

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK IT IZZUDIN  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Indah Puspita Sari**

**NIM : 06141381621033**

**Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2020**

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK IT  
IZZUDIN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Indah Puspita Sari**

**NIM : 06141381621033**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.**

**NIP. 195908151986092001**

**Pembimbing 2**



**Dra. Hasmalena, M.Pd**

**NIP. 195905261984032001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd**

**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**

**NIP. 19590815198609200**

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK IT  
IZZUDIN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Indah Puspita Sari**

**NIM: 06141381621033**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah direvisi dan lulus**

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Juli 2020

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.



2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd.



3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.



4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd.



**Palembang, Juli 2020  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.  
NIP. 195908151986092001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Indah Puspita Sari

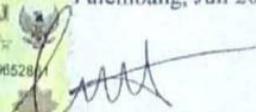
NIM : 06141381621033

Program studi : PG-PAUD

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok Di TK IT Izzudin" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020



  
Indah Puspita Sari  
06141381621033

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A DI TK IT Izzudin Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr. Sri Sumarni, dan ibu Dra. Rukiyah M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen-dosen PG-PAUD.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Palembang, Juli 2020

Indah Puspita Sari

## PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan ujian berharga
- ❖ Kedua orang tua tercinta ayah ( Dailani Asrin ) dan Emak ( Usia ) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini, dan adik-adikku Ilham Irhan
- ❖ Keluargaku terkhusus Ayukku Sundari dan kak Taufiq yang menerima ku selama tinggal di Palembang
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan ibu Dra. Hasmalena, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Alm ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd.,Ph.D., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd , ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, dan ibu Taruni Suningsih, M.Pd
- ❖ Staf karyawan FKIP, Mbak Anggi
- ❖ Sahabat tercintaku Caroline Febry Delima, Rini Martia , Nadya Tasha Pradita, Elsa Tri Pratiwi, Erni Cahaya Khairani, terima kasih telah berjuang bersama-sama sayang kalian, jangan lupakan aku
- ❖ Teman seperjuangan, Ismatul Izza, Cici Novitasari, Sri Wahyuni dan Hasti Yustina, Juniarti terima kasih atas bantuannya
- ❖ Kamu yang setia mendengarkan keluh kesahku selama pembuatan skripsi ini, Inshaallah Sah.
- ❖ Sahabat pg-paud angkatan 2016
- ❖ Adik tingkat angkatan 2017,2018,2019
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN MUKA</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHANAN SKRISPI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan Penelitian.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	6
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.2. Hakikat <i>Flashcard</i> .....	9
2.2.1. Pengertian <i>Flashcard</i> .....	9
2.2.2. Macam-macam <i>Flashcard</i> .....	10
2.2.3. Kelebihan Media <i>Flashcard</i> .....	10
2.2.4. Kekurangan Media <i>Flashcard</i> .....	10
2.2.5. Manfaat Media <i>Flashcard</i> .....	10

2.2.6 Cara Bermain <i>Flashcard</i> .....	11
2.3. Hakikat Kemampuan Mengenal Huruf.....	11
2.3.1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....	11
2.3.2. Tahapan Mengenal Huruf.....	12
2.3.3. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Huruf.....	13
2.4. Keterkaitan <i>Flashcard</i> Dengan Kemampuan Mengenal Huruf.....	13
2.5. Observasi.....	13
2.6. Tes .....	14
2.7. Kerangka Berfikir .....	14
2.8. Definisi Konseptual Variabel .....	15
2.9. Hipotesis Penelitian .....	15
2.10. Penelitian Relevan .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
3.1. Metode Penelitian .....	18
3.2. Desain Penelitian .....	18
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian .....	19
3.4. Variabel Penelitian .....	19
3.5. Definisi Konseptual Variabel .....	19
3.6. Populasi dan Sampel.....	19
3.7. Prosedur Penelitian.....	19
3.7.1. Persiapan Penelitian.....	20
3.7.2. Pelaksanaan Penelitian .....	21
3.8. Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.9. Alat Pengukur Data .....	24
3.10. Analisis Data .....	26
3.11. Uji Statistika.....	27
3.11.1. Uji Normalitas .....	27
3.11.2. Uji Hipotesis.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	30

4.1.1. Deskripsi Data .....	30
4.1.1.1. Deskripsi Data Awal.....	30
4.1.1.2. Deskripsi Data Sesudah Perlakuan.....	30
4.1.1.3. Deskripsi Data Akhir.....	32
4.1.2. Teknik Analisis Data .....	32
4.1.2.1. Uji Normalitas .....	32
4.1.2.2. Analisis Uji-t .....	34
4.2. Pembahasan .....	37
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
5.1. Simpulan.....	45
5.2. Keterbatasan Penelitian .....	45
5.3. Saran.....	46
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>50</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Desain Penelitian .....	18
Tabel 2 Operasional Variabel .....	25
Tabel 3 Rubrik Penilaian .....	25
Tabel 4 Konversi Skor Arikunto.....	27
Tabel 5 Konversi Skor Dimiyati .....	27
Tabel 6 Modifikasi Interpretasi Penilaian.....	29
Tabel 7 Rekapitulasi Nilai Posstest.....	33
Tabel 8 Hasil Perhitungan Harga Chi Kuadrat .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	51
Lampiran 2 Rubrik Penelian.....	54
Lampiran 3 Nilai Observasi.....	56
Lampiran 4 Nilai Posstet.....	64
Lampira 5 Uji Normalitas.....	65
Lampiran 6 Tabel Gaus.....	70
Lampiran 7 Chi-Kuadrat.....	71
Lampiran 8 Uji Hipotesis.....	72
Lampiran 9 Tabel distribusi t.....	74
Lampiran 10 Foto kegiatan peneliti.....	75
Lampiran 11 SK Pembimbing Skripsi.....	83
Lampiran 12 Surat izin Penelitian dari dinas pendidikan.....	84
Lampiran 32 Surat selesai penelitian.....	85
Lampiran 14 Kartu Bimbingan validasi.....	86
Lampiran 15 Rubrik Penelitian.....	88

## ABSTRAK

Penelitian *pre-Eksperimental* dengan desain *One Shoot Case Study* yang berjudul Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A TK IT Izzudin Palembang, mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan kemampuan mengenal huruf yang masih rendah di kelas A1. Sampel berjumlah 20 anak. Perlakuan sebanyak 3 kali dan masing-masing dilakukan posttest. Posttest menggunakan alat ukur berupa Tes Lisan yang ditampilkan dalam bentuk skor tes dan dirubah menjadi nilai yang terdiri dari 3 indikator. Nilai pada setiap posttest dijumlahkan dibagi 3 didapatkan nilai rata-rata 77,7. Sebagai data yang dihipotesiskan adalah data yang terdapat batas bawah interval nilai kategori BSH yaitu 62,5. Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 3,94 \geq$  nilai  $t_{tabel} = 1,72$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 19$ . Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf di kelompok A TK IT Izzudin Palembang. Hal ini dapat dilihat dari setiap pertemuan 2 dari 3 indikator dominan yang muncul yaitu, Menyebutkan huruf yang dikenal, dan Meniru (Mengucapkan Huruf a-z). Sedangkan satu indikator yang kurang muncul yaitu Menunjukkan Huruf a-z. Diharapkan pada pembelajaran mengenal huruf selanjutnya lebih banyak dilatih indikator menunjukkan huruf. Penelitian ini meneliti kemampuan mengenal huruf menggunakan media *flashcard*, *flashcard* yang digunakan berupa gambar-gambar yang terdiri dari gambar hewan, tumbuhan dan alat-alat yang ada disekitar anak. Membuat anak menjadi lebih mudah untuk mengenal huruf dengan menggunakan objek yang sering dilihat dikehidupan sekitar mereka.

**Kata kunci :** Media *Flashcard*, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini

## ABSTRACT

The pre-experimental research with the One Shoot Case Study design, entitled The Effect of Flashcard Media on Letter Ability in Children Group A Kindergarten IT Izzudin Palembang, has the aim to find the effect of flashcard media on the ability to recognize letters in children. The sampling technique used was purposive sampling with consideration of the ability to recognize letters that are still low in class A1. A winning sample of 20 children. The treatment was 3 times and each was posttested. Posttest uses a measuring instrument consisting of Oral collected in the form of a test score and converted into a score consisting of 3 indicators. The value of each posttest is summed divided by 3 obtained an average value of 77.7. As data hypothesized, there is data at intervals below the BSH category value of 62.5. From the results of data analysis obtained  $t_{\text{count}} = 3.94 \geq t_{\text{value (table)}} = 1.72$  with  $\alpha = 0.05$  and  $dk = 19$ . This can be seen from each meeting 2 of the 3 dominant indicators that appear namely, mentioning the letters that are known, and Mimic (Pronounce a-z). While one indicator that is lacking is the conversion of Letter a-z. It is expected that in learning more letters will be drilled. This study uses the ability to recognize letters using flashcard media, the flashcard used consists of images consisting of images of animals, plants and tools that are around the child. Makes children easier to recognize letters by using objects that are often seen in the life around them.

*Key words: Flashcard Media, Letter Recognition Ability, Early Childhood*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan jembatan utama bagi anak dalam mendapatkan pengetahuan atau ilmu bagi anak. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 lebih lanjut, baik pendidikan secara formal disekolah maupun non formal. 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

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 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. 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 *flashcard*. 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.

Berdasarkan pengamatan di kelompok A TK IT Izzudin Palembang selama kurang lebih satu bulan, peneliti menemukan bahwa kemampuan anak mengenal huruf masih kurang, banyak anak saat di tanya guru menyebutkan huruf yang di tunjuk anak masih menyebutkan dengan salah seperti huruf M di ucapkan anak huruf N. Media yang di gunakan guru berupa lembar kerja anak atau buku majalah dan menggunakan media papan tulis. Dalam pembelajaran mengenal huruf, guru menuliskan huruf-huruf di papan tulis dan menyuruh anak-anak untuk menirukannya dan menunjuk anak satu persatu huruf yang di ajarkan dan menggunakan metode bernyanyi bersama-sama dalam pengenalan huruf, dimana anak hanya hapal saja tetapi tidak bisa menyebutkan huruf dengan benar ketika ditanya. Sesuai dalam permendikbud No 137 tahun 2014 bahwa aspek perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun menyebutkan symbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. Namun dari 20 anak ada 13 anak yang mengalami hambatan dalam mengenal huruf. Salah satu cara yang di lakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak yaitu dengan menerapkan media *flash card*.

Dengan menerapkan media *flashcard* pada anak peneliti mengharapkan untuk ke depannya 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 *flashcard* 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 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 *flashcard*. Langkah selanjutnya adalah peneliti meminta bantuan guru kelas untuk mengenalkan media *flashcard* kepada anak dengan cara menunjukkan *flashcard* kepada anak kemudian menjelaskan cara bermain *flashcard*, 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 *flashcard*. *Flashcard* 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.

Hal ini di perkuat dari penelitian yang di lakukan sebelumnya oleh Salmiati (2018) Jurnal pendidikan usia dini yang berjudul “ penerapan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A paud di kabupaten aceh besar. Kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat dengan menggunakan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media *flashcard*. Hal ini dapat dilihat dari data yang sebelumnya hanya 2 anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan namun dengan penerapan media *flashcard* selama satu bulan meningkat menjadi 8 anak dari total 10 anak.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mendindak lanjuti penelitian di atas pada kemampuan anak mengenal huruf di TK IT Izzudin Palembang dengan judul “ Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK IT Izzudin Palembang.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah adalah “Apakah terdapat pengaruh Media *FlashCard* terhadap kemampuan mengenal huruf Pada anak kelompok A di TK IT Izzudin Palembang.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui Pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK IT Izzudin Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Memberikan Pengetahuan tentang media *flashcard* dalam kemampuan mengenal huruf

2. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Anak, untuk membantu mereka dalam mengenal huruf.

2. Bagi Guru, untuk membantu guru sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan huruf pada anak.

3. Bagi Sekolah, bisa menjadi rujukan positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, Safrudin. (2017). *Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Depok:  
KALIMEDIA
- Darniyanti, Zeliana (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Audio Visual Di Paud TK Pertiwi Ngaru-Aru Banduyono Boyolali Tahun Pembelajaran 2017/2018.
- Dheni, N. (2017). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Guswarni, E. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Permainan Kartu Gambar Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembinaan Agama. Jurnal Pesona PAUD. Padang: Universitas Negeri Padang*
- Hastutik, Tri ., Puji (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Flashcard Pada Kelompok A Di TK Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun 2018/2019.
- Hotimah, Empit (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris II MI AR- Rohman Samarang Garut.
- Indriyanti. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemdikbud. 2014. Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta : Kencana.
- Martaulina, Sinta. Diana. (2018). *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Maysaroh (2018). Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok A DI Taman Kanak-kanak Dunia Ceria Kerian
- Mudlofir, A. & Rusyidah , E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori*

- Ke Praktek*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok:  
KALIMEDIA
- Munthe, P., Ashiong (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada  
Pelajaran Membaca Permulaan.
- Nawalifaty, Tawawuddin. (2017). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap  
Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A*. Jurnal Pendidikan  
Anak Usia Dini
- Nazariah (2016). Penggunaan Media kartu Abaca Flashcard Dalam Pembelajaran  
Pengenalan Huruf Abjad Untuk Anak Usia Dini
- Rahmawati, Melia (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbentuk  
Teka-teki Silang Untuk Kelompok B Taman Kana-kanak.
- Salmiati. (2018). *Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan  
Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD Di  
Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Setyowati, E. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui  
Permainan Kotak Misteri Pada Anak*. Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP  
Veteran Semarang. Semarang: IKIP Veteran
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan kuantitatif,  
Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surnasih. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Umar (2016). *Media pendidikan : Peran dan fungsinya dalam pembelajaran*
- Zaman, B., & Hermawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang  
Selatan: Universitas Terbuka.