

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A RA
ROUDLOTUL ISLAMIYAH SIDOARJO**

Miftachul Ulah

(S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
miftachul.ulah@gmail.com

ABSTRAK

Kenyataan pada masa sekarang adalah anak TK harus dapat membaca untuk masuk ke jenjang sekolah SD. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya yang kreatif agar anak dapat tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Akan tetapi hal tersebut tidak nampak di RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, karena di RA Roudlotul Islamiyah ini pengenalan huruf hanya menggunakan papan tulis dan spidol. Salah satu upaya yang kreatif dalam pengenalan huruf yaitu melalui kegiatan menggunakan media *flash card*.

Merujuk pada permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan apakah penggunaan media *flash card* dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah sebelum diberikan media *flash card* dan sesudah diberikan media *flash card* serta untuk menganalisis data tentang pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre Experiment*. Dengan *design One Group Pre-Test and Post-Test*. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah Tes. Analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil dari perhitungan antara sebelum diberikan media *flash card* dan sesudah diberikan media *flash card* dapat diketahui $t = 17,4$ setelah dibandingkan dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 derajat kebebasan (d.b) = 22 maka diketahui t tabel sebesar 2,07. Karena hasil uji t lebih besar dari harga t tabel, maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Kata kunci : kemampuan mengenal huruf, media *flash card*

ABSTRACT

Nowadays, kindergarten children must be able to read when they want to continue their study to the primary education. Based on that reason, a creative way is needed to make the children grow optimally in a comfortable and enjoyable condition. Unfortunately, it does not exist at RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, because the teachers only use board and marker in teaching. A creative way to recognize the letters is by using flash cards.

Based on the problem above, the research question is whether the use of flash cards affect the A group children's ability to recognize the letter at RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. The aim of this research is to know the A group children's ability to recognize the letter at RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo before and after applying flash cards, this is to analyze the effect of flash cards for the A group children's ability to recognize the letter at RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

This research is a Pre Experiment by using One Group Pre-Test and Post-Test design. The data collecting technique is test. The data analysis used is t test. The result between before and after giving flash cards is $t = 17,4$. Then, it is compared to t table in the significant level of 0,05 and free level (d.b) of 22. It is found that t table is 2,07. Because t test is bigger than t table, it means the use of flash cards can affect the A group children's ability to recognize the letter at RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. The use of flash cards shows a significant effect for the children's ability to recognize the letter.

Keywords : the ability to recognize the letter, flash cards

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi kita semua, baik untuk masa depan maupun masa yang akan datang. Untuk itu, pendidikan yang pertama kali akan ditanamkan dalam lingkungan keluarga oleh orang tua. Kemudian dilanjutkan dengan pendidikan sekolah oleh para pendidik yang berada di sekolah, terutama para guru dan dilengkapi dengan pendidikan dalam masyarakat, dalam hal ini yang berperan adalah masyarakat sekitar tempat individu tinggal. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar, jadi dalam pendidikan anak usia dini tidak dianjurkan untuk mengajari membaca, menulis, berhitung tetapi kenyataan yang ada bahwa untuk memasuki sekolah dasar anak harus sudah mampu untuk membaca, menulis dan berhitung.

Salah satu pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini adalah pengenalan terhadap huruf sebagai bekal kesiapan membaca pada jenjang pendidikan lebih lanjut. Menurut Montessori dan Hainstock (dalam Dhieni, dkk : 5.3) mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis permulaan. Bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Pembelajaran membaca pada anak TK A yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan anak usia dini di kelompok A.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, pembelajaran pada anak TK hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip yaitu pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, menggunakan pendekatan tematik, kreatif

dan inovatif, lingkungan kondusif, dan mengembangkan kecakapan hidup.

Menurut Doman (dalam Indrayanti, 2010:6) yang harus diingat bahwa untuk mengajarkan anak agar bisa cepat membaca adalah ajari mereka membaca sesuatu yang sudah akrab dalam pikiran mereka. Dengan kata lain, ajari anak membaca satu kata bermakna dan maknanya sudah diketahui langsung oleh si anak. Oleh karena itu peneliti mengungkapkan bahwa kemampuan awal anak membaca adalah kemampuan untuk mengenal huruf. Dalam hal ini harus disertai dengan metode dan strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu diperlukan sesuatu sebagai alat untuk membantu penyampaian materi tersebut. Misalnya dengan menggunakan media *flash card*. Dengan media *flash card* huruf-huruf yang membentuk suatu nama benda dapat ditampilkan semenarik mungkin, serta didukung gambar yang membuat anak termotivasi dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi awal di RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo pada kelompok A, menunjukkan bahwa kemampuan anak masih kurang terutama dalam hal mengenal huruf. Kondisi yang seperti itu disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang aktif. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana yaitu berupa papan tulis dan spidol papan tulis. Dalam pembelajaran mengenal huruf, guru hanya menuliskan huruf-huruf di papan tulis dan menyuruh anak-anak untuk menirukannya tanpa mengajak anak aktif dalam pembelajaran tersebut, dan metode yang digunakan kurang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga sulit untuk menarik perhatian dan konsentrasi anak-anak. Guru kurang aktif dalam mengembangkan strategi pembelajarannya serta kurang memperhatikan kebutuhan masing-masing anak sehingga anak hanya mendengarkannya saja dan keesokan harinya pasti banyak yang lupa.

Padahal dalam pembelajaran anak usia dini terutama pada kelompok A, hendaknya pada prinsip belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar, sehingga anak tidak terbebani dengan materi-materi yang ada. Akan tetapi sebaliknya mereka merasa

senang dan gembira dalam menerima materi pembelajaran di sekolah. Kondisi ini menuntut upaya pemecahannya. Penggunaan alat peraga yang menarik dan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan meningkatkan minat dan gairah anak untuk dapat belajar mengenal huruf dengan baik. Dalam hal ini berdasarkan pengalaman peneliti dari berbagai sumber yaitu teori-teori dari berbagai buku dan penelitian penelitian sebelumnya, bahwa dalam mengajarkan membaca dan mengenalkan huruf pada anak TK kelompok A sebaiknya menggunakan media yang menarik bagi anak. Salah satunya dengan menggunakan media *flash card*. Media *flash card* merupakan suatu alat / bahan yang memuat gabungan antara huruf / angka dan gambar yang menarik yang dapat digunakan sebagai penyalur untuk mengantarkan materi pada pemahaman anak yang belajar mengenal huruf.

MEDIA PEMBELAJARAN

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sejalan dengan ini adalah pendapat Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar (dalam Sunarsihi 2001 : 23).

Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan / informasi, dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang fikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasikan menjadi media *visual*, media *audio*, dan media *audio visual*. (dalam Dheni, dkk : 11.1-11.27)

a. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan/ informasi secara visual, artinya penerima pesan yaitu anak didik akan menerima informasi tersebut

melalui indera penglihatannya, karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

b. Media audio

Media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara-suara atau bunyi yang diperdengarkan.

Jenis- jenis media audio adalah sebagai berikut :

1) Rekaman / *tape recorder*

2) Radio

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui visual berupa gambar dan tulisan dan sekaligus juga melalui suara-suara atau bunyi yang diperdengarkan.

Media audio visual terdiri dari:

1) Media video (televisi, film)

2) Media komputer

Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Educational Research (dalam Sunarsihi, 2011 : 11) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- b. Memperbesar perhatian anak
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan anak
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

PENGERTIAN FLASH CARD

Flash Card diperkenalkan oleh Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *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 keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. (Aulia, 2011 : 67)

Kelebihan Flash Card

Media *flash card* tergolong dalam media berbasis visual (gambar atau perumpamaan). Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan *flash card*, (dalam <http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran/>) di akses tanggal 11 Januari 2012 pukul 23.26 WIB, antara lain:

a. Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil-kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas maupun diluar kelas.

b. Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam menggunakan media ini tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu menggunakan listrik. Jika ingin menggunakan maka kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan. Pastikan posisi gambar tepat tidak terbalik.

c. Gampang diingat

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, dsb. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan anak untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan anak untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya.

d. Menyenangkan

Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya anak secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari anak berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah

kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Manfaat media *flash card* (Hasan, 2009 : 66), antara lain :

- a. Dapat membaca pada usia dini.
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan.
- c. Melatih kemampuan konsentrasi.
- d. memperbanyak perbendaharaan kata dari balita.

Cara pembuatan media *flash card*

Menurut Susilana dan Riyana (dalam http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jrm_060079_chapter2.pdf) diakses tanggal 10 Februari 2012, pukul 12.34 WIB. Menjelaskan secara rinci cara pembuatan media *flash card*, antara lain :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau sepidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran.
- c. Potonglah kertas duplek tersebut dengan menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat ukurannya. Buatlah kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d. Selanjutnya, jika obyek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misal : HVS, atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, sepidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, misal gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya.

PENGERTIAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya (Dhieni, dkk : 5.3)

Membaca permulaan adalah kesanggupan mengenal huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi kata yang sederhana. Supaya 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 (Wicaksana, 2011 : 122)

Menurut Montessori (dalam Indrayanti, 2010 : 13) pengajaran membaca melalui metode "*sintesia*" yaitu dalam mengajarkan anak membaca terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi-bunyi dari setiap huruf abjad dengan menggunakan gambar. Menurut Root (dalam Indrayanti, 2010 : 13) pengajaran membaca melalui metode "*fonika*" yaitu dalam mengajarkan anak membaca dimulai dengan mengenalkan alfabet terlebih dahulu, kemudian mempelajari huruf-huruf menjadi suku kata.

Tahapan dalam mengenal huruf

Kita tidak bisa menghendaki setiap kali selesai mengajari anak langsung bisa dan langsung hafal. Segala sesuatu membutuhkan proses, demikian juga dengan proses belajar mengenal huruf. Ada tahapan-tahapan tertentu dalam belajar mengenal huruf. Menurut Jindrich (dalam Indrayanti, 2010 : 13-14) tentang tahapan dalam mengenal huruf ,yaitu :

- a. Mengembangkan koordinasi mata-tangan dan motorik halus
 1. Ajak anak menggambar atau menempel bagian-bagian gambar.
 2. Sediakan stensil (alat untuk merekam huruf) dengan menggunakan alat ini huruf menjadi timbul untuk diikuti lekuk-lekuknya.
 3. Beri anak sekotak permainan berwarna warni dan minta mereka mengelompokkannya menurut warnanya.
 4. Buat bentuk-bentuk huruf dengan menggunakan plastisin dan minta anak-anak menggambar.
 5. Mainkan permainan tebak huruf dengan merangkai berbagai garis.
 6. Ajak anak bermain *puzzle* huruf.
 7. Minta anak untuk menggunting pola macam-macam huruf.
- b. Bantu anak mengembangkan kemampuan penalaran dengan cara:
 1. Menggunakan permainan *puzzle*, kartu gambar dan kartu huruf berwarna.
 2. Melakukan aktifitas-aktifitas penguatan, seperti menyebutkan kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan di hari itu.
 3. Menjelaskan apa yang ada kerjakan dan bagaimana suatu hal bisa terjadi.

Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Huruf

Sebagaimana tahapan dalam perkembangan mental dan fisiknya, anak-anak mempunyai tahapan perkembangan dalam hal kemampuan mengenal huruf. Menurut Team Dafa Publishing (dalam Indrayanti, 2010 : 14-15) secara khusus, ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak huruf, yaitu:

- a. Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu : garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.
- b. Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu : bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran.
- c. Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya : lengkung (c) dan garis tegak (I) menjadi huruf b, d, p, q"
- d. Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbeda dan menarik,

misalnya :huruf “s” bunyinya seperti ular mendesis “ssssss”.

- e. Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad.
- f. Mengenalkan konsep huruf-huruf vokal terlebih dahulu (a, i, u, e, o) kemudian baru huruf-huruf konsonan (b, c, d, f, g, h,...) dengan cara yang menyenangkan.
- g. Mengurutkan huruf-huruf abjad dari kiri ke kanan.

Keterkaitan Antara Media Flash Card Dengan Kemampuan Mengenal Huruf

Pembelajaran membaca pada anak TK A yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan anak usia dini di kelompok A. Dengan menggunakan alat peraga / media yang memiliki gambar-gambar dengan warna-warna terang, menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak, maka dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar mengenal huruf dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media *flash card*. Melalui media *flash card* ini dapat mengurangi kesulitan anak dalam mengenal huruf.

Penggunaan media *flash card* tersebut didukung oleh metode “Sintesia” Montessori. Menurut Montessori (dalam Indrayanti, 2010 : 26) pengajaran membaca melalui metode “sintesia” yaitu dalam mengajarkan anak membaca terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi-bunyi dari setiap huruf abjad dengan menggunakan gambar. Dimana pelaksanaan metode ini juga menggunakan media kartu huruf dan kartu gambar yang ditempel di flanel. Dengan menggunakan media kartu tempel, anak dapat dengan mudah memindah dan menempelkan kartunya di flanel sehingga lebih menarik bagi anak yang tentunya dengan permainan yang menyenangkan. Huruf pertama yang dikenalkan adalah huruf vokal (huruf hidup), kemudian huruf konsonan (huruf mati), kemudian diftong (bunyi sengau seperti ng dan ny)

Dalam setiap penerapan metode pembelajaran diperlukan kreatifitas untuk dapat memasukkan unsur-unsur permainan di dalam proses belajar, sehingga waktu belajar akan menjadi saat-saat yang menyenangkan bagi anak-anak. Sebagai

seorang pendidik anak usia dini khususnya anak TK, guru harus memiliki seni mendidik yang dapat memikat anak didik dalam pembelajaran untuk bersama-sama mencapai tujuan dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Pre Experimen* dengan pendekatan kuantitatif. Dengan *design One Group Pre-Test and Post-Test Design*. Dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding . Sebelum diberi perlakuan kelompok tersebut diberi *pre-test* (Sugiyono, 2008: 74)

Dalam desain ini dilakukan dua kali tes yaitu tes sebelum diberikan media *flash card* (*pre test*) dan tes sesudah diberikan media *flash card* (*post test*). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut. (Arikunto, 2010:124) :



$O_1 X O_2$

Gambar 3.1 Pre-test and Post-test Group Design

Keterangan :

O_1 = *pre test* (sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*)

X = *treatment* atau perlakuan pada subyek dengan menggunakan media *flash card*

O_2 = *post test* (setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*)

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian adalah di RA Roudlotul Islamiyah terletak di jalan Imam Rejo RT 02 RW 01 Desa Sawocangkring Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo . Pemilihan lokasi ini didasarkan alasan karena RA Roudlotul Islamiyah ini pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik yang mengakibatkan anak kurang mampu dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Subjek penelitian yang digunakan adalah 23

anak kelompok A-1 RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data untuk keperluan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik tes dan dokumentasi.

1. Tes

Menurut Arikunto (2010: 193), “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Penelitian menggunakan instrument berupa tes yang terdiri dari soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan *pre test* dan *post test*:

- a. *Pre test* terdiri dari beberapa butir soal yang diberikan oleh peneliti kepada anak untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *flash card* sebelum diberi perlakuan / *treatment*.
- b. *Post test* terdiri dari beberapa butir soal yang diberikan oleh peneliti kepada anak untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *flash card* setelah diberi perlakuan / *treatment*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010 : 274).

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada disekolah ataupun yang berada diluar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini dokumentasi hanya sebagai data pelengkap. Data yang dikumpulkan hanya berupa foto dan identitas anak

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Untuk itu seorang peneliti perlu memahami teknis analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai yang tinggi.

Data hasil penelitian dapat dianalisis dengan teknik statistik dan non statistik. Teknik analisis statistik digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, sedangkan teknik non statistik untuk menganalisis data kualitatif.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *flash card* dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo”. Maka dapat ditulis hipotesis “penggunaan media *flash card* dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada kelompok A RA Roudlotul Islamiyah”. Untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis ini, maka penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik statistik.

Pelaksanaan analisis data antara nilai sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan nilai sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat ditunjukkan dengan menggunakan uji t.

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pre test* dengan *post test*

Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

d.b. = ditentukan dengan N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan disajikan tentang data-data yang telah diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian di RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo dengan menggunakan instrumen tes dan dokumentasi. Penelitian dilakukan selama ± satu bulan. Penelitian dilakukan enam kali pertemuan dengan jadwal tiga kali dalam seminggu.

Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Analisis ini merupakan analisis statistik yang paling sederhana. Inti dari analisis deskriptif adalah mengumpulkan, meringkas dan menyajikan data dalam bentuk yang mudah dibaca. Berikut ini beberapa hal yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

Tabel 4.1
HASIL NILAI SEBELUM DIBERIKAN PERLAKUAN DALAM PENGENALAN HURUF PADA ANAK KELOMPOK A RA ROUDLOTUL ISLAMIYA SIDOARJO

NO	NAMA ANAK DIDIK	NILAI SEBELUM PERLAKUAN
1.	LHN	8
2.	AIZ	10
3.	NDF	6
4.	ADD	10
5.	DLA	9
6.	DNI	7
7.	SNA	9
8.	IND	13
9.	NDA	11
10.	AGG	11
11.	RDA	12
12.	DFD	11
13.	NFQ	9
14.	ALM	11
15.	ABI	12
16.	MRD	8
17.	NRP	8
18.	NBL	12
19.	RVN	12
20.	DFA	10
21.	RZK	10
22.	RBL	12
23.	MLN	12
JUMLAH		233

Adapun hasil rata-rata dari nilai sebelum perlakuan seperti pada tabel 4.1 adalah sebagai berikut: Jadi nilai rata-rata hasil sebelum perlakuan (*treatment*) adalah:

$$P = \frac{f}{N} = \frac{233}{23} = 10,13$$

Dari perhitungan tersebut, maka diketahui rata-rata hasil sebelum perlakuan (*treatment*) adalah 10,13. Kegiatan yang

sering dilakukan oleh anak adalah mewarnai LKA dan menebali huruf. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap di RA ini mengakibatkan tidak banyak pilihan kegiatan yang bisa dipilih untuk menjadi kegiatan dalam pembelajaran anak. Selain itu kurangnya kreativitas guru dalam memilih kegiatan menyebabkan kegiatan yang dilakukan anak menjadi monoton sehingga perkembangan pengenalan huruf pada anak tidak bisa berkembang secara optimal.

Dan hasil sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) yang sudah didapat selama penelitian terdapat pada tabel 4.2 di bawah ini:

TABEL 4.2
HASIL NILAI SESUDAH DIBERIKAN PERLAKUAN DALAM PENGENALAN HURUF PADA ANAK KELOMPOK A RA ROUDLOTUL ISLAMIYA SIDOARJO

NO	NAMA ANAK DIDIK	NILAI SESUDAH PERLAKUAN
1.	LHN	16
2.	AIZ	18
3.	NDF	13
4.	ADD	19
5.	DLA	18
6.	DNI	15
7.	SNA	18
8.	IND	16
9.	NDA	18
10.	AGG	16
11.	RDA	20
12.	DFD	15
13.	NFQ	14
14.	ALM	17
15.	ABI	18
16.	MRD	17
17.	NRP	14
18.	NBL	15
19.	RVN	20
20.	DFA	18
21.	RZK	19
22.	RBL	20
23.	MLN	19
JUMLAH		393

Adapun hasil rata-rata dari nilai sesudah perlakuan seperti pada tabel 4.2. Hasil nilai rata-rata sesudah perlakuan adalah :

$$P = \frac{f}{N} = \frac{393}{23} = 17,09$$

Dari perhitungan tersebut, maka diketahui rata-rata hasil sesudah perlakuan (*treatment*) adalah 17,09. Dengan adanya kegiatan pengenalan huruf dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan dalam pengenalan huruf pada anak, sebab dengan menggunakan media *flash card* anak akan mudah dalam menerima pelajaran pengenalan huruf dan penyampaian yang menyenangkan akan lebih menarik disimak oleh anak sehingga anak selalu konsentrasi dalam menerima pelajaran dengan menyenangkan.

Dan untuk mengetahui hasil dari perbedaan sebelum diadakan kegiatan dengan menggunakan media *flash card* dan sesudah diadakan kegiatan dengan menggunakan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3
HASIL PERHITUNGAN NILAI TES

NO	NAMA ANAK DIDIK	RATA-RATA NILAI TES
1	LHN	Rata-rata jumlah skor sebelum perlakuan: $P = \frac{f}{N} = \frac{233}{23} = 10,13$
2	AIZ	
3	NDF	
4	ADD	
5	DLA	
6	DNI	
7	SNA	
8	IND	
9	NDA	
10	AGG	
11	DFD	
12	NFQ	
13	ALM	
14	ABI	
15	MRD	
16	NRP	Rata-rata jumlah skor sesudah perlakuan :
17	NBL	
18	RVN	
19	DFN	
20	DFA	

21	RZK	$P = \frac{f}{N} = \frac{393}{23} = 17,09$
22	RBL	
23	MLN	

Hasil dari lembar analisis data pada tabel 4.3. dapat diketahui bahwa dengan diadakannya kegiatan dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak didik RA Roudlotul Islamiyah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata jumlah sebelum diberi perlakuan sebesar 10,13 dan angka rata-rata naik menjadi sebesar 17,09 yang berarti dengan menerapkan kegiatan pengenalan huruf dengan menggunakan media *flash card* pada pembelajaran berlangsung efektif untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Dari data yang tersedia, dapat diketahui db = 22 dan taraf signifikansinya yang dipakai adalah 0,05, jadi harga t = 2,07. Dari perhitungan antara sebelum perlakuan (*treatment*) dan sesudah perlakuan (*treatment*) untuk kelompok A RA Roudlotul Islamiyah dapat diketahui t = 17,4 setelah dibandingkan dengan nilai t tabel, diketahui t tabel sebesar 2,07 karena hasil uji t lebih besar daripada harga t tabel, maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, menunjukkan ada peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil perbedaan antara sebelum perlakuan (*treatment*) dan sesudah perlakuan (*treatment*) dapat diperoleh hasil dari menggunakan media *flash card* adalah 17,4. Hasil tersebut ternyata lebih besar daripada nilai signifikannya 2,07. Ini berarti bahwa uji t tersebut signifikan.

Pembahasan

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti antara, perantara atau pengantar. Media yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan

kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Luhan berpendapat bahwa media adalah sarana yang juga disebut channel, karena pada hakekatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi (dalam Sunarsih, 2011 : 9).

Sejalan dengan ini adalah pendapat Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar. *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras (dalam Dheni, dkk : 10.2)

Schramm (dalam Sunarsih, 2011:9) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya, yaitu : media kompleks (film, TV, Video/ VCD), dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, telepon).

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 keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.(Aulia, 2011 : 67)

Menurut Montessori (dalam Indrayanti, 2010 : 13) pengajaran membaca melalui metode "*sintesia*" yaitu dalam mengajarkan anak membaca terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi-bunyi dari setiap huruf abjad dengan menggunakan gambar. Menurut Root, pengajaran membaca melalui metode "*fonika*" yaitu dalam mengajarkan anak membaca dimulai dengan mengenalkan alfabet terlebih dahulu, kemudian mempelajari huruf-huruf menjadi suku kata

Membaca permulaan adalah kesanggupan mengenal huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi kata yang sederhana. Supaya 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 (Wicaksana, 2011 : 122)

kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta menyebutkan nama setiap huruf abjad. Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dan dilihat dari besarnya peningkatan nilai selisih rata-rata dari data hasil tes.

Hasil dari lembar analisis data dapat diketahui bahwa dengan diadakannya kegiatan dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak didik RA Roudlotul Islamiyah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata jumlah sebelum diberi perlakuan sebesar 10,13 dan angka rata-rata naik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* menjadi sebesar 17,09 yang berarti dengan menerapkan kegiatan pengenalan huruf menggunakan media *flash card* pada pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Jadi kesimpulannya dapat diketahui bahwa hasil perbedaan antara sebelum perlakuan (*treatment*) dan sesudah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *flash card* adalah 17,4. Hasil tersebut ternyata lebih besar daripada nilai signifikannya 2,07. Ini berarti bahwa uji t tersebut signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil pengumpulan data pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya rendah / kurang. Rata-rata nilainya adalah 10,13.
2. Kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card* nilainya meningkat, dengan nilai rata-rata 17,09.
3. Setelah data di uji maka kesimpulannya adalah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang penulis ajukan yang berkaitan dengan pengenalan huruf pada anak adalah, Sebaiknya dalam proses pembelajaran pengenalan huruf pada anak guru lebih berfikir kreatif dan sebaiknya menggunakan media yang menarik, tidak hanya menggunakan media papan tulis dan spidol karena tanpa adanya media dan permainan yang menarik maka anak akan cepat bosan bahkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak efektif. Guru memperhatikan dan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran pengenalan huruf. Penggunaan media *flash card* ini tidak hanya terbatas untuk tujuan

penelitian saja, namun dapat benar-benar dilakukan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan perkembangan anak di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca*. Magelang : Intan Media.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. Tanpa Tahun. *Metode Pengembangan Bahasa*. Edisi Kesatu. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta : Diva Press.
- <http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran/>) di akses tanggal 11 Januari 2012 pukul 23.26 WIB
- http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jrm_060079_chapter2.pdf) diakses tanggal 10 Februari 2012, pukul 12.34 WIB
- Indrayanti, Isna. 2010. "Pemanfaatan Medi Kartu Gambar Dan Kartu Huruf Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf". Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya : Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sunarsih. 2011. "Pemaanfaatan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang Tabung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya : Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Wicaksana, Galuh. 2011. *Buat Anakmu Gila Baca*. Jogjakarta : Buku Biru.