

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media *Flash Card*

*¹Nurul Fauziyah, ²Ahmad Riza Fauzi, ³Srimaya Nurnaningsih

¹Department of Early Childhood Islamic Education, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

²Postgraduate of Islamic Of Education Management, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

³Postgraduate of Early Childhood Islamic Education, UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Email: *¹maktabahsabilillah@gmail.com, ²fauziachmadriz@gmail.com, ³srimayanurnaningsih05@gmail.com

*Corresponding author

A B S T R A K

The purpose of this study is to find out the implementation of flash card media and its effect on children aged 4-5 years. The research subjects amounted to 17 children aged 4-5 years in Group A at RA Muslimat NU 21 Malang school. The data analysis of this study is a descriptive statistical test to find the mean, and use the Kolmogorov-smirnov normality test, then test the hypothesis using the t-test. The results of this study show that the application of flash card media is very important to introduce letters. During the experimental process, the researcher together with the teacher organized the learning skillfully in the application of flash card media. First, the introduction of letters to children through the designation of letters on the card. At this stage, researchers do a lot of introducing letter symbols to children by showing pictures of letters as listed in flash cards, one by one slowly. Then make a game with flash card media. At this stage, researchers make games with students in a group. After the application of flash card media, the average score was 63.76 and categorized as very high at 88%. Posttest inferential statistical analysis obtained $t_{count} (12.48) > t_{table} (1.745)$ at 0.05. It can be concluded that the use of flash card media can affect the ability to recognize letters in children aged 4-5 years.

Keywords: Flash Card; Media Education; Letter Recognition Skills

Pendahuluan

Mengenal huruf pada usia dini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Belajar mengenal huruf adalah bagian dari memberikan pengetahuan dasar dan juga diperlukan agar anak dapat mengidentifikasi atau memahami bentuk dan simbol huruf serta dapat menulis dan mengartikan huruf dengan benar dan lancar. Pendidikan dimulai sejak lahir di dunia. Orang memerlukan pendidikan untuk berkembang. Lingkungan mereka membantu mereka berkembang, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Pendidikan anak usia dini merupakan proses pendidikan yang diperuntukkan terhadap anak-anak dari saat lahir hingga enam tahun. Sasarannya adalah untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik serta rohani sehingga mereka siap masuk ke jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan formal bagi anak usia dini diselenggarakan oleh lembaga seperti Taman Kanak-Kanak, Raudatul Athfal, atau lembaga setara lainnya, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 3 Tahun 2003. Menurut Peraturan Kemendikbud Nomor 146 Tahun 2014, pendidikan anak usia dini dibagi sesuai dengan kelompok usia dan jenis layanan yang berbeda. Misalnya, Taman Penitipan Anak dan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) serupa lainnya menyediakan layanan untuk anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun, yang terdiri dari Kelompok Bermain (KB) untuk anak usia 2-4 tahun dan TK/RA/Bustanul Athfal (BA) untuk anak usia 4-6 tahun.

Sekalipun anak berasal dari beragam latar belakang, perkembangan bahasa dilakukan secara sistematis dan berlangsung sesuai dengan fase perkembangan anak. Sejak usia dini, anak-anak memiliki kemampuan bahasa yang kuat untuk mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan terlibat dalam perilaku interaktif dengan lingkungannya. Menurut Rahma (2005), pendidikan anak usia dini merupakan suatu langkah yang terstruktur oleh pengasuh atau pendidik untuk anak usia 0-8 tahun, dengan tujuan memastikan pertumbuhan anak dengan maksimal. Pada usia 4-6 tahun, anak-anak ada dalam masa pertumbuhan yang penting, di mana

kemampuan kognitif, berbagai prinsip moral dan agama, keterampilan motorik fisik, keterampilan bahasa, serta perkembangan sosial-emosional mereka berkembang dalam integrasi konsep-konsep yang berkaitan dengan pemahaman. Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) dalam rangka mempersiapkan anak untuk jenjang sekolah selanjutnya. Pengenalan huruf termasuk modal pertama, oleh karena itu anak TK harus menguasai pengertian huruf terutama abjad agar memiliki kemampuan membaca. Dibutuhkan berbagai pendekatan untuk belajar mengenal huruf, salah satunya melalui penggunaan berbagai media yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak mudah bosan dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Bermain adalah sarana yang penting untuk mendorong perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan bahasa anak, serta untuk refleksi pertumbuhan tersebut, (Ramli, 2005). Menurut Piaget (1976) (Martini Jamaris, 2006), kegiatan bermain merupakan latihan untuk memantapkan informasi baru dan kemampuan kognitif sehingga dapat beroperasi dengan baik. Anak dapat mengintegrasikan semua proses otak yang baru dipelajarinya melalui aktivitas bermain. Selain itu, Vgotsky (1976) berpendapat bahwa kegiatan bermain secara langsung berkontribusi pada sejumlah inisiatif yang ditujukan untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Akibatnya, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan dan keterampilannya dalam memecahkan masalah (Martini Jamaris, 2006). Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD sebaiknya dilakukan melalui permainan untuk memaksimalkan perkembangan kemampuan afektif, psikomotorik, dan kognitif anak.

Menurut Slamet Suyanto (2005), kegiatan pembelajaran berbasis bermain lebih ditekankan pada pendidikan anak usia dini. Banyak ide pengetahuan mendasar, termasuk yang menjadi dasar perkembangan bahasa, seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah, dapat dipelajari melalui permainan. Susanti dan Wahyuningtiyas (2021), mengatakan bahwa permainan adalah pengejaran kesenangan dan kepuasan yang membantu perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak secara utuh dengan memberi mereka kesempatan untuk berlatih dan berpikir sehingga mereka dapat mengalami dan belajar dari berbagai materi. Sehingga, diperlukan media agar proses pembelajaran bisa menjelma menjadi permainan yang dapat dimainkan sambil belajar. *Flash card* termasuk salah satu media alternatif. *Flash card* adalah kartu dengan simbol, teks, atau gambar yang berfungsi sebagai pengingat atau penunjuk pelajaran dengan menggunakan gambar. Ukuran *flash card* dapat diubah tergantung pada ukuran kelas tempat yang digunakan, tetapi biasanya berukuran 8 × 12 cm. Sebuah media yang menyediakan kesempatan terhadap anak-anak untuk lebih memahami huruf-huruf, menurut teori, diperlukan untuk menghasilkan peningkatan kemampuan anak-anak kecil dalam pengenalan huruf abjad. Untuk memanfaatkan penggunaan media yang tepat, pendidik harus lebih memahami bagaimana memilih media yang tepat untuk kegiatan bermain dan belajar anak. Karena anak-anak berusia antara 5 hingga 6 tahun masih dalam tahap *pra-operasional*, di mana mereka belajar melalui hal-hal fisik, permainan *flash card* adalah cara yang cukup berhasil untuk melatih pengenalan huruf. Untuk membantu anak memahami pengucapan huruf dan bentuknya serta membantu mereka mengenalinya, penelitian ini menggunakan *flash card* sebagai benda atau media fisik yang dapat mereka gunakan saat belajar mengenal huruf.

Materi pembelajaran yang relevan diperlukan untuk meningkatkan pengenalan huruf abjad anak. Isi materi pembelajaran dari buku, film, dan foto disampaikan melalui media pembelajaran yang juga mencakup instrumen berwujud. Dengan kata lain, media adalah bagian dari bahan ajar atau sumber belajar fisik yang memberikan informasi dalam lingkungan belajar yang dapat memotivasi murid. Anak-anak seringkali kurang motivasi untuk belajar selama kegiatan pendidikan karena materi yang mereka terima membosankan dan di bawah standar. Oleh karena itu, anak-anak berjuang untuk mempelajari dan memahami huruf-huruf abjad. Permainan dan aktivitas dalam mengenalkan huruf abjad pada anak-anak harus kreatif mungkin sehingga dapat menarik perhatian mereka dan menjadikan mereka semakin termotivasi untuk mempelajari huruf-huruf abjad. Oleh karenanya, sumber dan media pembelajaran yang dipakai harus tampak menarik serta menyenangkan. Banyak media pembelajaran dasar yang digunakan saat ini, namun anak-anak menjadi bosan dengan mereka.

Guru perlu mempertimbangkan sumber belajar apa saja yang mendasar, terutama yang tidak memakan biaya banyak dan mudah ditemukan, serta dapat menarik minat anak untuk belajar. Berdasarkan hasil pra-observasi, di kelompok A RA Muslimat NU 21 Sukun, kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad melalui media *flash card*, dari total 17 peserta didik ada beberapa di antara mereka yang belum mampu dalam melafalkan huruf serta kurang mampu dalam membedakan huruf yang bentuknya terlihat sama. Melalui pengamatan tersebut, terlihat bahwasanya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad masih belum meningkat. Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka peneliti menerapkan media *flash card* untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merujuk pada dua pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana implementasi media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun? Dan (2) bagaimana pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun?

Metode

Penelitian ini dilakukan guna membuktikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad pada kelompok A melalui media *flash card*. Untuk penelitian ini, dipilihlah bentuk desain eksperimen yang bersifat *one group pretest-posttest design*, di mana dalam proses pengumpulan datanya terdapat sebuah *pretest* atau kondisi sebelum diberikannya tindakan, serta *posttest*, yakni kondisi setelah diberikan tindakan atau perlakuan. Hal ini dilakukan sebagai komparasi atau perbandingan guna memahami hasil data yang lebih akurat (Sugiono, 2016).

$O_1 X O_2$

Gambar 1. One Group Pretest – Posttest Design

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan *flash card*

O_2 = nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

Penelitian dilakukan di RA Muslimat NU 21. Letaknya di Jl. Puter Tengah No. 36, Tanggurejo, Kec. Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur dengan populasi yakni keseluruhan dari peserta didik kelompok A2 di RA Muslimat NU 21 yang berjumlah 17 peserta didik. Adapun sampelnya, peneliti mengambil sampel eksperimen sebanyak 17 orang murid dari kelompok A2, objek penelitian berjumlah di bawah 100, berdasarkan teori di atas jika jumlah sampel berjumlah di bawah 100, maka sampel yang dipakai adalah seluruhnya. Berkaitan dengan teknik dan instrumen data yaitu pengumpulan data dijalankan menggunakan observasi instrumen berupa lembar observasi; kemudian, instrumen tes dibagikan kepada murid sebagai bagian dari kegiatan percobaan untuk menentukan apakah kemampuan pengenalan huruf kelompok A meningkat sebagai hasil dari penggunaan media *flash card*. Tingkat prestasi rata-rata di kalangan anak dijadikan sebagai kriteria penelitian.

Setelah semua data dari semua sumber terkumpul, dilakukan analisis data. Untuk mendapatkan hasil akhir berupa temuan yang akurat yang dapat digunakan peneliti untuk mempertanggungjawabkan penyelidikan, maka kegiatan analisis data harus dilakukan. Yaitu, analisis statistik deskriptif yang mengacu pada metode statistik yang dipergunakan dalam menjalankan analisis melalui prosedur menjelaskan atau merepresentasikan data secara naratif sesuai dengan kondisi yang terkumpul, dengan tidak bermaksud untuk membuat generalisasi ataupun kesimpulan umum. Penetapan nilai statistik deskriptif terlihat melalui nilai rata-rata murid (*mean*).

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Gambar 2. Rumus Mean

Di mana:

Me = Rata-rata

x_i = Nilai x ke i

N = Banyaknya murid

Setelah itu, ada yang namanya uji normalitas data yang digunakan dalam memverifikasi apakah data yang dipergunakan pada penelitian terdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Sminorv* untuk mengevaluasi normalitasnya. Analisis dijalankan melalui penggunaan perangkat lunak SPSS 22, bertaraf signifikansi 5% (0,05). Tahapan selanjutnya adalah analisis statistik inferensial yang mengacu pada teknik statistik yang dipergunakan dalam mengevaluasi data dari sampel dengan tujuan membuat kesimpulan atau generalisasi yang bisa dijalankan pada populasi yang lebih besar. Uji hipotesis dijalankan guna menguji dugaan ataupun hipotesis yang diajukan. Pada penelitian ini, pendekatan analisis data melibatkan penggunaan uji hipotesis komparatif menggunakan uji T untuk membandingkan data sebelum dan setelah perlakuan dalam satu kelompok sampel:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Gambar 3. Rumus Uji-T

Di mana:

Md : Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

n : Banyaknya sampel (subjek penelitian)

Dalam melakukan uji hipotesis, nilai $t_{(hitung)}$ tersebut dibandingkan pada nilai t dari tabel distribusi $t_{(tabel)}$. Cara penentuan nilai $t_{(tabel)}$ didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yakni:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0

Rumus hipotesis yang dipergunakan pada penelitian ini yakni meliputi:

H_a : Ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad melalui penerapan media *flash card* pada anak usia 4-5 tahun.

H_0 : Tidak ada pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad melalui penerapan media *flash card* pada anak usia 4-5 tahun.

Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Perlakuan (*Pretest*).

Deskriptif hasil penelitian mengenai pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun adalah gambaran dari serangkaian kegiatan yang dilaksanakan di RA Muslimat NU 21 Sukun, Kota Malang. Melalui data yang terakumulasi dengan instrumen tes, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf murid berupa nilai dari kelompok A. Untuk menentukan *mean* (rata-rata) dari *pretest* murid kelompok A usia 4-5 tahun dapat diketahui melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Pretest

No	Nama	Nilai Pretest
----	------	---------------

1	63	59
2	40	
3	Clarista	
4	Nabila	56
5	Naura	55
6	Nadhira	54
7	Putri	53
8	Rania	50
9	Kysha	63
10	Pradana	58
11	Noval	30
12	Ferdi	55
13	Kheano	59
14	Hafiz	53
15	Sakha	50
16	Nabil	60
17	Fadhil	54
Jumlah		912
Rata-rata		53,65

Melalui data itu diketahui bahwasanya nilai dari $\sum xi = 712$, dengan jumlah data (N) sebanyak 17 dan nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 53,65. Nilai terendah yang tercatat adalah 30 pada nilai *pretest* sebelum digunakannya media *flash card*, yang disebabkan oleh tingkat keaktifan anak yang dan kurangnya fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Perlakuan (*Posttest*).

Saat penelitian, berlangsung perubahan dalam kelas sesudah diterapkan perlakuan. Perubahannya terlihat dari hasil belajar yang datanya didapat dan diukur sesudah diberikan *posttest*. Dalam menetapkan *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari murid kelompok A usia 4-5 tahun terlihat melalui tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Posttest

No	Nama	Nilai Posttest
1	Alisyah	68
2	Arsyila	68
3	Clarista	51
4	Nabila	67
5	Naura	66
6	Nadhira	66
7	Putri	65
8	Rania	61
9	Kysha	68
10	Pradana	68
11	Noval	41
12	Ferdi	66
13	Kheano	68
14	Hafiz	63
15	Sakha	61
16	Nabil	68
17	Fadhil	62
Jumlah		1077
Rata-rata		63,35

Sesuai data pada tabel 4.2 dapat ditarik simpulan bahwasanya terjadi kemajuan setelah diberikannya perlakuan. Perubahan ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Dengan penerapan media *flash card* pada kegiatan pembelajaran, anak-anak tampak sangat antusias, yang mengakibatkan peningkatan nilai.

3. Deskripsi Data Hasil Validitas

Validitas instrumen yang dilakukan oleh Dessy Putri Wahyuningtiyas, M. Pd. Hasil validitas sebagai berikut:

Tabel 3. Validitas Instrumen

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Indikator yang di terapkan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun				√
2	Kegiatan pengenalan huruf abjad yang digunakan sesuai dengan usia anak				√
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√	
4	Menggunakan kosakata yang sederhana dan jelas				√
Jumlah					

Berdasarkan skala yang ditetapkan dalam angket penilaian instrumen sebagai berikut:

- 1) Skor 1 Tidak Valid
- 2) Skor 2 kurang Valid
- 3) Skor 3 Cukup Valid
- 4) Skor 4 Sangat Valid

Berikut ini adalah paparan data ahli instrumen untuk menilai media *flash card* guna mengetahui pengaruh media dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun:

- 1) Indikator yang di terapkan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun
- 2) Kegiatan pengenalan huruf abjad yang digunakan sesuai dengan usia anak
- 3) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
- 4) Menggunakan kosakata yang sederhana dan jelas

Data dari angket validasi ahli istrumen yang diisi oleh Dessy Putri Wahyuningtiyas, M.Pd sebagai ahli instrumen, dapat dihitung menggunakan tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Instrumen

No	Pertanyaan	X	X _i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Indikator yang di terapkan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun	4	4	100	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
2	Kegiatan pengenalan huruf abjad yang digunakan sesuai dengan usia anak	4	4	100	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	75	Valid	Tidak perlu direvisi

4	Menggunakan kosakata yang sederhana dan jelas	4	4	100	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
Jumlah		15	16	93	Sangat valid	Tidak perlu direvisi

Keterangan:

X : Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

X_i : Jumlah jawaban nilai tertinggi

P : Presentase tingkat kevalidan

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Instrumen

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Tingkat Kelayakan
20% < skor < 36%	Tidak valid	Direvisi
46% < skor < 68%	Kurang valid	Direvisi
68% < skor < 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
84% < skor < 100%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi

Dari angket penilaian yang diisi oleh validator Dessy Putri Wahyuningtiyas, M.Pd sebagai ahli instrumen dapat dihitung presentase tingkat kevalidan instrumen terhadap kemampuan mengenal huruf sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\% = 93\%$$

Dari hasil validitas diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat kevalidan yang valid untuk dilakukan peneliti, yang dibuktikan dengan hasil hiteng presentase yang dikonveksikan dengan tabel kualivikasi tingkat kelayakan berdasarkan rata-rata.

Discussion

1. Analisis Hasil *Pretest*

Statistics		
Pretest		
N	Valid	17
	Missing	0
Mean		53.65
Median		55.00
Mode		50 ^a
Range		33
Minimum		30
Maximum		63
Sum		912
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Gambar 5. Nilai Statistik *Pretest*

Melalui hasil perhitungan tersebut maka nilai statistic *pretest* dari kemampuan mengenal huruf abjad sebelum penerapan media *flash card* nilai tertingginya yaitu, 63 dengan nilai terendah 30, rentang nilai yang didapat 33 dengan nilai rata-rata 53.

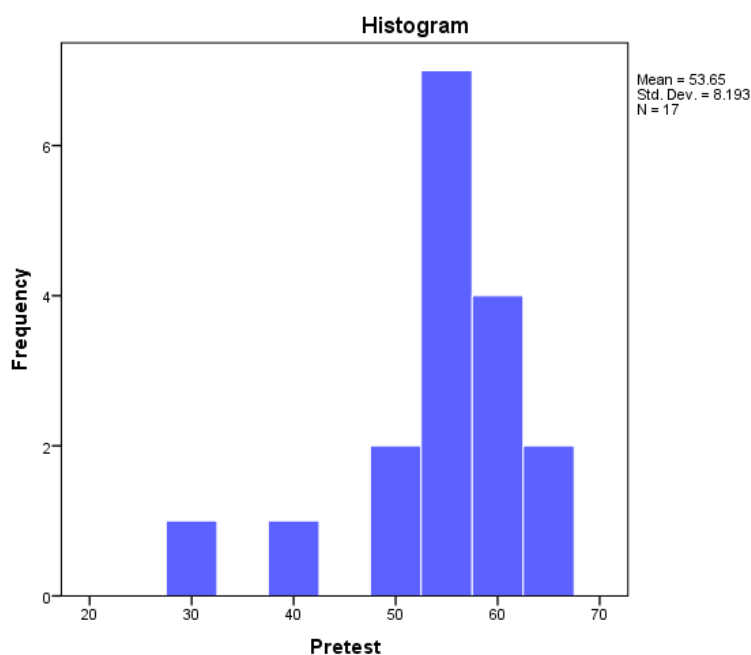
Tabel 6. Distribusi dan Presentase Pretest

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0 – 28	Rendah	0	0%
2	29 – 38		1	6%
3	39 – 48	Sedang	1	6%
4	49 – 58		10	59%
5	59 – 68	Tinggi	5	29%
Total			17	100%

Sumber Data: Output Microsoft Excel 2019

Berdasarkan data pada tabel 4.6, dapat ditarik simpulan bahwasanya pada tahap *pretest*, kemampuan mengenal huruf abjad anak-anak dalam kelompok A, yang diukur dengan menggunakan instrumen, tidak menunjukkan adanya murid yang berada pada kategori rendah dengan interval 0 – 28. Terdapat 1 murid pada kategori rendah interval 29 – 38 dengan presentase 6%, 1 murid dalam kategori sedang interval 39 – 48 dengan presentase 6%, 10 murid kategori sedang interval 49 – 58 dengan presentase 59%, dan 5 murid dalam kategori tinggi interval 59 – 68 dengan presentase 29%. Berdasarkan presentase ini, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan mengenal huruf anak-anak sebelum penerapan media *flash card* tergolong sedang.

Adapun presentasi penerapan media *flash card* hasil dari *pretest* pada anak usia 4-5 tahun, terlihat melalui bentuk diagram batang berikut.



Gambar 4. 1 Histogram Hasil Pre-Test

2. Analisis Hasil *Posttest*

Statistics		
Posttest		
N	Valid	17
	Missing	0
Mean		63.35
Median		66.00
Mode		68

Range	27
Minimum	41
Maximum	68
Sum	1077

Gambar 4. 2 Nilai Statistik Posttest

Sesuai hasil perhitungan di atas, maka nilai statistik *posttest* dari kemampuan mengenal huruf abjad setelah penerapan media flash *card* nilai tertingginya yaitu 68, dengan nilai terendah 41, rentang nilai yang didapat 27 dengan nilai rata-rata 63.

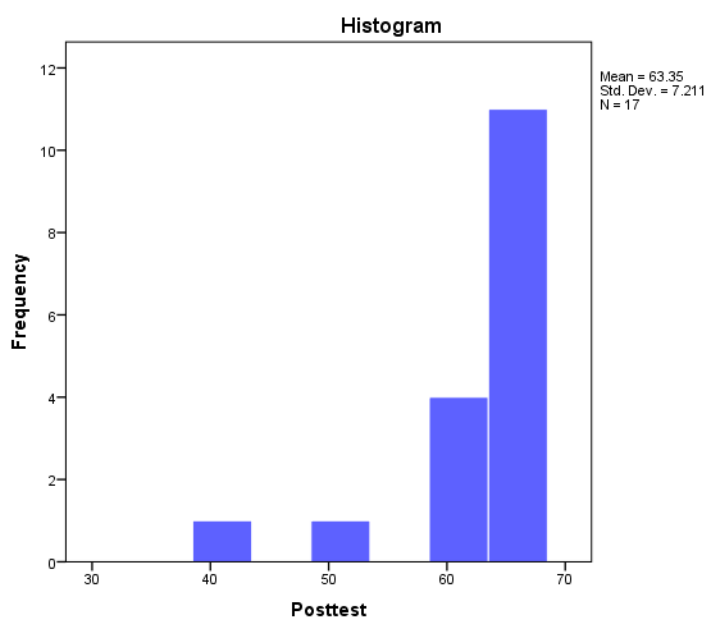
Tabel 4. 7 Distribusi dan Presentase Posttest

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	0 – 28	Rendah	0	0%
2	29 – 38		0	0%
3	39 – 48	Sedang	1	6%
4	49 – 58		1	6%
5	59 – 68	Tinggi	15	88%
Total			17	100%

Sumber Data: Output Microsoft Excel 2019

Sesuai data pada tabel 4.7 maka dapat ditarik simpulan bahwasanya kemampuan mengenal huruf abjad pada anak kelompok A tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen, tidak terdapat murid yang dikategorikan rendah pada interval 0 – 28 dan 29 – 38 yaitu presentase 0%, kategori sedang interval 39 – 48 terdapat 1 murid dengan presentase 6%, 1 murid kategori sedang interval 49 – 58 dengan presentase 6%, dan kategori tinggi interval 59 – 68 terdapat 15 murid dengan presentase 88%. Melalui dari hasil presentase tersebut, dapat dinyatakan bahwasanya tingkat kemampuan mengenal huruf murid sesudah diterapkan media *flash card* tergolong tinggi.

Adapun presentasi penggunaan media *flash card* hasil dari pretest pada anak usia 4 – 5 tahun, terlihat melalui bentuk diagram batang berikut.



Gambar 4. 3 Histogram Hasil Posttest

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dipergunakan dalam memeriksa apakah data ada penelitian berdistribusi normal. Uji ini melibatkan penggunaan analisis *Kolmogorov-Smirnov* pada SPSS 22, melalui tingkat signifikansi 5% (0,05). Hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Posttest
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	62.24
	Std. Deviation	7.989
Most Extreme Differences	Absolute	.235
	Positive	.235
	Negative	-.234
Test Statistic		.235
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Gambar 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data

Dengan ketentuan:

Jika $Asymp.Sig (2-tailed) > \alpha$, maka H_0 diterima

Jika $Asymp.Sig (2-tailed) < \alpha$, maka H_0 ditolak

Sesuai dengan hasil uji normalitas melalui penggunaan SPSS, didapat nilai $Asymp.Sig. (2-tailed)$ sebesar 0,013. Karena nilai $Asymp.Sig. (2-tailed) = 0,013 > \alpha (0,05)$, maka dapat ditarik simpulan bahwasanya data variabel media *flash card* terdistribusi normal.

a. Implementasi media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A usia 4-5 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak berusia 0-6 tahun, Anak usia dini merupakan individu di mana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Oleh karena itu, anak perlu diberikan berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Supriadi Dedi dan Tita Alfatiaga Irdianiza, 2020). Salah satunya adalah kemampuan dalam mengenal huruf. Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik dalam (Andini, 2022), bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pengenalan huruf seharusnya dilakukan pada usia 3-4 tahun, akan tetapi masih banyak anak usia 5-6 tahun masih belum mengenal atau kesulitan mengingat huruf.

Padahal usia ini anak bisa membaca beberapa kata. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru, juga kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Supriadi Dedi dan Tita Alfatiaga Irdianiza, 2020). Oleh karena itu perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru agar kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf semakin meningkat dan tidak bosan dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pengenalan huruf yaitu media *flash card*. Menurut Maimunah Hasan (2009) dalam (Pangastuti & Hanum, 2017) *flash card* adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Sedangkan menurut Ambarini, *flash card* adalah kartu yang di dalamnya berisi huruf-huruf dari A sampai dengan Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak agar paham dan hafal abjad A hingga Z (Andini, 2022).

Flash card adalah seperangkat kartu yang dipergunakan menjadi alat dalam mengajar anak membaca melalui membantu mereka mengenali serta mengingat kembali bentuk huruf A sampai Z, dan gambar yang tertulis dari makna gambar di atas kartu, Ambarini (2006). Sehingga, kartu huruf dapat dipandang sebagai alat media pembelajaran dengan tujuan membantu anak mengingat bentuk atau huruf yang dikandungnya. *Flash card* sebagai salah satu media memperkenalkan huruf pada anak telah mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan melafalkan huruf abjad. Penerapan media *flash card* untuk memperkenalkan huruf pada anak oleh guru, dilakukan melalui berbagai bentuk permainan kartu. Slamet Suyanto (2005), kegiatan pembelajaran berbasis bermain lebih ditekankan pada pendidikan anak usia dini. Banyak ide pengetahuan mendasar, termasuk yang menjadi dasar perkembangan bahasa, seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah, dapat dipelajari melalui permainan.

Memanfaatkan *flash card* sebagai media permainan menjadikan proses belajar atau mengenal huruf pada anak lebih menyenangkan dan reflektif. Pendapat Susanti dan Wahyuningtiyas (2021), mengatakan bahwa permainan adalah pengejaran kesenangan dan kepuasan yang membantu perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak secara utuh dengan memberi mereka kesempatan untuk berlatih dan berpikir sehingga mereka dapat mengalami dan belajar dari berbagai materi. Selain itu, melalui pembelajaran melalui permainan dapat menghasilkan peningkatan kemampuan pemahaman anak dalam mengenal huruf abjad dengan mudah dan dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, selaras dengan pendapat Oktafianingrum S, IW Utama dan Sandy TP Santoso (2020). Bahwa media interaktif happy reading digunakan sebagai salah satu media untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun berdasarkan kriteria aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan.

Oleh sebab itu, maka media *flash card* adalah kartu yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang di dalamnya terdapat huruf A-Z (kapital dan kecil) dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf. Berdasarkan hasil penelitian di RA Muslimat NU 21 Malang, ada beberapa peserta didik yang belum mengenal huruf abjad dari A sampai dengan Z yang disebabkan oleh kurangnya stimulasi dalam mengenal huruf. Sehingga peneliti menerapkan media yang dianggap efektif, salah satunya menggunakan media *flash card* sebagai media yang digunakan untuk mengenalkan huruf. Tujuan utama dari pembelajaran mengenal huruf dan melafalkannya dengan benar merupakan pondasi penting untuk pembelajaran membaca lebih lanjut. Oleh karena itu dibutuhkan media atau sarana pembelajaran yang menarik dan mampu merangsang antusiasme, partisipasi, dan pengembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan mampu merangsang antusiasme, partisipasi anak adalah media *flash card*. Sebagaimana hasil eksperimen yang tergambar dalam hasil *post-test* dan *pre-test* sebelumnya. Dimana penggunaan media *flash card* mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mengenal dan melafalkan huruf.

Sebagai media pembelajaran, *flash card* cukup disukai oleh peserta didik. Hal ini tampak terlihat oleh peneliti selama pelaksanaan penelitian dilakukan. Salah satu yang tampak dari dan bisa dijadikan alasan kenapa peserta didik menyukainya adalah karena peserta didik dapat ikut langsung atau terlibat secara langsung dalam permainan, sehingga peserta didik seperti bermain bukan seperti sedang belajar. Antusiasme dan partisipasi peserta didik menjadi kunci dalam proses ini. Peserta didik sangat antusias dalam memainkan kartu dengan mencari gambar huruf sebagaimana yang diucapkan oleh peneliti. Media *flash card* yang digunakan peneliti memiliki bentuk persegi panjang dengan panjang 9 cm dan lebar 6 cm, terbuat dari kertas tebal, berjumlah 26 lembar sesuai jumlah huruf. Huruf A sampai dengan Z dicetak dalam bentuk

huruf kapital dan huruf kecil menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menarik perhatian peserta didik. Penerapan media *flash card* sangat penting untuk mengenalkan huruf. Selama proses eksperimen, peneliti bersama guru mengatur pembelajaran dengan terampil dalam penerapan media *flash card*. Proses pengajaran pengenalan dan pelafalan huruf untuk anak usia 4-5 tahun dengan media *flash card* dilakukan melalui serangkaian beberapa tahapan indikator.

Penerapan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf anak, pertama sesuai dengan indikator mengenal simbol-simbol huruf yang dilakukan pengenalan huruf pada anak melalui penunjukan huruf yang ada di kartu. Pada tahapan ini, peneliti banyak melakukan pengenalan simbol-simbol huruf pada anak dengan menunjukkan gambar huruf sebagaimana yang tertera dalam *flash card*, satu demi satu secara perlahan. Hal ini dilakukan peneliti dengan mengangkat dan menunjukkan langsung pada anak atas gambar huruf yang tertera pada *flash card* serta melafalkan hurufnya. Setelah mengangkat dan menunjukkan secara langsung pada anak, peneliti meminta anak didik untuk menirukan apa yang dilafalkan oleh peneliti secara berulang-ulang hingga dirasa cukup. Pada tahap ini, anak diajak untuk berpartisipasi dalam aktivitas gerakan, pelafalan, dan mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Partisipasi pada tahap ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik untuk mengenal huruf melalui bentuk atau simbol, tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi huruf tersebut, serta latihan mengucapkan atau melafalkan setiap hurufnya.

Kedua, membuat permainan dengan media *flash card*. Pada tahap ini, peneliti membuat permainan bersama peserta didik dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 4 sampai dengan 5 peserta didik, selanjutnya 26 lembar flash card dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok secara acak. Dalam permainan ini, peneliti bersama guru mengajak peserta didik untuk aktif dalam sebuah permainan. Dimana permainan dilakukan dengan peneliti bersama guru menyebutkan salah satu huruf, (misalnya huruf B). Selanjutnya, peserta bermain diminta untuk mencari huruf yang sudah dibagikan, bagi peserta didik yang mempunyai huruf B diminta menunjukkan kartu tersebut. Demikian seterusnya sampai seluruh huruf habis. Pada pelaksanaan permainan ini sifatnya terbuka, artinya peneliti, guru maupun teman bermain dapat melihat kartu huruf yang dipegang seseorang, sehingga apabila ada peserta bermain tidak mengenali huruf yang disebutkan peneliti, maka guru dan teman yang lain bisa membantu. Selanjutnya kemampuan mengenal huruf anak pada indikator mengenal suara-suara hewan dan huruf awal dari nama-nama buah yang ada disekitarnya, anak mampu menyebutkan suara-suara hewan dan mengenal benda disekitar mendapat skor rata-rata (BSB), dan mengenal huruf awalan yang sama pada tema buah anak mendapat skor rata-rata (BSB). Pada indikator mengurutkan simbol-simbol huruf pada tema disekitar mendapatkan skor (BSB) dan 4 anak mendapat skor (BSH). Pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf 8 anak mendapatkan rata-rata (BSB), 8 anak mendapat skor (BSH) dan 2 anak mendapat skor (MB).

Kemudian pada indikator menulis huruf A-Z hampir seluruh anak bisa meniru menulis huruf A-Z dan menulis nama sendiri dengan benar dengan skor rata-rata (BSB). Indikator menunjukkan simbol-simbol huruf pada kartu anak rata-rata anak mendapat skor (BSB) dan 2 anak mendapat skor (MB), untuk menunjukkan bentuk huruf yang hampir serupa sebagian anak mendapat skor (BSB) ada juga anak yang mendapat skor (BSH) karenanya anak kadang masih belum bisa membedakan huruf yang memiliki bentuk serupa contohnya huruf “b”, “d”, ”p” dan “q”. Untuk menunjukkan huruf besar dan kecil anak mendapatkan rata-rata skor (BSB). Yang terakhir indikator menghubungkan gambar dengan bentuk huruf rata-rata anak mendapat skor (BSB), dan terdapat 2 anak yang mendapat skor (BSH). Melalui penerapan media *flash*

card ini, peserta didik bukan hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan atau pelafalan huruf yang disampaikan oleh peneliti. Namun, anak didik juga bisa aktif berusaha mencari huruf yang disebutkan oleh peneliti. Dengan demikian maka, anak juga terangsang untuk aktif mencari tahu dan bisa lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Bagi peserta didik yang masih belum sepenuhnya mengenal huruf dapat dibantu oleh guru dan teman-temannya melalui permainan *flash card* ini

Media pembelajaran dalam bentuk *flash card*, melibatkan berbagai gambar dan huruf. Media *flash card* dapat menjadi alat yang mudah digunakan dan menarik bagi anak, dapat membantu mempercepat proses belajar dan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan melafalkannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan, sebelum diperkenalkannya media pembelajaran ini, terdapat anak-anak yang belum mampu mengenal dan melafalkan huruf dengan benar, dan sering kali menyebutkan huruf “b” dan “d” atau “u” dan “v” secara terbalik. Penerapan media *flash card* sebagai media pembelajaran telah menghasilkan perkembangan yang cukup baik, di mana peserta didik kini dapat mengidentifikasi huruf dari A sampai Z dengan akurat dan tanpa membalikkan penyebutan huruf-huruf tersebut. Hal ini terkonfirmasi dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 84. Ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media *flash card*, peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelumnya. Selain itu, persentase kategori kemampuan mengenal huruf pada peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan, dengan kategori sangat tinggi mencapai 53%, tinggi 35%, cukup 12%, sementara kategori sangat rendah dan rendah memiliki presentase 0%. Dengan melihat hasil presentase ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf murid setelah penerapan media *flash card* tergolong sangat tinggi. Melalui penerapan media *flash card*, diharapkan tujuan utama dari pembelajaran mengenal huruf dan melafalkannya dapat tercapai. Kemampuan anak dalam memahami dan mengucapkan huruf dengan tepat, yang merupakan pondasi penting untuk pembelajaran membaca lebih lanjut. Penerapan media *flash card* ini mendukung pencapaian tujuan tersebut dengan menyediakan metode belajar yang menarik dan interaktif, yang tidak hanya membantu anak mengenal huruf tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengucapkan/melafalkan huruf-huruf lebih baik. Inisiatif seperti ini sangat penting dalam menanamkan dasar-dasar membaca yang kuat pada anak, yang akan berperan penting dalam keberhasilan mereka dalam pembelajaran di masa mendatang

Media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sujipto dalam (Sri Widayati, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu menurut Adhani, Khofifah dan Yuanita menyatakan media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk memperoleh tujuan tertentu (Putri et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran dan juga menyalurkan pesan untuk memperoleh makna yang disampaikan agar mencapai tujuan tertentu. Fungsi media pembelajaran dilakukan sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, bersemangat, dan termotivasi dalam menjalani proses belajar mengajar. Anak juga belajar secara optimal apabila anak tertarik dan materi yang diberikan juga dapat diserap dengan baik (Pangastuti & Hanum, 2017). Penerapan media *flash card* sebagai sarana pembelajaran berperan penting dalam memajukan dan meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengenal dan melafalkan huruf. Metode ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan. Dimana, pada gilirannya mampu

meningkatkan antusiasme dan peningkatan kemampuan pemahaman anak dalam mengenal huruf abjad dengan mudah dan dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca. Penerapan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan melafalkan huruf juga didukung oleh analisis data. Sebagaimana diuraikan di atas, analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak dalam mengenal dan melafalkan huruf sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*.

Faktor-faktor seperti berada dalam lingkungan yang mendukung, memiliki keinginan yang kuat untuk berkomunikasi baik melalui ucapan maupun perilaku, diidentifikasi sebagai elemen penting yang mempengaruhi perkembangan anak dan berfungsi sebagai indikator serta alat ukur untuk kemajuan mereka. Ini menunjukkan betapa pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat, seperti media *flash card*, untuk menciptakan kondisi yang optimal bagi perkembangan kemampuan mengenal dan melafalkan huruf pada anak. Melalui pemanfaatan media *flash card*, anak-anak diperkenalkan kepada berbagai huruf serta diajarkan bagaimana melafalkannya. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwasanya sangat penting untuk mengenalkan huruf pada anak sejak dini agar anak dapat memahami bentuk simbol-simbol huruf, dan cara melafalkannya dengan benar. Penerapan media *flash card* merupakan salah satu langkah dari kegiatan pembelajaran mengenalkan huruf pada anak. Pada penelitian ini, pengenalan huruf kepada peserta didik dilakukan melalui sebuah permainan yang menarik. Melalui penerapan media *flash card* ini peneliti mengajak peserta didik aktif dalam sebuah permainan. Keterlibatan peserta didik dalam permainan ini sangat nampak, karena semua anggota kelompok bermain mendapatkan giliran untuk menunjukkan bentuk huruf yang dipegangnya sesuai dengan yang disebutkan oleh peneliti. Suasana keceriaan pada saat bermain juga nampak dan peserta didik begitu menikmati permainan ini. Melalui penerapan media *flash card*, peserta didik tidak hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan huruf yang disampaikan oleh peneliti, tetapi juga aktif berusaha mencari huruf yang disebutkan peneliti, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Bagi peserta didik yang masih belum sepenuhnya mengenal huruf dapat dibantu oleh peneliti dan teman-temannya melalui permainan *flash card* ini.

b. Pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A usia 4-5 tahun.

Pada bagian ini akan dijabarkan hasil dari temuan penelitian. Hasil tersebut merujuk pada penarikan kesimpulan yang dilandasi oleh data yang sudah dikumpulkan dan analisis data yang sudah dijalankan. Sesuai hasil *pre-test*, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar murid sebesar 53. Analisis menunjukkan bahwa terdapat 1 murid pada kategori rendah interval 29 – 38 dengan presentase 6%, 1 murid dalam kategori sedang interval 39 – 48 dengan presentase 6%, 10 murid kategori sedang interval 49 – 58 dengan presentase 59%, dan 5 murid dalam kategori tinggi interval 59 – 68 dengan presentase 29%. Dengan melihat hasil presentase tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya tingkat kemampuan mengenal huruf murid sebelum penerapan media *flash card* tergolong sedang.

Kemudian nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 63. Ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media *flash card*, murid memperoleh peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelumnya. Selain itu, persentase kategori kemampuan mengenal huruf pada murid juga mengalami peningkatan signifikan, dengan kategori tinggi interval 59 – 68 terdapat 15 murid dengan presentase 88%, terdapat 1 murid kategori sedang interval 49 – 58 dengan presentase 6%, dan kategori sedang interval 39 – 48 terdapat 1 murid dengan presentase 6%, sementara kategori rendah interval 0 – 28 dan 29 – 38 memiliki presentase 0%. Dengan melihat hasil

presentase ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf murid setelah penerapan media *flash card* tergolong sangat tinggi.

Hasil analisis statistik inferensial melalui penggunaan rumus uji t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,48. Dengan frekuensi sebesar $17-1=16$, pada taraf signifikan 0,05 terdapat $t_{tabel} = 1,745$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian di ini, terkonfirmasi dengan penelitian sebelumnya. Yakni oleh, Djangkali (2019) bahwa penggunaan metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Kesimpulan

Penerapan media *flash card* sangat penting untuk mengenalkan huruf. Selama proses eksperimen, peneliti bersama guru mengatur pembelajaran dengan terampil dalam penerapan media *flash card*. Pertama, pengenalan huruf pada anak melalui penunjukan huruf yang ada di kartu. Pada tahapan ini, peneliti banyak melakukan pengenalan simbol-simbol huruf pada anak dengan menunjukkan gambar huruf sebagaimana yang tertera dalam *flash card*, satu demi satu secara perlahan. Kemudian membuat permainan dengan media *flash card*. Pada tahap ini, peneliti membuat permainan bersama peserta didik dalam sebuah kelompok.

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis pembahasan, dapat ditarik simpulan bahwasanya ada penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. Nilai rata-rata dari *posttest* menunjukkan peningkatan menjadi 63, sedangkan pada *pretest* nilai rata-rata adalah 53 dari total 17 murid.

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui pemberian tes *post-test* yang kemudian dianalisis melalui penggunaan uji-t. Hasil analisis statistik inferensial melalui penggunaan rumus uji t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,48. Dengan frekuensi sebesar $17-1=16$, pada taraf signifikan 0,05 terdapat $t_{tabel} = 1,745$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media *flash card* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A usia 4-5 tahun

Daftar Pustaka

- Abdillah, Syaukani dan Yuni Sitorus. 2020. *Kemampuan Pengenalan Huruf Latin pada Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Annajamissa'adah Medan Tembung*. Jurnal Institut Penelitian dan Kritik Internasional Budapest (BIRCI-Journal). Vol. 3 No. 2
- Ambarini, V. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Gremedia Jakarta.
- Amini, M. 2022. *Program Literasi Keluarga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini*. Jurnal Internasional tentang Isu-Isu yang Muncul dalam Pendidikan Anak Usia Dini (IJEIECE). Vol. 4 No. 2
- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Arifin, Z (2012). *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik dan Prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Djangkali, Nova. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf di TK*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia (ECEIJ). Vol. 2 No. 3
- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media
- Hanafiyah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. IKAPI.
- Oktafianingrum, Santiana, I Wayan Utama dan Sandy Tegariyani Putri Santoso. 2020. *Pengembangan Media Interaktif Happy Reading Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. Proceeding International Webinar Series - Revolusi Pendidikan di Era Pasca Covid "Pengajaran dan Evaluasi untuk Anak di Era Covid"

- Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
- Rahmadani, Fita, Dadan Suryana dan Sri Hartati. 2019. *Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak di TK Islam Budi Mulia Padang*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, Vol. 6 No. 1
- Rasyid, H. 2009. *Assesmen Perkembangan Peserta Didik*. Multi Pressindo.
- Susanti, Rikza Azharona dan Dessy Putri Wahyuningtiyas. 2021. *The Development of Ular Tangga Pohon Misteri Game for Early Reading Activity*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 7 No. 2
- Seefeldt, C., & A Wasik, B. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sutaryono. 1999. *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Murid*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Citra Media. 2011. *EYD (Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan) Terbaru*. Yogyakarta: Citra Media