

PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Alvien Nafiul Andini

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

andini5618@gmail.com

Ahmad Nurul Mubin

MIN 1 Rembang, Indonesia

Nurulmubin.ahmad@gmail.com

ABSTRACT

This study uses a quantitative approach with a single experimental research type or single-subject research (SSR) and uses an A-B-A research design. The single-subject design focuses on individual data as the research sample. The subjects in this study were 2 students of group B Tk Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar in the 2021/2022 school year who were identified as not being able to recognize letters well. Data on the ability to recognize letters in the baseline phase and the intervention phase were obtained through observation. Data analysis uses a description of the picture obtained from graphic analysis by taking into account changes in levels or trends. The results of the study show that changes in levels or trends have increased. This shows that the provision of learning using flashcard media affects children's ability to recognize letters.

Keywords: Flashcard Media, Ability to Recognize Letters

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tunggal atau *single subject research* (SSR) dan menggunakan desain penelitian A- B- A. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 siswa kelompok B Tk Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar pada tahun ajaran 2021/ 2022 yang teridentifikasi belum mampu mengenal huruf dengan baik. Data kemampuan mengenal huruf fase baseline dan fase intervensi diperoleh melalui observasi. Analisa data menggunakan deskripsi gambaran yang diperoleh dari analisa grafik dengan memperhatikan perubahan level atau trend. Hasil penelitian menunjukkan perubahan level atau trend mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media flashcard mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Kata-Kata Kunci: Media Flashcard, Kemampuan Mengenal Huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan ruang ekspresi yang dapat membantu proses perkembangan anak lebih optimal. Tujuannya adalah untuk membentuk anak yang berkualitas sebelum memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan setelah dewasa kelak. Menurut Prof. Dr. Lydia Freyani, Dewan Guru Besar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, kegiatan di PAUD dapat memberikan rangsangan atau stimulus

pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak usia pra- sekolah (Zulfikar, 2021).

Seperti yang sudah di atur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan “pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak di jenjang PAUD bukan hanya sekedar melatih kemampuan sosial, tetapi juga diselipkan pembelajaran di PAUD seperti mengenal huruf (Haryanto, 2020). Menenal huruf merupakan tahap perkembangan anak usia dini dari belum tahu menjadi tahu, tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan maknanya (Dardjowidodo, 2003).

Pengetahuan tentang huruf bagi anak usia 5-6 tahun sangat penting untuk proses belajar membaca, di usia tersebut anak dapat menyebutkan simbol- simbol huruf, menenal suara huruf awal dari nama benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita(Website, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Al- Hidayah Tegalrejo 02 Blitar pada kemampuan menenal huruf, anak belum mampu mengetahui bentuk simbol huruf, dan anak belum mampu mengetahui suara huruf. Terdapat 10 peserta didik dalam satu kelas, ada 2 anak yang belum mampu menenal huruf dengan benar. Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menuliskan huruf di papan tulis kemudian menyebutkan lafal huruf tersebut, menghubungkan garis putus- putus yang membentuk pola suatu huruf dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA), dan majalah dalam kegiatan pembelajarannya. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah ditulis anak.

Selain permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena anak-anak juga memiliki motivasi belajar menurun seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Mangena et al., 2017) . Oleh karena itu, dalam pengenalan huruf diperlukan adanya media.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf atau flashcard. Kartu huruf atau flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, kartu huruf atau flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2011).

Media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat mendukung aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan kognitif. Dalam teori Jean Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan, tetapi dalam menenal huruf terjadi pada tahap kedua usia 2- 7 tahun yaitu tahap praoperasional yang ditandai dengan perluasan

pemikiran simbolis, tetapi anak belum mampu menggunakan logikanya karena pada tahap kedua ini anak belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis pada tahap selanjutnya yaitu operasional konkret (Papalia & Feldman, 2015). Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas peneliti mencoba dan tertarik melakukan sebuah penelitian tentang *“Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Hidayah Tegalsrejo 02 Blitar”*.

KAJIAN LITERATUR

Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, bahwa pengertian 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 (Seefeldt & A Wasik, 2008). Pendapat lain tentang mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu anak perlu dipahami tentang konsep cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak- banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf cetak, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca (Rasyid, 2009).

Menurut Ika Budi Maryatun tahapan membaca anak usia dini dibagi menjadi 4 tahapan (Hasan, 2009) yaitu :

- a. Tahap I Membaca Gambar
- b. Tahap II Membaca Gambar + Huruf
- c. Tahap III Membaca Gambar + Kata
- d. Tahap IV Membaca Kalimat

Berdasarkan Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, terdapat indikator dalam pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Indikator Mengenal Huruf

Kompetensi Dasar	Indikator
3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	• Menunjukkan bentuk- bentuk simbol (pra menulis) • Mengenal suara huruf awal • Menyebutkan lambang- lambang huruf sesuai huruf/ bunyi • Mengenal perubahan bunyi dan arti berdasarkan perubahan huruf dan posisi huruf • Menyebutkan kelompok gambar/benda yang memiliki bunyi/ huruf yang sama • Mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf vokal dan konsonan
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	

	• Menulis huruf dari namanya sendiri • Membaca nama sendiri
--	--

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat (Anita, 2010). Media bisa dikatakan sebagai perantara yang dapat menghubungkan pihak- pihak yang terkait dalam suatu hubungan. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara tepat dan akurat supaya dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Menurut Kemp dan Dayton, di antara manfaat media dalam pembelajaran adalah (Fadillah, 2012) :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja
- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dan ditingkatkan
- h. Pesan guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Terdapat banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, media yang akan digunakan tersebut dapat memberikan rangsangan semangat atau motivasi anak usia dini untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun macam- macam media pembelajaran digolongkan menjadi tiga, sebagai berikut (Fadillah, 2012) :

1) Media Audio

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio dan kaset.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti media grafis dan media proyeksi.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Media Flashcard

Menurut Suharso dan Ana Retnoningsih, kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, yang digunakan untuk keperluan, seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Menurut Ambarini, kartu huruf adalah kumpul kartu yang didalamnya berisi huruf-huruf dari A- Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak agar paham dan hafal abjad A hingga Z (Ambarini, 2006). Sedangkan (Hasan, 2009) mengungkapkan kartu huruf adalah sejumlah kartu yang digunakan sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang diberi tulisan dari makna gambar yang ada di kartu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf adalah alat bantu yang berbentuk kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol digunakan guru untuk belajar membaca dengan cara memperlihatkan dan mengingatkan bentuk huruf.

Jenis- jenis flashcard berdasarkan ukuran menurut Maimunah Hasan adalah (Ismail, 2006) :

- a) Kartu dengan ukuran 5 x 50 cm/ 12,5 x 50 cm untuk 25 kartu
- b) Kartu dengan ukuran 10 x 50 cm/ 10 x 30 cm untuk 100- 150 kartu
- c) Kartu dengan ukuran 7,5 x 7,5 cm
- d) Kartu dengan ukuran 10 x 10 cm 28

Menurut Samekto S. Sastrosudirjo, ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan media kartu huruf sebagai media bermain sambil belajar (Sutaryono, 1999) yaitu:

- a) Merangsang anak belajar aktif
- b) Melatih siswa untuk memecahkan masalah
- c) Timbul persaingan yang sehat dan akurat antar anak
- d) Menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak

Media kartu huruf merupakan media dari hasil teknologi cetak berupa teks atau gambar, kelebihan dari media kartu huruf, yaitu :

1. Murah
2. Dapat diakses oleh semua kalangan
3. Tidak membutuhkan peralatan yang khusus
4. Mudah dibawa kemana- mana atau bersifat fleksibel
5. Dapat dipahami oleh semua kalangan
6. Dapat digunakan sewaktu- waktu dan diberbagai tempat

Sedangkan untuk kelemahan dari media kartu huruf, yaitu :

1. Jika dalam penyajian media kurang jelas (font, warna, gambar dan ilustrasi) akan tidak menarik dan cepat membosankan.
2. Ukuran kartu sangat terbatas jika digunakan untuk kelompok besar.
3. Hanya menekankan persepsi indera mata, jika media diberikan ke anak yang mengalami keterbatasan pengalihan akan kurang efektif.

Langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambilah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf (Cucu, 2005).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah- langkah permainan kartu huruf sebagai berikut (Triniwati, 2014, n.d.) :

- 1) Anak dikondisikan duduk di tempatnya masing- masing
- 2) Anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan kartu huruf.
- 3) Anak- anak di beri contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut:
 - a) Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak- anak.

- b) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut.
- c) Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru, mengucapkan.
- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 5) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, permainan dimulai:
 - a. Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut.
 - b. Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada flashcard tersebut.

Dalam kriteria penelitian ini peneliti ingin mengetahui media flashcard mendukung penyampaian materi mengenal huruf dan cara penyajian media flashcard, dimana indikator penilaiannya dikembangkan peneliti diadopsi dari (Kurniawati, 2017) sebagai berikut :

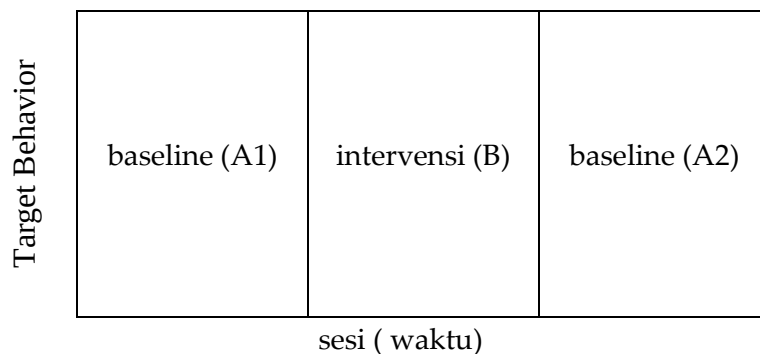
Tabel 2. Indikator Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskripsi Penilaian Media <i>Flashcard</i>
Kualitas isi dan tujuan	1. Materi sesuai dengan standar kompetensi dasar	a. Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar
Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	a. Materi yang disajikan dalam media flashcard sesuai dengan tujuan pembelajaran
Kualitas motivasi	3. Desain tampilan menarik minat untuk belajar	a. Materi yang disajikan dengan tampilan menarik
Kualitas tampilan	4. Gambar dapat memudahkan pemahaman materi	a. Kualitas gambar yang digunakan pada media flashcard sesuai dengan tingkat usia
Keterbacaan	5. Ketepatan pemilihan jenis, warna dan ukuran huruf	a. Bentuk huruf jelas

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tunggal atau *single subject research* (SSR) karena memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian (Sunanto et al., 2005). Penelitian ini menggunakan teknik dalam menentukan subyek penelitian secara *purposive*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengambil subjek siswa usia 5-6 tahun di Tk Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siswa sebagai subjek penelitian.

Desain penelitian ini menggunakan desain A-B-A, dimana desain ini merupakan pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas, seperti grafik di bawah ini :



Grafik Desain Eksperimen Subjek Tunggal A-B-A

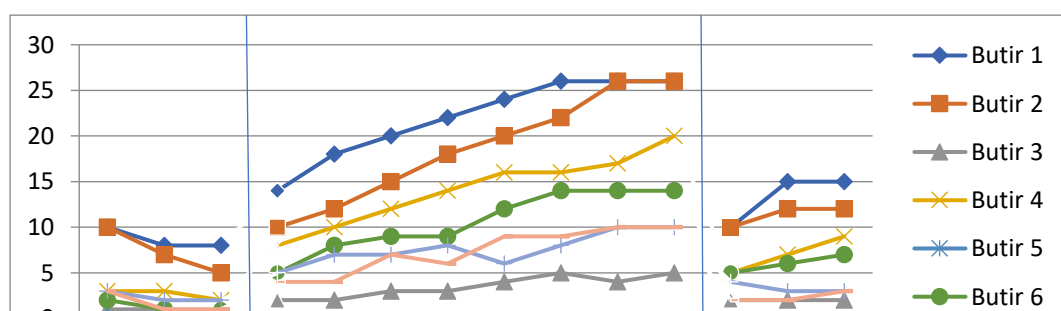
Keterangan :

- A1 (baseline) = kondisi awal sebelum diberi intervensi
- B (intervensi) = kondisi kemampuan mengenai huruf setelah diberi intervensi, dengan menggunakan media flashcard
- A2 (baseline) = kondisi setelah intervensi

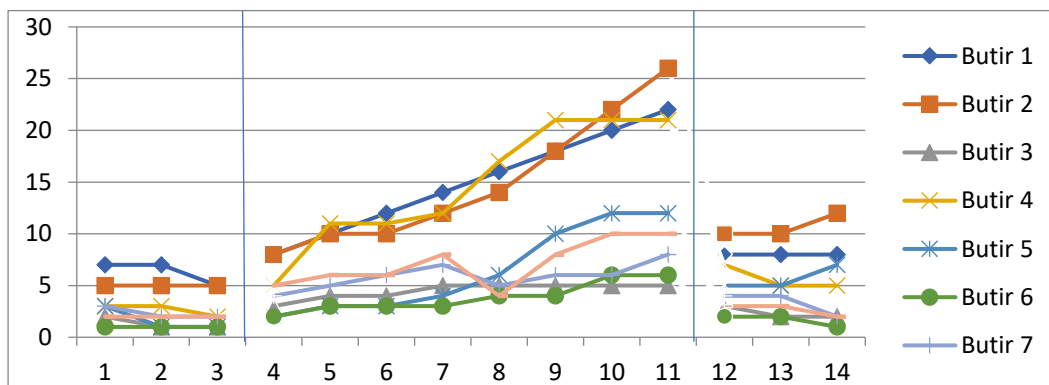
HASIL

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 2 minggu, pengambilan data dalam penelitian menggunakan observasi, dan juga lembar checklist dengan item-item pertanyaan untuk menggali informasi mengenai kemampuan mengenai huruf yang berlangsung di TK Al Hidayah Tegalrejo 02 Blitar dengan di ambil 2 subjek siswa. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi untuk mengetahui valid atau tidak instrumen dan media tersebut. Untuk validasi media maupun materi dilakukan oleh dosen PIAUD sebagai validator materi yaitu ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd dan sebagai validator instrumen yaitu ibu Sandy Tegariyani Putri S, M.Pd dan ibu Melly Elvira, M.Pd.

Dari lembar penilaian yang sudah diisi oleh validator materi, hasil validasi media pembelajaran yang digunakan dapat dinyatakan memiliki tingkat kevalidan baik dan selanjutnya bisa dilanjutkan penelitian. Selanjutnya dari lembar penilaian yang sudah diisi oleh validator instrumen mengenai tingkat kevalidan instrumen. Dan hasil tersebut dapat dinyatakan memiliki tingkat kevalidan baik dan selanjutnya dapat dilanjutkan ke tahap penelitian.



**Grafik 1 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf
Butir 1 sampai Butir 8 Subjek ND**



**Grafik 2 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf
Butir 1 sampai Butir 8 Subjek DF**

PEMBAHASAN

1. Kondisi Sebelum Pemberian Intervensi

Penelitian ini dilakukan kepada dua orang yang berusia 5- 6 tahun sebagai subjek penelitian. Kedua subjek teridentifikasi sebagai anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf sangat rendah pada saat pembelajaran di dalam kelas. Penetapan subjek tersebut berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan format observasi kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data bahwa kedua subjek belum menunjukkan kemampuan mengenal huruf pada saat pembelajaran di sekolah.

Kondisi ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran anak belum mengetahui bentuk simbol huruf dan suara huruf. Pada usia 5-6 tahun, pengetahuan tentang huruf sangat penting untuk proses belajar membaca, di usia tersebut anak dapat menyebutkan simbol- simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda di sekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama (Website, 2020) dalam hal tersebut belum ditunjukkan oleh kedua subjek. Pada saat mengikuti pembelajaran di kelas kedua subjek cenderung diam dan asyik bermain sendiri.

Kemampuan anak yang belum mampu mengenal huruf ditunjukkan oleh subjek DF yaitu anak hanya mampu menyebutkan 2-3 huruf saja karena subjek DF lebih banyak melihat temannya yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran, selalu diam atau bermain sendiri, sampai pada saat diberi pertanyaan subjek DF selalu menggelengkan kepala atau menjawab dengan asal-asalan.

Kemampuan anak yang menunjukkan anak belum mampu mengenal huruf terjadi pada subjek ND juga yaitu dari 26 huruf rata- rata anak hanya mampu menyebutkan 3-4

huruf, hal ini ditunjukkan ketika kegiatan pembelajaran ND menjadi penonton, dan ketika diberi pertanyaan ND menggelengkan kepala.

2. Kondisi Sepanjang Intervensi

Penelitian ini menggunakan media flashcard sebagai bentuk pemberian intervensi. Media flashcard diberikan atau digunakan sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara memperhatikan dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang diberi tulisan atau huruf (Hasan, 2009). Intervensi dilakukan sebanyak delapan sesi.

Pada intervensi sesi pertama sampai seterusnya yang langkah- langkah yang diberikan kepada anak sama atau diberikan berulang-ulang sampai mendapatkan data yang akurat. Langkah- langkah pembelajaran menggunakan flash card (*Trisniwati, 2014., n.d.*) adalah mengkondisikan anak duduk di tempat masing- masing, memberikan penjelasan tentang flashcard, memberikan contoh cara penggunaannya, peneliti mengajak mempraktikkan bermain flashcard bersama- sama, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan flashcard secara individu.

Selama kegiatan peneliti melibatkan diri dengan menawarkan bantuan kepada anak dan memperlihatkan empati pada anak yang mengalami kesulitan dan berusaha menstimulasi empati terhadap subjek ND dan DF. Pada akhir sesi peneliti mereview tentang apa saja yang dilakukan oleh anak, meminta anak bercerita tentang perasaan dan kegiatan yang telah dilakukannya. Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenali huruf pada kedua subjek ditunjukkan dengan perubahan level pada awal fase baseline kemampuan mengenali huruf rata- rata subjek ND dapat mengenali 3- 4 huruf, dan pada subjek DF rata- rata hanya dapat mengenali 3 huruf saja, pada intervensi kemampuan mengenali huruf berada pada level yang lebih tinggi yaitu rata- rata subjek ND dapat mengenali 12 huruf, dan pada subjek DF rata-rata dapat mengenali 9 huruf.

3. Kondisi Setelah Pemberian Intervensi

Kemampuan mengenali huruf anak usia dini mengarah kepada aspek perkembangan bahasa, perkembangan bahasa berhubungan dengan kognitif anak karena awal bahasa anak adalah ketika anak sudah memiliki pemahaman terhadap objek- objek tertentu, maka anak sudah mampu berpikir secara teratur (Khadijah, 2016). Di usia 5- 6 tahun anak dapat dikatakan mampu mengenali huruf ketika anak dapat mengenali bentuk huruf dan bunyi huruf. Anak yang belum mampu mengenali huruf adalah anak yang belum mendapatkan stimulus juga cara yang tepat. Media flashcard merupakan salah satu cara yang dilakukan guru untuk membantu menyampaikan informasi secara tepat dan akurat yang berbentuk kartu abjad yang berisi gambar dan huruf.

Hasil temuan pada penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan mengenali huruf kedua subjek mengalami kenaikan skor dari fase baseline ke sesi intervensi. Sebagai contoh subjek ND yang pada fase baseline A1 lebih banyak diam sambil memperhatikan teman-temannya pada saat kegiatan pembelajaran, apabila diberi pertanyaan hanya menggelengkan kepala atau menjawab dengan asal- asalan. Pada fase intervensi B subjek ND mulai lebih aktif belajar, dapat memecahkan persoalan juga lebih percaya diri dalam menjawab. Hal ini sejalan dengan Samekto S. Sastrosudirjo (Sutaryono, 1999) yang menyatakan manfaat flashcard yaitu dapat merangsang anak belajar aktif, melatih siswa untuk memecahkan persoalan dan menumbuhkan sikap percaya diri.

Pada ke delapan jenis butir yang diambil dari tiga indikator kemampuan mengenal huruf subjek DF mengalami kenaikan signifikan. Pada fase intervensi subjek DF lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, berbeda dengan keadaan pada fase baseline sebelumnya yang ketika diberi pertanyaan subjek DF masih banyak diam, enggan menjawab dan lebih parahnya lagi sibuk bermain sendiri, sehingga menyebabkan subjek DF terabaikan atau kurang mendapat perhatian.

Media flashcard yang diberikan kepada kedua subjek merupakan sebagai alat bantu untuk mempermudah anak dalam mengenal huruf. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Hasan, 2009) yaitu media flashcard adalah sejumlah kartu yang digunakan sebagai alat bantu belajar dengan cara melihat dan mengingat bentuk dan gambar yang diberi tulisan.

Jadi ketika pada tahap intervensi B dengan diberikan bantuan menggunakan media flashcard kepada kedua subjek kondisi keduanya meningkat tajam. Kemudian dikembalikan pada fase baseline atau pemberhentian penggunaan flashcard kedua subjek mengalami penurunan walaupun tidak sama seperti rata-rata fase baseline A1, pada subjek ND rata-rata anak dapat mengenal 6-7 huruf sedangkan pada subjek DF hanya mampu mengenal 5-7 huruf saja. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak usia 5- 6 tahun.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan perubahan level atau trend mengalami peningkatan. Kedua subjek pada fase baseline A1 memiliki kemampuan mengenal huruf cenderung stabil rendah yaitu rata-rata subjek ND hanya mengenal 2-3 huruf saja pada subjek DF rata-rata 3-4 huruf, memasuki fase intervensi B kedua subjek mengalami perubahan level dan trend yang tajam yaitu pada subjek ND rata-rata mampu mengenal huruf 12 huruf, pada subjek DF rata-rata mampu mengenal 9 huruf. Memasuki fase baseline A2 yaitu pada saat intervensi ditarik atau tidak diberikan perlakuan terjadi penurunan yaitu pada subjek ND rata-rata mampu mengenal 6-7 huruf, pada subjek DF rata-rata mampu mengenal 5-6 huruf. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media flashcard mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.

REFERENSI

- Ambarini, V. (2006). *Kartu Pintar Huruf*. Gramedia Jakarta.
- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Cucu, E. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dardjowidodo, S. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Haryanto, A. (2020, January 8). *Berapa Usia Tepat Bagi Anak Belajar Mengenal Huruf dan Angka?* tirto.id. <https://tirto.id/berapa-usia-tepat-bagi-anak-belajar-mengenal-huruf-dan-angka-ernp>
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Pilar Media.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. IKAPI.

- Kurniawati, I. D. (2017). *Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V Sd Negeri Gundih Grobogan* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2015). *Menyalami Perkembangan Manusia*. Salemba Humanika.
- Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Di TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.pdf*. (n.d.).
- Rasyid, H. (2009). *Asesmen Perkembangan Peserta Didik*. Multi Pressindo.
- Seefeldt, C., & A Wasik, B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sunanto, J., Koji, T., & Hideo, N. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. CRICED University of Tsukuba.
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Website, S. (2020, March 17). *Indikator Perkembangan Bahasa Anak Menurut Usia Sesuai STPPA. Sabyan PAUD*. <https://sabyan.org/indikator-perkembangan-bahasa-anak-menurut-usia-sesuai-stppa/>
- Zulfikar, F. (2021, July 21). *Ini Manfaat dan Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini*. *detikedu*. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5614625/ini-manfaat-dan-pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini>