

Efektivitas Bermain Flash Card Untuk Keaksaraan Anak di TK Smart Auladi Cirebon

Sarah Nadia¹, Sulaiman², Hajjin Mabror³

^{1,2,3}Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email Corresponden: sulaiman@bungabangsa.ac.id

Received: 2025-04-25; Accepted: 2025-05-18; Published: 2025-06-30

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Pengenalan Keaksaraan dari anak kelompok B TK Smart Auladi Kota Cirebon sebelum dan sesudah menerapkan permainan *flash card*. Dengan desain *One Group Pre & Post Test Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, test, dan dokumentasi. Sampel berjumlah 21 siswa dengan teknik analisis deskriptif. Hasil menunjukkan adanya perbedaan pengenalan Keaksaraan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *flash card* dengan nilai $0,00 < 0,05$ signifikan. Kesimpulannya bahwa permainan *flash card* efektif dapat meningkatkan pengenalan keaksaraan. Harapannya penelitian ini dapat memotivasi bagi kegiatan pembelajaran anak usia dini untuk menstimulasi aspek perkembangan bahasa yang khusus terfokus pada pengenalan keaksaraan.

Kata Kunci: Kemampuan keaksaraan, Permainan *Flash Card*, Anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

This study aims to determine the level of Literacy Introduction of group B children at Smart Auladi Kindergarten, Cirebon City before and after implementing the flash card game. With One Group Pre & Post Test Design. Data collection techniques using observation, testing, and documentation. The sample is 21 students with descriptive analysis technique. The results show that there is a significant difference in literacy recognition before and after using flash card games with a value of $0.00 < 0.05$. The conclusion is that effective flash card games can improve literacy recognition. It is hoped that this research can motivate early childhood learning activities to stimulate aspects of language development that specifically focus on the introduction of literacy.

Keywords: Literacy Abilities, Playing Flashcards, Children aged 5-6 years

PENDAHULUAN

Pengetahuan akan perkembangan bahasa anak usia dini menurut (Isna, 2019) banyak membantu tercapainya pembelajaran keterampilan dasar bahasa. Orang tua

dan guru yang memahami tentang perkembangan bahasa anak usia dini sangat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa pada anak. Para ahli berpandangan berbeda mengenai kemampuan bahasa, sebagian mereka berpandangan bahwa kemampuan bahasa dibawa sejak lahir sedangkan para ahli yang lain berpendapat bahwa kemampuan bahasa dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal anak.

Bahasa menurut Hui Ling Chua dalam (Margaretha, 2020) adalah kemampuan anak menelaah simbol-simbol yang digunakan untuk berpikir dan berkomunikasi. Sementara, dikemukakan oleh Eliason bahwa kemampuan bahasa anak melewati beberapa tahap berbicara seperti menyimak, menulis dan ketrampilan membaca. Keterampilan membaca sendiri merupakan tahap kemampuan membaca yang perlu untuk dikembangkan karena berfungsi sebagai media penyerap informasi dan pengetahuan untuk kehidupan anak selanjutnya. Waktu yang tepat untuk mengenalkan tahap membaca anak yaitu pada usia taman kanak-kanak sekitar 4-6 tahun. (Ikawati, 2013).

Anak sudah bisa dikenalkan pada symbol simbol. Rasa ingin tahu, kematangan dan kemampuan akan hal abstrak menjadikan anak diusia tersebut sudah tepat untuk dikenalkan belajar membaca (Herlina et al., 2019). tahap pembelajaran membaca pada anak usia 4-6 tahun menurut (Etik Ruwaida Zulfa Fadil Djamali, 2018) yaitu: 1) Kombinasi menggambar dan menulis anak diinstruksikan untuk menggambar apa yang dilihat dan dipikirkan kemudian diarahkan untuk menggambar hal-hal tersebut, 2) Membaca buku cerita yang memiliki banyak gambar, 3). Motivasi anak untuk mencoba menuangkan apa yang dirasakan melalui tulisan, 4). Menyalin tulisan.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data 8 orang anak yang belum berkembang dalam kemampuan membaca, 6 anak yang sudah mulai berkembang Pengenalan Keaksaraannya, 4 anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak 3 anak yang sudah mencapai berkembang sangat baik Pengenalan Keaksaraannya. Sehingga dibuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat anak yang berupa *flashcards* untuk pengembangan keaksaraan anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan Desain penelitian yang eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre & post test design* adalah penelitian eksperimen dimana diperlakukan *pre test* sebelum mendapat perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang sangat tepat karena bisa dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Fitrianiingsih & Musdalifah, 2015). populasi yang digunakan oleh penelitian ini yaitu seluruh obyek anak kelompok B tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 21 anak dengan rincian

10 anak perempuan dan 11 anak laki-laki yang di laksanakan pada Taman Kanak-kanak Smart Auladi Kota Cirebon

Alat pengumpul data menggunakan observasi dan tes yang merujuk pada indikator perkembangan sesuai regulasi Permendikbut No.137 tahun 2014, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif uji paired T-Test dan hasil akhir dideskripsikan dalam bentuk narasi (Casta,21012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Keaksaraan Sebelum dan Sesudah Bermain Flash Cards

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X1	.464	21	.000	.464	21	.000
X2	.464	21	.000	.464	21	.000

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat dilihat bahwa nilai Sig Uji Kolmogorov Smirnov untuk variabel X1 dan X2 masing- masing bernilai 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga data variabel X1 dan X2 tidak terdistribusi normal. Sehingga untuk pengujian hipotesisnya menggunakan uji Wilcoxon.

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.336	1	18	.022

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8.678	2	4.339	48.575	.000
Within Groups	1.608	18	.089		
Total	10.286	20			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai Sig pada Levene statistik yaitu 0,022. Nilai tersebut adalah kurang dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data bersifat tidak Homogen. Sehingga prasyarat tidak terpenuhi.

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
X2 - X1 Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	21 ^b	11.00	231.00
Ties	0 ^c		
Total	21		

a. $X2 < X1$

b. $X2 > X1$

c. $X2 = X1$

Berdasarkan hasil output di atas maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Negative Ranks atau selisih antara variabel X1 dengan X2 adalah 0 baik untuk nilai N Mean Rank dan Sum of Ranks. Nilai N ini menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan dari nilai variabel X1 ke nilai X2.
2. Positive Ranks atau selisih positive di antara variabel X1 dengan X2. Disini terdapat 21 data positif yang berarti ke 21 siswa mengalami peningkatan dari nilai sebelum menerapkan permainan *flash card* dan sesudah menerapkan permainan *flash card*. Mean Ranks atau rata-rata peningkatan tersebut yaitu sebanyak 11 atau Sum of Ranks yaitu sebesar 231.
3. Ties merupakan persamaan nilai *pre-test* dan *post-test* di atas nilai Ties adalah 0, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada nilai yang sama di antara *pre-test* maupun *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *flash card* dapat memberikan manfaat kepada anak terutama dalam meningkatkan Pengenalan Keaksaraan. Penggunaan permainan yang menyenangkan dapat memberi pengaruh serta peningkatan terhadap Pengenalan Keaksaraan anak. Bentuk permainan *flash card* menarik akan merangsang minat anak untuk belajar mengenal huruf serta menggabungkannya menjadi kata. Permainan yang berbentuk benda konkret disertai gambar membuat anak mengenal huruf dan bentuknya dan efektif untuk anak usia 5-6 tahun yang mana anak berada pada tahap praoperasional dimana anak belajar melalui benda konkret/nyata. (Bandar et al., 2020)

Selain itu menurut (Nisa et al., 2021) permainan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf. Merangsang anak mengenal mengucap huruf, kosakata dan gambar dan mampu membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep serta merangsang kemampuan anak dan ingatan anak. Melalui *flash card* dapat melatih kemampuan anak dalam pemahaman anak akan gambar, kata dan juga symbol huruf serta bunyinya. (Ni Putu Intan Pradnya Swari, Elizabeth Prima, 2022)

Kondisi ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Ummu Salamah (2017) mengenai Meningkatkan Pengenalan Keaksaraan dengan Media Gambar terhadap Kelompok B di RA Al- Mukhlisin dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan menyenangkan efektif untuk peningkatan

Pengenalan Keaksaraan pada anak Kelompok B pada RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016-2017. Didukung juga oleh penelitian Tri Murti (2017) mengenai meningkatkan Pengenalan Keaksaraan permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Memancing Huruf dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan memancing huruf efektif dalam meningkatkan Pengenalan Keaksaraan pada anak Kelompok B di TK Aisyiyah 3 Bustanul Athfal Masaran Sragen Tahun Ajaran 2015/2016.

Pengenalan Keaksaraan perlu disajikan dengan kegiatan bermain permainan karena dunia bermain adalah dunia anak. Diperlukan stimulus atau pemberian pembelajaran untuk anak melalui kegiatan bermain. Sesuai dengan hakikat pembelajaran PAUD yang menyajikan konsep belajar seraya bermain. Dikarenakan hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang bersifat aktif, maka dengan aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Sejalan menurut Mulyasa (Mulyasa, 2017). Belajar sambil bermain dan permainan dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, berimprovisasi, mengekspresikan perasaannya dan belajar secara menyenangkan. Bermain sangat berperan untuk membantu anak mengenal diri serta lingkungannya. Dengan bermain serta melakukan permainan anak akan memperoleh berbagai pengalaman baik yang menyenangkan bagi anak maupun yang tidak menyenangkan.

Menurut Jean Piaget dalam (Muazar Habibi, 2015) menyatakan bahwa bermain memiliki penting bagi aspek-aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif serta perkembangan sosial dan emosional anak. Bermain memberikan manfaat bagi anak untuk memahami dunia, berinteraksi dengan lingkungan serta orang di sekitarnya kemudian mengekspresikan perasaan dan mengontrol emosi. Vygotsky juga menyakini bahwa bermain dapat mengarahkan perkembangan seperti contohnya pada permainan simbolik. Bermain juga mendukung anak menjalankan peran yang baru kemudian tugas-tugas baru yang menantang, serta guna membantu anak memecahkan masalah yang kompleks yang mungkin bisa atau tidak akan bisa mereka tangani.

KESIMPULAN

Permainan *flash card* dapat memberikan manfaat kepada anak terutama dalam meningkatkan Pengenalan Keaksaraan. Penggunaan permainan yang menyenangkan dapat memberi pengaruh serta peningkatan terhadap Pengenalan Keaksaraan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandar, N., Kota, M., Makassar, U. N., Kartu, M., & Bergambar, H. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Bergambar*. 185–194.
- Casta. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan untuk Mahasiswa BBC. BBC Press.
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, 1–31.
- Maimunah, Hasan, 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: Diva Press.
- Moloeng, L.J. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Kai
- Wicaksana, A. (2016). BAB II TINJAUAN PUSTAKA A. Kajian Teori 1. Pengertian Bahasa. <https://Medium.Com/>, 1957, 8–68.
- <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Rizem Aizid. 2011. Tips Ampuh Menyiapkan Anak Gemar Baca Jogjayarta: Diva Press.
- Sagala, Syaiful. (2003). Konsep dan Makna Pembelajaran Bandung: Alfabeta
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6.
- Ikawati, E. (2013). Upaya meningkatkan minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Logaritma*, I(02), 1–12.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Wardah*, I(1), 62–69.
- Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan Vol.*, 5.
- Margaretha, L. (2020). Teori- Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15.
- Muazar Habibi. (2015). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (1st ed.). Deepublish.
- Mulyasa. (2017). Strategi Pembelajaran PAUD (Pipih Latifah (ed.); Pertama). PT Remaja Rosdakarya.
- Ni Putu Intan Pradnya Swari, Elizabeth Prima, N. M. A. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Menggunakan Kartu Kata Bergambar. 3.
- Nisa, Z., Amal, A., & Nilawati, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Kegiatan Bermain Kartu Huruf Bergambar. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(1), 225–234.