

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A

Tawaduddin Nawafilaty

Program Studi PIAUD, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Lamongan

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan 62213

Telp. 0322-324706/0822-4444-8142

E-mail: dina.filaty@gmail.com

Abstract: *The aim of of this study is to know the influence of flash card media on the ability to recognize letters in children of group A children of Al-Kautsar kindergarten Surabaya. This study uses Pre Experimental Design research by using One Group Pretest - Posttest Design model. The subjects used were group A children amounted to 21 children. Data collection methods used are observation and documentation with data analysis technique using Wilcoxon's Signed Rank Test. Based on data analysis obtained by using the Wilcoxon's signed rank test obtained tcount = ttable or 7,4396 = 2,704, and Tcount <Tabel (0 <59), so Ho is rejected and Ha is accepted. Thus, the study hypothesis that reads "there is influence of flash card media to the ability to recognize letters in children group A children of Al-Kautsar kindergarten Surabaya" has been proven.*

Keywords: *Recognize Letters, Flash Card Media*

Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-5 tahun yang merupakan masa peka bagi anak untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.¹

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Usia dimana lompatan perkembangannya terjadi sangat pesat, dimana fase kehidupan anak yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral mengalami berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang tepat.

Peran orang tua dan guru di sekolah maupun di rumah sangat penting yaitu dengan memberikan stimulasi-stimulasi pada anak karena apabila kemampuan sering diasah maka

¹ Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 2.

perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Akan tetapi jika kemampuan anak jarang diasah atau tidak pernah diasah maka perkembangan anak akan menjadi lambat jika dibandingkan dengan teman-teman sebayanya.

Pondasi awal yang diberikan orang tua, pengasuh atau guru kepada anak merupakan pondasi yang penting karena itu semua akan mempengaruhi kehidupan anak pada masa atau jenjang selanjutnya. Begitu pula dengan perkembangan kemampuan mengenal huruf anak perlu ditanamkan sejak dini pentingnya memberikan layanan bimbingan dalam mengenal huruf dapat dilakukan melalui pembiasaan, media maupun model-model pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep huruf dengan baik.

Pada dasarnya, kemampuan mengenal huruf di Taman kanak – kanak (TK), dapat dilaksanakan dalam batas-batas aturan pra-skolastik atau pra-akademik. Pembelajaran mengenal huruf di Taman Kanak-kanak hendaknya diberikan secara terpadu menurut pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini dalam bidang pengembangan bahasa dan motorik.

Proses belajar mengajar didalam kelas merupakan tantangan tersendiri untuk guru mengoptimalkan pengajaran. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan anak bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian.² Ketika proses belajar mengajar tersebut terjadi, tentu saja tidak dapat berjalan secara lancar seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sering kali timbul gangguan-gangguan dan penyimpangan, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan secara efektif dan optimal. Banyak faktor yang mendasari salah satunya adalah kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan mengadakan variasi belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Cara mengenal huruf pada anak akan lebih efektif dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf yang sering disebut *flash card*. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif mengajarkan mengenal huruf akan lebih mudah dipahami dan membuat anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengenal huruf pada anak tidak tumbuh dengan sendirinya tetapi harus diasah agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf dan siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Di TK Al-Kautsar Surabaya peneliti melihat beberapa anak khususnya anak kelompok A, dengan jumlah anak 21 (dua puluh satu) anak, peneliti menemukan lima anak kurang mampu menyebutkan huruf a-z tujuh anak kesulitan membedakan antara huruf “b-d, p-q”, lima anak kesulitan dalam menulis huruf a-z, dan tiga anak kesulitan dalam menyebutkan huruf a-z. Dari data tersebut peneliti terdorong untuk mengenal huruf pada anak dengan menerapkan media *flash card*. Dengan menerapkan media *flash card* pada anak peneliti mengharapkan untuk kedepannya lebih mudah memahami huruf, sehingga para pendidik dapat menciptakan atau mendidik anak menjadi pribadi yang berkualitas untuk masyarakat terutama untuk diri mereka sendiri.

Diharapkan melalui media *flash card* ini kemampuan pengenalan huruf anak TK kelompok A dapat meningkat. Cara mengajarkan mengenal huruf mengacu pada karakteristik umum Anak Usia Dini, dimana aktivitas bermain menjadi aktivitas dominan mereka. Maka

² Sujiono & Yuliani nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009)

pelajaran mengenal huruf pada Anak Usia Dini hendaknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak memaksa anak. Sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran kepada anak yaitu belajar sambil bermain. Anak masih belum bisa untuk fokus dalam waktu yang terlalu lama, untuk itu pembelajaran kepada anak harus sesuai dengan dunianya, yaitu dunia bermain. Untuk membantu anak belajar mengenal huruf secara menyenangkan dibutuhkan permainan yang menyenangkan yaitu melalui media *flash card*.

Langkah selanjutnya adalah peneliti meminta bantuan guru kelas untuk mengenalkan media *flash card* kepada anak dengan cara menunjukkan *flash card* kepada anak kemudian menjelaskan cara bermain *flash card*, yaitu dengan cara menunjukkan satu buah *flash card* kepada anak, lalu anak menyebutkan satu benda yang mempunyai huruf sama misalnya : B (Bola, Buku, Baju). Atau dapat juga dengan menghubungkan gambar dengan huruf yang sudah ditunjukkan di *flash card*. *Flash card* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* atau sekitar 20 x 30 cm. gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar / foto yang ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut.

Berangkat dari persoalan-persoalan diatas, maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan ini dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh Media *flash card* Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok A”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A.

Kemampuan Mengenal Huruf

Mengenal huruf adalah merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku.³

Steinberg menjelaskan bahwa pada anak pra sekolah, mengenal huruf merupakan program untuk menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.⁴ Lisnawati menjelaskan bahwa mengajarkan bunyi huruf kepada anak dapat dilakukan dengan cara mengasosiasikan setiap bunyi huruf dengan gerakan yang mudah diingat. Pada usia Taman Kanak-kanak, anak belum mampu melakukan operasi mental yang memungkinkannya untuk berpikir logis sehingga dalam mengenalkan konsep huruf yang membutuhkan operasi mental perlu dibantu agar lebih mudah memahami dan mengingatnya. Asosiasi bunyi huruf dengan gerakan yang diajarkan, membuat konsep bunyi huruf menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.⁵

Menurut Suyanto belajar mengenal huruf dan bunyi (morfem dan fonem) pada anak pra sekolah membutuhkan maturasi atau kematangan organ-organ pembentuk suara. Pada anak pra sekolah, huruf r biasanya adalah huruf yang paling akhir untuk diucapkan dan huruf b maupun d adalah huruf yang sering terbalik.⁶ Menurut Armstrong huruf tidak dapat berdiri sendiri. Huruf hadir dalam rangkaian yang disebut suku kata. Suku kata hadir dalam untaian

³ Depdiknas, *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2000)

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 83.

⁵ Ibid

⁶ Ibid

kata dan berakhir kalimat. Tahapan mengenalkan bacaan haruslah dimulai dengan memberikan pembelajaran pengenalan huruf dan bunyi pada anak.⁷

Mengenal bacaan pada anak haruslah satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi suku kata dan menjadi kata yang sederhana. Agar nantinya saat memasuki sekolah dasar anak dapat membaca dengan baik, anak harus diperkenalkan dengan satu persatu huruf abjad terlebih dahulu. Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad.⁸

Dari pengertian diatas kemampuan mengenal huruf adalah kegiatan mendengar dan mengamati perkataan-perkataan utuh dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai pembelajaran.

Gibson, menjelaskan anak masih kesulitan untuk mengacaukan satu huruf “E” dengan sebuah “F” atau sebuah “T” atau mengacaukan sebuah “N” dengan sebuah “M.” Membedakan huruf satu dengan huruf lainnya menuntut bahwa anak itu memperhatikan dengan cermat tidak hanya bagaimana huruf-huruf itu sama tetapi juga bagaimana huruf-huruf itu berbeda. Memikirkan bagaimana barang berbeda bukan ciri khas bagaimana anak-anak memandang dunia. Tidak hanya sulit bagi anak-anak yang belajar huruf untuk membedakan bentuk huruf, tetapi juga sulit untuk memecahkan masalah tentang bagaimana huruf itu berorientasi pada ruang. Itulah sebabnya anak-anak mengacaukan “W” dan “M,” “P” dan “Q,” dan “B” dan “D.” Ketika anak-anak mempunyai banyak kesempatan untuk memahami huruf, mereka mulai mengidentifikasi perbedaan halus antara huruf-huruf. Anak juga mampu untuk secara akurat membuat asimilasi antara bentuk huruf dan namanya.⁹

Ketika anak-anak belajar nama huruf, mereka juga belajar bunyi huruf. Mengetahui nama huruf memberi kenyamanan kepada anak-anak untuk belajar bunyi huruf. Nama-nama huruf tidak berubah;sebuah”a” selalu sebuah “a.” Bunyi-bunyi huruf memang berubah. Bunyi / a / dalam “bat” beda dari bunyi / a / dalam “bait.” Bunyi huruf berdasarkan pada huruf-huruf yang diasosiasikan di dalam sebuah kata. Menghubungkan antara huruf dan bunyi huruf disebut sebagai kesesuaian simbol-bunyi (*sound-symbol correspondence*). Kesesuaian simbol-bunyi yang kelak membantu bila anak-anak diajar belajar membaca secara formal.¹⁰

Menurut Schickendanz,¹¹ Saat mempelajari huruf-huruf, anak-anak secara khas mengikuti urutan perkembangan berikut ini:

1. Mengenal huruf.
2. Membuat huruf.
3. Belajar asosiasi bunyi-huruf.

Sedangkan menurut Seefeldt & Wasik,¹² mengenal huruf yaitu:

1. Mengerti bahwa sebuah buku itu untuk dibaca.
2. Mengerti bahwa anak membaca huruf.
3. Bahwa membaca huruf itu dari kiri ke kanan.
4. Bisa mengidentifikasi judul, pengarang & ilustrator.

⁷ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Universitas Terbuka, 2010)

⁸ Ibid

⁹ Ibid

¹⁰ Ibid

¹¹ Ibid., 332.

¹² Ibid., 329.

Flash Card

Flash card diperkenalkan oleh Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Kartu kilas *flash card* termasuk media visual. Doman berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterampilan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.¹³

Flash card merupakan terobosan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang menggunakan sejumlah kartu sebagai alat bantu. Media *flash card* memungkinkan anak mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk.¹⁴

Menurut Indriana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* atau sekitar 20 x 30 cm. gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar / foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut.¹⁵

Macam-macam *flash card* yang dapat diperkenalkan pada anak antara lain:

1. Kartu kilas (*flash card*) benda
2. Kartu kilas (*flash card*) abjad/huruf
3. Kartu kilas (*flash card*) angka
4. Kartu kilas (*flash card*) warna
5. Kartu kilas (*flash card*) profesi
6. Kartu kilas (*flash card*) huruf hijaiyah

Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan *flash card* antara lain:¹⁶

1. Mudah dibawa, karena berukuran kecil.
2. Praktis, tidak memerlukan keahlian khusus atau menggunakan listrik.
3. Mudah diingat, karena mengkombinasikan gambar dan teks yang memudahkan anak mengenali konsep sesuatu.
4. Menyenangkan, karena penggunaannya bisa melalui permainan.

Adapun manfaat media *flash card* ini antara lain:¹⁷

1. Dapat membaca pada usia dini
2. Mengembangkan daya ingat pada otak kanan
3. Melatih kemampuan berkonsentrasi
4. Memperbanyak perbendaharaan kata dari balita.

Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah “Ada pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A”

¹³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)

¹⁴ Ibid

¹⁵ Ibid., 68

¹⁶ Ibid., 69

¹⁷ Ibid

Metode

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental designs* (non designs), yang menurut Arikunto,¹⁸ *Pre-Eksperimental Designs* sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu sering disebut juga dengan istilah “*quasi experiment*” atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu.

Pada model penelitian ini peneliti menggunakan model *One Group Pre-Test and Post Test Design* yaitu dengan menbandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.¹⁹ Dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Rancangan dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan: O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenali bilangan = $O_1 - O_2$.

Nilai *pre-test* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah memberikan sebuah tugas kepada anak untuk mendapat sebuah nilai/hasil sebelum memberikan penerapan media *flash card* untuk kemampuan mengenali huruf pada anak. Sedangkan hasil sesudah perlakuan/*post-test* berupa respon anak terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* untuk kemampuan mengenali bilangan.

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Kautsar Surabaya pada anak kelompok A dengan jumlah sampel 21 anak, dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

Pertama, peneliti menyiapkan kisi-kisi instrument yang digunakan untuk menilai kemampuan anak dalam mengenali huruf. Kisi-kisi tersebut divalidasi oleh ahli materi kemudian diuji coba pada TK yang mempunyai karakteristik sama dengan TK Al-Kautsar Surabaya.

Langkah selanjutnya adalah peneliti meminta bantuan guru kelas untuk mengenalkan media *flash card* kepada anak dengan cara menunjukkan *flash card* kepada anak kemudian menjelaskan cara bermain *flash card* dengan cara menunjukkan satu buah *flash card* kepada anak, lalu anak menyebutkan satu benda yang mempunyai huruf sama misalnya : B (Bola, Buku, Baju). Atau dapat juga dengan menghubungkan gambar dengan huruf yang sudah ditunjukkan di *flash card*. Guru mencoba menunjukkan cara mudah dengan menunjukkan penggunaan *flash card* dengan melihatkan satu buah *flash card* kepada anak-anak.

Flash card yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* atau sekitar 20 x 30 cm. gambar yang ditampilkan dalam kartu

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi, 2010)

¹⁹ Ibid, 124

tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar / foto yang ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut.

Teknik penggumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara untuk menggali data yang benar untuk mendukung penelitiannya. Disamping itu peneliti juga harus dapat mengetahui teknik penggumpulan data yang tepat sesuai dengan aspek yang diteliti, adapun teknik penggumpulan data dalam penelitian ini yakni:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi sistematis karena penelitian yang digunakan dengan menggunakan pedoman instrumen sebagai instrumen pengamatan²⁰.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi dari hasil pengamatan yang diberikan oleh guru dalam menerapkan media *flash card* kepada anak. Dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa foto-foto anak saat bermain *flash card*, lembar observasi²¹.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan pedoman observasi yang menggunakan *check list* sebagai instrumen penggumpulan data yang utama. Dimana dalam *check list* tersebut dibuat dengan menggunakan *Ranting Scale*, peneliti menggunakan *ranting scale* karena lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain²². Untuk mencari jawaban setiap item instrumen maka penelitian ini berupa kata-kata “sangat baik”, “cukup baik”, “kurang baik”, dan “sangat tidak baik”. Berikut ini contoh instrumen penelitian:

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2011), 203.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi, 2010), 274.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, 141.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

<i>Variabel</i>	<i>Tingkat Pencapaian Perkembangan</i>	<i>Indikator</i>
Pengenal Huruf	Menyebutkan huruf yang dikenal	1. Menyebutkan kembali huruf yang baru didengar.
	Meniru	1. Meniru Huruf 2. Membuat Huruf
Pengenal Huruf	Menyebutkan huruf yang dikenal	2. Menyebutkan kembali huruf yang baru didengar.
	Meniru	3. Meniru Huruf 4. Membuat Huruf

Diambil dari rumusan masalah yaitu adakah pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Peneliti menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan menggunakan *statistik non parametik*. Untuk menganalisis data rumus statistik yang digunakan adalah tabel penolong untuk *test wilcoxon*.

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah “data yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.²³

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk mengukur validitas dari *instrumen test* peneliti disini menggunakan validitas isi yaitu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen atau matrik pengembangan instrumen.

Menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item atau uji beda yaitu dengan menjabarkan indikator-indikator yang ada di TK, menjadi beberapa aspek pengenalan huruf pada anak kemudian diuji oleh ahli dari ahli perkembangan bahasa.

Berikut ini indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur validitas sesuai dengan kemampuan mengenal huruf pada anak.²⁴

- a. Anak mampu menyebutkan huruf sesuai *flash card*
- b. Anak mampu menebali huruf a sampai z
- c. Anak mampu membuat huruf a-z

Peneliti disini menggunakan reliabilitas pengamatan (*observasi*) yaitu dengan pengamat I dan pengamat II mengamati bersama-sama proses pengenalan huruf pada anak.

Rumus yang digunakan oleh peneliti dikemukakan oleh H.J.X.Fernandes:²⁵

²³ Ibid., 363.

²⁴ Kementerian Pendidikan Nasional, *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010b)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan :

KK= koefisien kesepakatan

S= sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N₁= jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N₂= jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Uji Reliabilitas.

No Item	Perilaku diamati	Observer I				Observer II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Anak mampu menyebutkan huruf sesuai <i>flash card</i>				√				√
2	Anak mampu menebali huruf a sampai z			√				√	
3	Anak mampu membuat huruf a samapai z			√				√	

Kemudian data di atas dimasukan kedalam rumus yang dikemukakan oleh H.J.X. Fernandes sehingga membentuk perhitungan sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 3}{3 + 3} = \frac{6}{6} = 1$$

Keterangan :

KK= koefisien kesepakatan

S= sepakat, jumlah kode yang sama untuk obyek yang sama

N₁= jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N₂= jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Angka tersebut menunjukkan bahwa melalui uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, artinya instrumen lembar penelitian observasi yg digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian dan tidak perlu dilakukan pengulangan dalam latihan observasi.

Hasil Penelitian

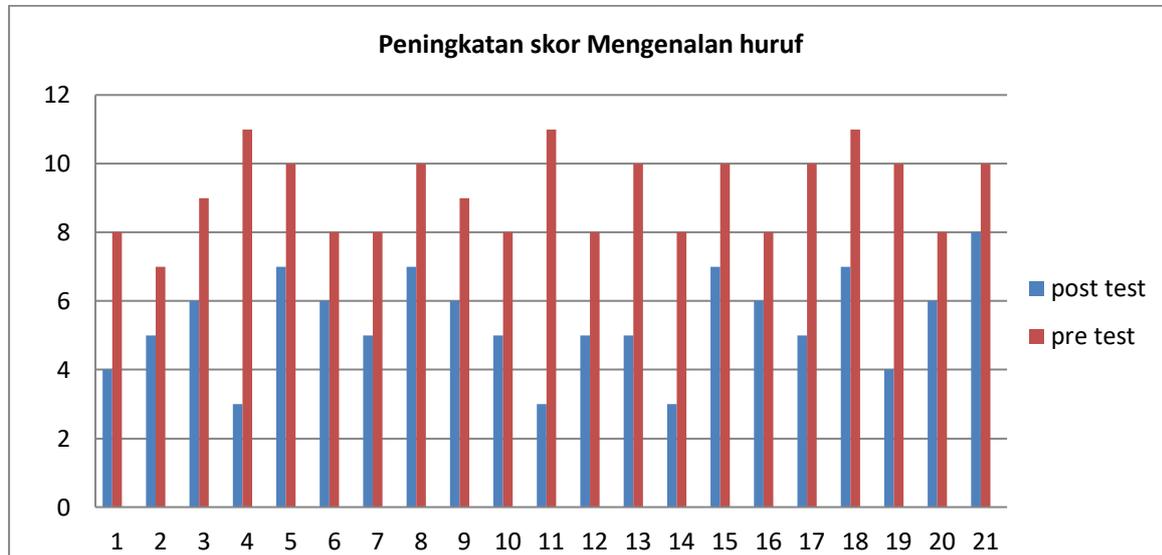
Hasil penelitian ini menunjukkan media *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK Al-Kautsar dan dilihat dari grafik *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test*.

Meskipun tingkat perubahannya tidak sama pada setiap anak, namun hal tersebut mampu menjelaskan perubahan skor kemampuan mengenal huruf pada anak antara sebelum

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi, 2010), 224.

dan sesudah perlakuan dengan media *flash card* menunjukkan adanya pengaruh pada anak. Hal ini berarti media *flash card* memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal Huruf



Sasaran penelitian yang akan diteliti berjumlah 21 anak yang diambil kelompok A di TK Al-Kautsar Surabaya, yang keseluruhan anak akan mendapatkan perlakuan media *flash card*. Dan akan menerima *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan media *flash card*.

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh adalah 0, karena jumlah *signed Rank* terkecil (positif atau negative) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} . Kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $N=21$. Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* bahwa nilai T_{tabel} adalah 59.

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima.

Pembahasan

Hasil penghitungan tabel nilai kritis uji jenjang bertanda *wilcoxon* bahwa nilai T_{tabel} adalah 59 ($0 > 51$).

Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa *flash card* juga merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak, diantaranya, menyebutkan kembali huruf yang baru didengar, meniru dan membuat huruf.²⁶ Dari pendapat tersebut dapat dibuktikan dalam penelitian ini yaitu anak mulai mampu menyebutkan kembali huruf yang baru didengar saat guru bertanya huruf apa yang sudah disebutkan, meniru huruf dan membuat huruf dibuktikan dengan hasil anak dalam mengerjakan LKA pada *pre-test* dan *post test*.

Penggunaan media *flash card* dapat membuktikan kebenaran dalam teori disampaikan Kurrien²⁷ berpendapat, bahwa untuk mengenalkan semua kata yang memiliki makna baginya,

²⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)

²⁷ Kurrien dalam Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 63.

pada saat yang sama, peserta didik dapat mulai belajar mengenal huruf-huruf abjad dan menghubungkan setiap huruf tersebut dengan bunyinya yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan asosiasi huruf-bunyi, seperti: Ayo Mengetahui ABC, Ayo Bermain ABC, Apa Bunyi Huruf Awalnya. Dari pendapat Kurrien yang menyebutkan anak dapat mulai belajar mengenal huruf-huruf abjad dan menghubungkan setiap huruf dengan bunyinya memiliki kesamaan dengan indikator yang digunakan peneliti dalam menguji pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Dengan hasil yang didapat dalam penelitian sesuai dengan tujuan teori tersebut yaitu mengembangkan asosiasi huruf dengan mengenal ABC.

Dari pendapat di atas maka dapat dikatakan penggunaan media *flash card* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Al-Kautsar Surabaya yang ditunjukkan dari 21 memperoleh peningkatan dalam mengenal huruf setelah diberikan *treatment flash card*.

Penutup

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas tersebut peneliti mencoba mencari pemecahan dengan mencoba menerapkan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A” telah terbukti.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi 2010.
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Depdiknas. *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2000.
- Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak* (tjd). Meitasari Tjandrasa dan Soejarwo, Jakarta: Erlangga. Jilid I, Edisi VI, 1978.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010a
- , *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010b
- , *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010c
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&B*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.