaksanaan dan observasi dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Maret 2022; Senin, 14 Maret 2022; dan Rabu, 16 Maret 2022. Pelaksanaan dilakukan selama tiga hari dengan jeda satu hari agar tetap kondisional dan anak tidak bosan. Tahap refleksi siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Maret 2022. Proses dari siklus I secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang kemudian dikomunikasikan dengan Ibu Aning Handayani selaku guru kelompok A untuk mendapatkan persetujuan, saran dan masukan. Kegiatan perencanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Pemilihan tema dan sub tema sesuai dengan jadwal.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan kegiatan pembelajaran dan penelitian yang akan dilakukan.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian, meliputi: lembar observasi, lembar catatan lapangan, dan perangkat untuk dokumentasi.
- d) Mempersiapkan media yang dibutuhkan yaitu *flash card* dan media pendukung lain sesuai kebutuhan tema dan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Maret

2022, pertemuan kedua pada hari Senin, 14 Maret 2022, dan pertemuan ketiga hari Rabu, 16 Maret 2022 dengan tema Air, Api, dan Udara dengan sub tema Air dan Api karena siklus I terbagi menjadi dua minggu. Hasil penelitian pada siklus I ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar penilaian serta penugasan pada anak.

a) **Pertemuan 1**

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Maret 2022, dimulai pada pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum pelaksanaan penelitian peneliti mempersiapkan RPPH, lembar penilaian, lembar catatan lapangan dan media *flash card* yang akan digunakan.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan persiapan anak duduk rapi di dalam kelas kemudian berdo'a. Setelah berdo'a dilanjutkan dengan pembiasaan mengulang do'a – do'a harian. Kemudian mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan tanya jawab mengenai kegiatan harian anak dirumah dan menyanyi lagu nama-nama hari bersama-sama serta dilanjutkan dengan presensi anak. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti dan anak bercakap-cakap terkait materi tema hari ini, yaitu manfaat air.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, setelah tanya jawab terkait manfaat air. Peneliti mulai memperkenalkan media *flash card* kemudian menempelkan satu persatu pada papan tulis lalu mengajak anak menyebutkan huruf-huruf alfabet sambil bernyanyi bersama-sama. Setelah selesai bernyanyi, peneliti menunjuk beberapa anak yang kurang aktif ikut bernyanyi untuk menyebutkan huruf alfabet pada *flash card* di papan tulis. Setelah selesai, peneliti mengajak anak-anak untuk mengeluarkan alat tulis kemudian mulai mengajak meniru tulisan pada *flash card* yang ada didepan yaitu kata “air cuci baju”. Selama proses meniru tulisan yang ada pada *flash card*, peneliti juga

sekaligus melakukan observasi/pengamatan dan memberikan penilaian pada anak. Setelah selesai peneliti meminta anak untuk mengumpulkan buku tulis kedepan kelas dan melakukan persiapan untuk istirahat. Setelah anak istirahat, pada kegiatan akhir/penutup peneliti melakukan tanya jawab terkait kegiatan hari ini, memberikan informasi untuk besok dan persiapan pulang kemudian berdo'a dan salam.



Gambar 4.1
Kegiatan meniru alfabet pertemuan 1 siklus 1

b) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 14 Maret 2022 dimulai pada pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian sesuai dengan indikator selanjutnya yang akan diamati pada penelitian ini yaitu menunjuk huruf alfabet yang dikenal dan mengurutkan huruf alfabet sesuai dengan urutan yang benar.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Namun minggu ini sudah masuk pada sub tema “api”, lagu yang dinyanyikan pada tema ini adalah lagu “hati-hati dengan api”. Selanjutnya yaitu kegiatan inti, peneliti melakukan tanya jawab terkait manfaat api dan mengajak anak menyebutkan manfaat-manfaat api dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu

peneliti mulai menunjukkan *flash card* huruf alfabet dan meminta anak untuk menunjuk huruf yang dikenal. Setelah itu mengajak anak bersama-sama mengurutkan huruf alfabet sesuai dengan urutan yang tepat. Setelah selesai, dilanjutkan dengan mewarnai gambar api. Selesai mewarnai anak-anak persiapan berdo'a dan istirahat. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan tanya jawab mengenai kegiatan dan perasaan hari ini, persiapan berdo'a, salam dan pulang.



Gambar 4.2

Kegiatan menunjuk dan mengurutkan alfabet pertemuan 2 siklus 1

c) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Maret 2022, dimulai pada pukul 07.30 – 10.00 WIB. Persiapan dan kegiatan awalyang dilakukan sama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, hanya terdapat perbedaan pada sub tema yaitu sumber api. Pada kegiatan inti, pertama peneliti mengajak anak untuk berhitung menggunakan korek api. Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun huruf alfabet menggunakan *flash card* dan media korek api. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk menyebutkan perbedaan dua huruf alfabet dari *flash card* yang diambil secara acak. Setelah selesai peneliti mengajak anak untuk merapikan alat dan media yang digunakan kemudian mengembalikannya pada tempat semula. Kemudian anak melakukan persiapan istirahat dan berdoa'a sebelum makan. Setelah istirahat, masuk pada kegiatan

akhir, peneliti melakukan tanya jawab kegiatan hari ini dan perasaan hari ini, lalu bersiap-siap berdo'a, salam dan pulang.



Gambar 4.3
Kegiatan membedakan alfabet pertemuan 3 siklus 1

3) Tahap Observasi/Pengamatan

Hasil pengamatan pada pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun, yaitu pada indikator kemampuan menyebutkan huruf alfabet dari 20 anak, 4 anak Mulai Berkembang, 9 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 7 anak Berkembangan Sangat Baik. Sedangkan pada indikator menirukan huruf alfabet dari 20 anak, 2 anak Belum Berkembang, 6 anak Mulai Berkembang, 7 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 5 anak Berkembang Sangat Baik. Pada pertemuan pertama 5 dari 20 anak sudah mulai aktif dan sering bertanya ketika melihat media *flash card*.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua, berdasarkan pada penilaian pada lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun pada indikator menunjuk huruf alfabet dari 20 anak, 2 anak Belum Berkembang, 9 anak Mulai Berkembang, 6 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 3 anak Berkembang Sangat Baik. Sedangkan pada indikator mengurutkan huruf alfabet dari 20 anak, 7 anak Belum Berkembang, 6 anak Mulai Berkembang, dan 7 anak Berkembang

Sesuai Harapan. Pada pertemuan kedua anak-anak lebih tertarik dan penasaran dengan media *flash card*.

Hasil pengamatan pada pertemuan ketiga, berdasarkan pada penilaian lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun pada indikator mengetahui perbedaan huruf alfabet dari 20 anak, 7 anak Belum Berkembang, 11 anak Mulai Berkembang, dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan. Pada pertemuan ketiga anak masih belum mampu memahami perbedaan huruf, dan masih terlihat kebingungan namun anak antusias menyebutkan huruf yang terdapat pada *flash card* dan menyebutkan warna huruf pada *flash card*.

Hasil pengamatan kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (kelompok A) dari 5 indikator yang dibagi menjadi 3 kali pertemuan, pada setiap pertemuan keaktifan dan ketertarikan anak terhadap media *flash card* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak juga mengalami peningkatan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 15 anak mampu mencapai nilai rata-rata Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal alfabet pada Siklus I:

Tabel 4.3
Lembar Penilaian Siklus 1

No	Nama	Indikator					Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	ADYASTA	3	3	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
2	AFFAN	3	2	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
3	ALFIN	4	4	4	3	2	4	BSB	LULUS
4	ALVITO	2	2	1	1	1	1	BB	TIDAK LULUS
5	ALFY	3	3	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
6	ERIK	3	2	3	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
7	FAHLEFI	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
8	IKSAN	2	1	1	1	1	1	BB	TIDAK LULUS
9	RAFA	2	2	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
10	HANAFI	4	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
11	NAURA	3	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS

12	AULIA	3	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
13	KHAIRA	2	1	2	1	1	1	BB	TIDAK LULUS
14	NOVA	3	3	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
15	INTAN	4	4	3	3	2	3	BSH	LULUS
16	ZASKIYA	4	4	3	3	2	3	BSH	LULUS
17	RAYSHA	4	3	3	3	2	3	BSH	LULUS
18	HIKARI	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
19	ALFARA	3	3	3	3	2	3	BSH	LULUS
20	ARZASKI	3	3	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
K JUMLAH LULUS									8
e JUMLAH TIDAK LULUS									12

terangan Indikator Yang Diamati:

- 1 = Menyebutkan huruf alfabet
- 2 = Menirukan bentuk alfabet
- 3 = Menunjuk huruf alfabet
- 4 = Mengurutkan huruf alfabet
- 5 = Mengetahui perbedaan huruf alfabet

Hasil Penilaian Rata-Rata:

BB = 3

MB = 9

BSH = 5

BSB = 3

Berdasarkan penilaian hasil observasi yang disajikan pada tabel diatas, pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa 8 anak dinyatakan lulus atau telah mendapat nilai rata-rata Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rincian 5 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 3 anak Berkembang Sangat Baik. Pada siklus I terdapat pula indikator yang sudah mencapai tahap berhasil yaitu indikator menyebutkan huruf alfabet dengan rincian 4 anak Mulai Berkembang, 9 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 7 anak Berkembang Sangat Baik.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal alfabet anak kelompok A usia 4 – 5 tahun menggunakan media *flash card* masih belum berkembang. Hal ini disebabkan karena kemampuan mengenal alfabet anak sebelumnya masih sebatas tahap menyebut dan meniru tulisan yang belum menggunakan media sehingga anak kurang tertarik dan cenderung merasa bosan. Pada penelitian ini indikator menunjuk, mengurutkan, dan mengetahui perbedaan masih baru dikenal anak sehingga hasilnya belum maksimal. Untuk itu, peneliti melakukan refleksi pada kegiatan siklus I sebagai berikut:

- a) Media *flash card* sudah mampu meningkatkan kemampuan anak menyebutkan huruf alfabet.
- b) Anak mulai aktif dan tertarik pada media *flash card* sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
- c) Kemampuan meniru anak mulai meningkat pada tahap Mulai Berkembang dengan media *flash card*.
- d) Indikator menunjuk, mengurutkan, dan mengetahui perbedaan masih baru dikenal oleh anak sehingga memerlukan pembelajaran lebih lanjut.
- e) Anak terlihat mulai bosan pada pembelajaran klasikal yang diterapkan, terlihat ketika pembelajaran anak kurang memperhatikan. Sehingga peneliti harus mulai mengubah metode pembelajaran serta bentuk media *flash card* yang digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh masih belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar kemampuan mengenal alfabet anak ddapat lebih ditingkatkan dan

pembelajaran di kelas dapat lebih kondusif dengan adanya media *flash card* dan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Siklus 2

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 – 25 Maret 2022, yang terdiri dari tahap perencanaan hingga refleksi. Tahap perencanaan dilaksanakan pada hari Jum'at, 18 Maret 2022. Tahap pelaksanaan dan observasi dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2022 dan Rabu, 23 Maret 2022. Pelaksanaan dilakukan selama dua hari dengan jeda satu hari agar tetap kondisional dan anak tidak bosan. Tahap refleksi siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Maret 2022. Proses dari siklus 2 secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan perbaikan pada rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus 2 ini diharapkan kemampuan anak mengenal alfabet akan lebih meningkat dengan diterapkannya media *flash card* yang sedikit berbeda dengan pada siklus 1. Dikarenakan pada siklus 1 kemampuan menyebutkan alfabet anak sudah Berkembang Sesuai Harapan, maka pada siklus 2 kegiatan pertemuan akan dipersingkat menjadi 2 kali pertemuan. Langkah-langkah perbaikan pada pada tahap perencanaan yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema yang terjadwal dengan mengubah metode pembelajaran menjadi pembelajaran kelompok.
- b) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan catatan lapangan.
- c) Menyiapkan media *flash card* yang berbeda dari sebelumnya yaitu kartu kata yang lebih berwarna.

d) Mengubah tatanan kelas menjadi kelompok.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan karena sudah terdapat satu indikator yang telah tuntas pada siklus 1 sehingga pada siklus 2 indikator yang hanya akan diulangi dengan bernyanyi mengenal alfabet dan tersisa empat indikator mengenal huruf alfabet lainnya. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 21 Maret 2022 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada 23 Maret 2022 dengan tema alat komunikasi dan sub tema alat komunikasi tradisional. Hasil observasi pada siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan catatan lapangan.

a) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum masuk kelas melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan lembar observasi, catatan lapangan, serta media *flash card* yang akan digunakan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan persiapan anak duduk rapi di dalam kelas kemudian berdo'a. Setelah berdo'a dilanjutkan dengan pembiasaan mengulang do'a – do'a harian. Kemudian mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan tanya jawab mengenai kegiatan harian anak dirumah dan menyanyi lagu nama-nama hari bersama-sama serta dilanjutkan dengan presensi anak. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti dan anak bercakap-cakap terkait materi tema hari ini, yaitu alat komunikasi.

Pada kegiatan inti peneliti mengajak anak untuk menyebutkan nama-nama alat komunikasi. Kemudian peneliti menunjukkan *flash card* gambar dan nama alat komunikasi tradisional dan dilanjutkan tepuk alat komunikasi. Setelah itu

peneliti mengajak anak bernyanyi huruf alfabet abcd kemudian menunjuk huruf yang dikenal pada *flash card*. Karena kelas sudah dibagi dalam kelompok, penulis mengajak anak bermain dengan permainan antar kelompok siapa yang paling banyak menunjuk huruf alfabet yang dikenal, setiap kelompok yang menunjuk huruf alfabet dengan benar akan mendapat satu gambar kentongan dan kelompok yang mengumpulkan lebih banyak akan menjadi pemenang. Kegiatan selanjutnya yaitu meniru huruf alfabet dalam bentuk kata pada *flash card* yang sudah ditempel dipapan tulis dan kelompok yang sudah selesai lebih dulu dengan tepat akan istirahat terlebih dahulu. Kegiatan akhir setelah istirahat, penulis menanyakan terkait kegiatan hari ini dan bagaimana perasaan anak-anak lalu bersiap berdo'a dan pulang.



Gambar 4.4

Kegiatan menunjuk dan meniru alfabet pertemuan 1 siklus 2

b) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Maret 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum masuk kelas melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan lembar observasi, catatan lapangan, serta media *flash card* yang akan digunakan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan persiapan anak duduk rapi di dalam kelas kemudian berdo'a. Setelah berdo'a dilanjutkan dengan pembiasaan mengulang do'a – do'a harian. Kemudian mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan tanya jawab mengenai kegiatan harian anak dirumah dan menyanyi lagu nama-nama hari bersama-sama serta dilanjutkan dengan presensi

anak. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti dan anak bercakap-cakap terkait materi tema hari ini, yaitu alat komunikasi tradisional.

Pada kegiatan inti, sebelum kegiatan peneliti menanyakan kembali apa saja macam alat-alat komunikasi dan mengajak anak tepuk alat komunikasi. Kegiatan pertama yaitu mengurutkan huruf alfabet dengan media *flash card*, tiap-tiap kelompok mendapat 26 huruf *flash card* kemudian mengurutkan huruf alfabet bersama-sama anggota kelompok. Dan tiap kelompok yang selesai dengan tepat terlebih dahulu akan langsung mendapat gambar bedug untuk diwarnai. Setelah selesai kegiatan pertama dilanjutkan kegiatan kedua yaitu menyebutkan perbedaan dari dua huruf alfabet. Setiap kelompok, akan mengambil satu huruf secara acak kemudian tiap kelompok akan menyebutkan ciri-ciri dari huruf yang diambil bersama-sama kemudian membandingkannya dengan huruf yang diambil kelompok lain. Selesai kegiatan ini anak-anak merapikan kembali media-media yang digunakan kemudian bersiap untuk istirahat, kegiatan akhir/penutup penulis menanyakan perasaan hari ini dan apa saja kegiatan yang dilakukan kemudian bersiap-siap berdo'a dan pulang.



Gambar 4.5
Kegiatan mengurutkan dan membedakan alfabet pertemuan 2 siklus 2

3) Tahap Observasi

Hasil pengamatan pada pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun, yaitu pada indikator kemampuan pada indikator menirukan huruf alfabet dari 20 anak, 5 anak Mulai Berkembang, 7 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 8 anak Berkembang Sangat Baik. Sedangkan indikator menunjuk huruf alfabet dari 20 anak, 7 anak Mulai Berkembang, 5 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 8 anak Berkembang Sangat Baik. Pada pertemuan pertama semua kelompok aktif dalam pembelajaran walau beberapa anak dalam kelompok cenderung pasif.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua, berdasarkan pada penilaian pada lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun pada indikator mengurutkan huruf alfabet dari 20 anak, 4 anak Belum Berkembang, 6 anak Mulai Berkembang, 6 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak Berkembang Sangat Baik. Sedangkan pada indikator mengetahui perbedaan huruf alfabet dari 20 anak, 4 anak Belum Berkembang, 6 anak Mulai Berkembang, 6 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak Berkembang Sangat Baik.

Hasil pengamatan kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (kelompok A) dari 4 indikator yang dibagi menjadi 2 kali pertemuan, pada setiap pertemuan dengan pembelajaran kelompok keaktifan dan ketertarikan anak terhadap media *flash card* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak juga mengalami peningkatan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 15 anak mampu mencapai nilai rata-rata

Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal alfabet pada Siklus 2:

Tabel. 4.4
Lembar Penilaian Siklus 2

No	Nama	Indikator					Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	ADYASTA	3	4	3	2	2	3	BSH	LULUS
2	AFFAN	3	3	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
3	ALFIN	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
4	ALVITO	2	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
5	ALFY	3	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
6	ERIK	3	2	4	3	3	3	BSH	LULUS
7	FAHLEFI	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
8	IKSAN	2	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
9	RAFA	2	3	3	3	3	3	BSH	LULUS
10	HANAFI	4	3	3	3	3	3	BSH	LULUS
11	NAURA	3	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
12	AULIA	3	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
13	KHAIRA	2	2	2	1	1	2	MB	TIDAK LULUS
14	NOVA	3	3	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
15	INTAN	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
16	ZASKIYA	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
17	RAYSHA	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
18	HIKARI	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
19	ALFARA	3	4	4	3	3	3	BSH	LULUS
20	ARZASKI	3	3	2	2	2	2	MB	TIDAK LULUS
JUMLAH LULUS									13
JUMLAH TIDAK LULUS									7

Keterangan Indikator Yang Diamati:

1 = Menyebutkan huruf alfabet

2 = Menirukan bentuk alfabet

3 = Menunjuk huruf alfabet

4 = Mengurutkan huruf alfabet

5 = Mengetahui perbedaan huruf alfabet

Hasil Penilaian Rata-Rata:

BB = 0

MB = 7

BSH = 7

BSB = 6

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus 2, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal alfabet anak kelompok A usia 4 – 5 tahun menggunakan media *flash card* sudah mulai berkembang. Anak-anak sudah mulai mampu mengenal huruf alfabet cukup baik. Metode pembelajaran kelompok yang diterapkan juga lebih memotivasi anak dalam belajar sehingga kondisi kelas lebih aktif. Dapat disimpulkan bahwa 65% anak sudah mampu mengenal alfabet. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan pada Siklus 3 agar 75% atau 15 anak benar-benar telah Berkembang Sesuai Harapan. Karena hasil penelitian sudah hampir mendekati angka yang dijadikan kriteria maka perbaikan yang akan dilakukan pada siklus 3 akan diarahkan pada penataan lingkungan main yaitu *outdoor* agar terdapat suasana baru dalam belajar sehingga anak tidak hanya terpaku dengan ruang kelas.

c. Siklus 3

1) Tahap Perencanaan

Peneliti membuat perencanaan kegiatan untuk siklus 3 berdasarkan refleksi pada siklus 2. Hasil penelitian sudah mendekati kriteria yang ditetapkan dan kondisi kelas sudah aktif sehingga pada siklus 3 kegiatan akan dilaksanakan di luar ruang kelas atau *outdoor* agar suasana belajar dan bermain anak lebih menyenangkan. Langkah-langkah perbaikan pada tahap perencanaan yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema yang terjadwal.

- b) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan catatan lapangan.
- c) Menyiapkan media *flash card* yang berbeda dari sebelumnya yaitu kartu kata yang lebih berwarna.
- d) Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan di luar kelas/*outdoor*.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 3 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada 12 April 2022 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada 14 April 2022 dengan tema tanah airku. Hasil observasi pada siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan catatan lapangan.

a) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 12 April 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum masuk kelas melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan lembar observasi, catatan lapangan, serta media *flash card* dan media gambar yang akan digunakan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan persiapan anak duduk rapi di dalam kelas kemudian berdo'a. Setelah berdo'a dilanjutkan dengan pembiasaan mengulang do'a – do'a harian. Kemudian mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan tanya jawab mengenai kegiatan harian anak dirumah dan menyanyi lagu nama-nama hari bersama-sama serta dilanjutkan dengan presensi anak. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti dan anak bercakap-cakap terkait materi tema hari ini, yaitu tanah airku dan menyanyi lagu “abcd”.

Pada kegiatan inti peneliti mengajak anak untuk belajar sambil bermain di luar kelas. Sebelum memulai kegiatan peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada anak. Kegiatan pertama, anak diajak untuk duduk melingkar pada gazebo di lapangan sekolah kemudian menirukan kata yang terdapat pada

flash card, kegiatan meniru diberi batas waktu dan jika waktu telah selesai maka semua buku harus dikumpulkan. Kegiatan selanjutnya, anak-anak dibagi menjadi dua barisan kelompok kemudian anak yang berbaris paling depan melakukan suit terlebih dahulu, pemenang suit kemudian mengambil dua *flash card* secara acak lalu menunjukkannya pada teman lawan dan teman lawan harus menyebutkan sambil menunjuk huruf pada *flash card* yang dipegang teman lawan jika benar kelompok akan mendapat satu poin, begitu seterusnya secara bergantian. Setelah selesai selanjutnya anak-anak istirahat. Kegiatan akhir setelah istirahat, penulis menanyakan terkait kegiatan hari ini dan bagaimana perasaan anak-anak lalu bersiap berdo'a dan pulang.



Gambar 4.6

Kegiatan meniru dan menunjuk alfabet pertemuan 1 siklus 3

b) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 14 April 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Sebelum masuk kelas melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan lembar observasi, catatan lapangan, serta media *flash card* yang akan digunakan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan persiapan anak duduk rapi di dalam kelas kemudian berdo'a. Setelah berdo'a dilanjutkan dengan pembiasaan mengulang do'a – do'a harian. Kemudian mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan tanya jawab mengenai kegiatan harian anak dirumah dan menyanyi lagu nama-nama hari bersama-sama serta dilanjutkan dengan presensi

anak. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti dan anak bercakap-cakap terkait materi tema hari ini, yaitu tanah airku dan menyanyi lagu “garuda Pancasila”.

Pada kegiatan inti, kegiatan juga akan dilakukan di luar kelas. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan kemudian membagi anak-anak menjadi dua barisan kelompok. Kegiatan pertama anak-anak bekerja sama menyusun 26 huruf menjadi urutan yang tepat dimulai dari anak yang berada di barisan paling depan. Setiap anak hanya memiliki waktu 30 detik untuk menyusun atau setidaknya telah menemukan satu huruf setelah itu berlari kebarisan belakang dan dilanjutkan oleh temannya yang lain, sampai 26 huruf tertata. Setelah selesai kegiatan pertama dilanjutkan kegiatan kedua yaitu menyebutkan perbedaan dari dua huruf alfabet. Setiap anak masing-masing akan diberikan satu *flash card*, kemudian anak duduk berhadapan dalam dua barisan dan secara bergantian menunjukkan *flash card* kepada temannya dan kemudian menyebutkan perbedaan huruf yang dipegang dengan milik temannya secara bergantian. Selesai kegiatan ini anak-anak diajak bermain kereta-kereta-an sambil bernyanyi “garuda Pancasila”, kemudian bersiap untuk istirahat. kegiatan akhir/penutup penulis menanyakan perasaan hari ini dan apa saja kegiatan yang dilakukan kemudian bersiap-siap berdo'a dan pulang.



Gambar 4.7
Kegiatan membedakan dan mengurutkan alfabet pertemuan 2 siklus 3

3) Tahap Observasi/Pengamatan

Hasil pengamatan pada pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun, yaitu pada indikator kemampuan menyebutkan huruf alfabet dari 20 anak, 3 anak Mulai Berkembang, 3 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 14 anak Berkembang Sangat Baik. Pada indikator menirukan huruf alfabet dari 20 anak, 3 anak Mulai Berkembang, 6 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 11 anak Berkembang Sangat Baik. Sedangkan indikator menunjuk huruf alfabet dari 20 anak, 3 anak Mulai Berkembang, 7 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 10 anak Berkembang Sangat Baik. Pada pertemuan pertama semua anak aktif dalam kegiatan.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua, berdasarkan pada penilaian pada lembar observasi dan catatan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal alfabet pada kelompok A usia 4 – 5 tahun pada indikator mengurutkan huruf alfabet dari 20 anak, 7 anak Mulai Berkembang, 9 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak Berkembang Sangat Baik. Sedangkan pada indikator mengetahui perbedaan huruf alfabet dari 20 anak, 3 anak Belum Berkembang, 6 anak Mulai Berkembang, 9 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 2 anak Berkembang Sangat Baik.

Hasil pengamatan kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (kelompok A) dari 5 indikator yang dibagi menjadi 2 kali pertemuan, pada setiap pertemuan dengan pembelajaran yang dilaksanakan di luar ruangan/*outdoor* dengan permainan dan media *flash card* anak-anak terlihat aktif dan sangat antusias. Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak juga mengalami peningkatan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 15 anak mampu mencapai

nilai rata-rata Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal alfabet pada Siklus 3:

Tabel 4.5
Lembar Penilaian Siklus 3

No	Nama	Indikator					Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	ADYASTA	3	4	3	2	2	3	BSH	LULUS
2	AFFAN	4	3	3	3	3	3	BSH	LULUS
3	ALFIN	4	4	4	4	3	4	BSB	LULUS
4	ALVITO	2	2	2	2	1	2	MB	TIDAK LULUS
5	ALFY	4	4	3	3	2	3	BSH	LULUS
6	ERIK	4	3	4	3	3	3	BSH	LULUS
7	FAHLEFI	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
8	IKSAN	2	2	2	2	1	2	MB	TIDAK LULUS
9	RAFA	4	4	3	3	3	3	BSH	LULUS
10	HANAFI	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
11	NAURA	4	3	4	3	2	3	BSH	LULUS
12	AULIA	3	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
13	KHAIRA	2	2	2	2	1	2	MB	TIDAK LULUS
14	NOVA	3	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
15	INTAN	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
16	ZASKIYA	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
17	RAYSHA	4	4	4	4	3	4	BSB	LULUS
18	HIKARI	4	4	4	4	4	4	BSB	LULUS
19	ALFARA	4	4	4	3	3	4	BSB	LULUS
20	ARZASKI	4	3	3	2	2	3	BSH	LULUS
JUMLAH LULUS									17
JUMLAH TIDAK LULUS									3

Keterangan Indikator Yang Diamati:

1 = Menyebutkan huruf alfabet

2 = Menirukan bentuk alfabet

3 = Menunjuk huruf alfabet

4 = Mengurutkan huruf alfabet

5 = Mengetahui perbedaan huruf alfabet

Hasil Penilaian Rata-Rata:

BB = 0

MB = 3

BSH = 9

BSB = 8

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus 3, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal alfabet anak kelompok A usia 4 – 5 tahun menggunakan media *flash card* sudah Berkembang Sesuai Harapan. Berdasarkan data pada hasil observasi terdapat 17 anak yang sudah lulus (memiliki nilai rata-rata 3/Berkembang Sesuai Harapan), dan terdapat 3 anak yang masing Mulai Berkembang. Dapat disimpulkan bahwa 85% anak sudah mencapai kemampuan Berkembang Sesuai Harapan dalam kemampuan mengenal alfabet. Dikarenakan indikator keberhasilan penelitian ini telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan penulis dengan pendidik secara kolaboratif yaitu jika ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 75% maka penelitian telah dianggap berhasil. Karena pada siklus 3 ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 85%, yaitu telah melebihi indikator yang ditetapkan maka penelitian ini dinyatakan telah selesai pada siklus 3 dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

C. Pembahasan

1. Siklus 1

Penelitian siklus 1 merupakan penelitian awal dimana media *flash card* baru pertama kali dikenalkan kepada anak-anak. Ketika peneliti menunjukkan media *flash card* anak-anak langsung tertarik dan aktif bertanya mengenai media *flash card* seperti apakah itu dan untuk apa beberapa anak juga langsung tanggap dengan menyebutkan gambar dan huruf yang terdapat dalam *flash card* yang ditunjukkan. Penelitian ini

berfokus pada kemampuan anak dalam mengenal alfabet yang dituangkan dalam ke dalam lima indikator yang diambil dari pedoman Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4 – 5 tahun dan kata kerja operasional Taksonomi Bloom. Beberapa indikator sudah cukup familiar dengan anak yaitu menyebutkan, menirukan, dan menunjuk. Namun indikator mengurutkan dan membedakan huruf alfabet masih baru pada anak-anak, metode pembelajaran klasikal yang diterapkan juga dirasa membuat anak bosan dan memerlukan suasana baru sehingga pada siklus 1 kemampuan mengenal alfabet anak belum meningkat secara signifikan dari sebelumnya dan penelitian kemudian dilanjutkan pada siklus 2 dengan mengubah metode pembelajaran dan menambah media *flash card* sehingga anak tidak merasa bosan dengan media yang tetap sama seperti sebelumnya.

2. Siklus 2

Penelitian siklus 2 dilaksanakan dengan metode pembelajaran kelompok dengan permainan antar kelompok yang lebih menyenangkan. Media *flash card* yang digunakan ditambah dengan kartu kata, anak-anak lebih antusias dan aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, anak lebih banyak bertanya dan memotivasi teman kelompok agar lebih cepat dalam mengerjakan tugas dan antusias bekerja sama dengan teman ketika mengurutkan huruf alfabet. Namun dalam setiap kelompok terlihat beberapa anak yang mendominasi temannya dan lebih ingin menang sendiri dan mengeluh ketika temannya yang lain tidak cepat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Beberapa anak yang lebih aktif mendominasi temannya dan tidak sabar menunggu temannya dan ingin cepat keluar kelas untuk istirahat. Hasil penelitian pada siklus 2 sudah hampir mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu telah mencapai 65% sehingga penelitian harus dilanjutkan pada siklus 3. Pada siklus 3 kegiatan akan dilakukan *outdoor* untuk memberikan suasana baru pada anak dan anak akan lebih senang ketika berada di alam

terbuka kemudian diharapkan kemampuan anak dalam mengenal alfabet melalui media *flash card* dapat lebih meningkat.

3. Siklus 3

Penelitian siklus 3 dilakukan di luar ruangan/*outdoor* dengan mengajak anak bermain sambil belajar dengan media *flash card*. Anak-anak terlihat bersemangat ketika belajar di luar ruangan, kemampuan anak bekerja sama dengan temannya juga lebih baik. Beberapa anak yang pada siklus sebelumnya cenderung pasif juga lebih aktif dengan bimbingan dan motivasi dari temannya. Hasil observasi kemampuan anak juga meningkat dengan hasil yang sesuai dengan harapan. Siklus 3 merupakan siklus terakhir karena kemampuan anak sudah Berkembang Sesuai Harapan.

Data perbandingan dalam 3 siklus ini dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Komparasi Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Alfabet

Kemampuan	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	F	%	F	%	F	%
Belum Berkembang	3	15%	0	0%	0	0%
Mulai Berkembang	9	45%	7	35%	3	15%
Berkembang Sesuai Harapan	5	25%	6	30%	9	45%
Berkembang Sangat Baik	3	15%	7	35%	8	40%

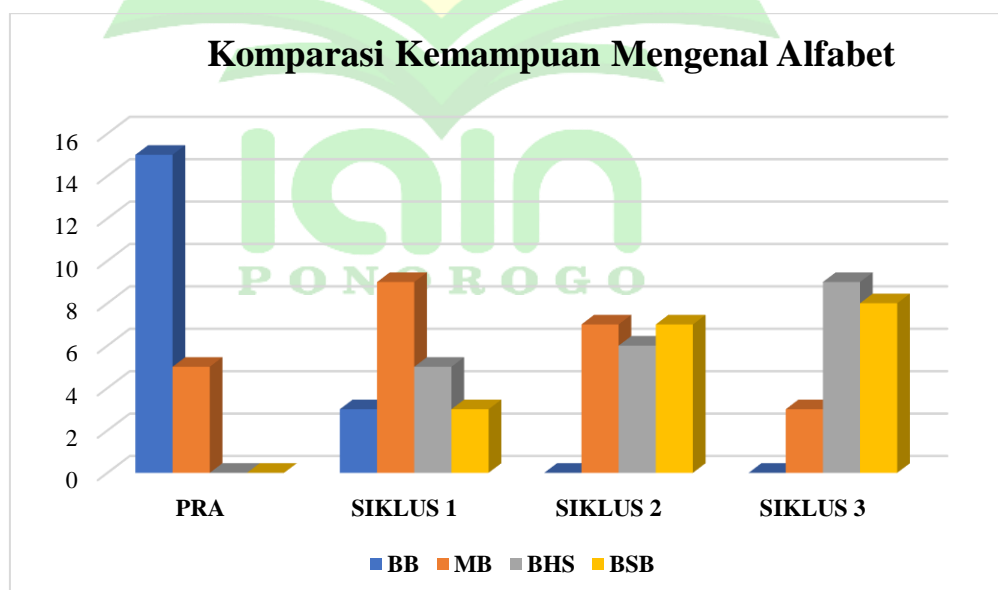
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal alfabet anak melalui media *flash card* yang diterapkan dari siklus satu sampai siklus tiga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kemampuan mengenal alfabet anak. Selain itu, dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti mengamati beberapa perubahan yang timbul selama proses pembelajaran menggunakan media *flash card* berlangsung antara lain:

- a. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* anak lebih bersemangat dan aktif.

- b. Rasa ingin tahu anak terhadap media yang akan digunakan sangat tinggi.
- c. Metode pembelajaran dan penataan lingkungan main anak berpengaruh terhadap ketertarikan anak dalam belajar dan menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal alfabet. Selain itu, penggunaan media *flash card* mampu membangun suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad, bahwa media *flash card* mampu memberikan petunjuk dan rangsangan kepada anak untuk mengingat segala sesuatu yang berkaitan dengan gambar pada *flash card*.⁵⁵ Selain itu, Arman juga mengungkapkan bahwa *flash card* memudahkan anak dalam mengingat sesuatu serta mampu mengasah kognitif anak.⁵⁶ Beaty mengemukakan bahwa bermain dengan kartu alfabet membuat anak bisa melihat huruf dengan orientasi yang benar.⁵⁷

Hasil penelitian secara keseluruhan dari indikator kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring dalam tiga siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.1
Komparasi kemampuan mengenal alfabet

⁵⁵ Azhar Arsyad, *Media ...*, 119-120.

⁵⁶ Arman, *Media ...*, 12-13.

⁵⁷ Janice J. Beaty, *Observasi ...*, 366.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun (Kelompok A) Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring sebelum diterapkannya media *flash card* masih pada tahap Belum Berkembang (BB).
2. Penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan mengenal alfabet anak usia 4 – 5 tahun di Taman Kanak-Kanak PKK Bekiring. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus terakhir (siklus 3) yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal alfabet anak sudah pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal itu, dapat dilihat selama proses penelitian anak-anak sudah mampu menyebutkan, menunjuk, meniru, menyusun, dan mengetahui perbedaan antar huruf. Selain kemampuan mengenal huruf anak yang meningkat, proses pembelajaran juga lebih menyenangkan dan aktif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu:

1. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, namun penggunaan media tersebut harus dikombinasikan dengan desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar memaksimalkan manfaat dari media yang digunakan.
2. Penggunaan media *flash card* dapat dijadikan sebagai alternatif media di Taman Kanak-Kanak agar anak tidak hanya terpaku pada LKA.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa hendaknya lebih memaksimalkan tahapan proses pembelajaran serta media *flash card* yang digunakan dapat lebih dimodifikasi menjadi lebih bervariasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul. *Pengertian Flashcard Menurut Bahasa dan Istilah*, (Online), (<https://www.rijalakbar.id/2020/07/pengertian-flashcard-menurut-bahasa-dan.html>), diakses 15 Februari 2022.
- Anderson, Lorin W. et al. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, terj. Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015.
- Arman. *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Pena. 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011.
- Astutik, Siti Yuli, et al. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid I*. Tuban: Fatik Univ PGRI Tuban. 2018.
- Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia. 2019.
- Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (Online), (<https://dictionary.cambridge.org/>) diakses 15 Februari 2022.
- Fadilah, Nur. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Flash Card* di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung". Skripsi. UIN Raden Intan Bandar Lampung. 2017.
- Fadlillah, M. *Konsep Dasar PAUD*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press. 2018.
- Guslinda dan Kurnia, Rita. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing. 2018.
- Hasan, Muhammad, et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup. 2021.
- Kbbi.web.id diakses 30 Januari 2022.
- Kemendikbud. *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid*. Jakarta: PPPA Daarul Qur'an, 2016.
- Mahmud, *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011.
- Miles, Matthew B. dan Huberman, A. Michael. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press, 1992.
- Morrison, George S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Index. 2012.

- Oktaviani, Eka. "Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus". Skripsi. IAIN Raden Intan Lampung. 2019.
- Putri, Ayuana Oktaviani. "Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah". Skripsi. STIK Insan Cendekia Medika Jombang. 2018.
- Rustiyarso dan Wijaya, Tri. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah, 2020.
- Salmiati dan Samsuri, "Penerapan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar." *Jurnal Buah Hati*, Vol. 5 No. 2 September 2018: 118-126.
- Seefeld, Carol dan Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks. 2008.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Susilana, Rudi dan Cepiriyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. 2009.
- Syifauzakia, et al. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara. 2021.

