

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT
ASY-SYIFA BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

JULIANA ARMA

NIM. 170210103

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS NEGERI ISLAM AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/ 1445 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT
ASY-SYIFA BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

JULIANA ARMA

NIM.170210103

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Mubinnah, M.A

NIP.198204202014112001

Pembimbing II,



Rafidhah Hanum, M. Pd

NIDN. 2003078903

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP
PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT
ASY-SYIFA BENER MERIAH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

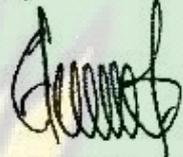
Senin, 24 Juli 2023 M
6 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

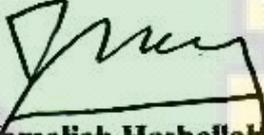
Sekretaris,


Mutiqunnah, M.A
NIP. 198204202014112001


Rafidhab Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903

Penguji I,

Penguji II,

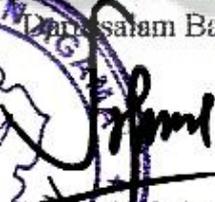

Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061992032001


Munawwarah, M. Pd.
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh




Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
197401021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juliana Arma

NIM : 170210103

Prodi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* dalam Mengenalkan Kata pada Anak TK B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah memalalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 24 Juli 2023

menyatakan,



Juliana Arma

170210103



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-035 /Un.08/Kp.PIAUD/03 /2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Juliana Arma
Nim : 170210103
Pembimbing 1 : Muthmainnah, MA.
Pembimbing 2 : Rafidhah Hanum, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan media flash card terhadap pengenalan Kata pada Anak kelompok B di TK IT Asy-syifa Bener Meriah

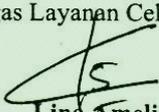
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 32%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Heliati Fajriah

Banda Aceh, 01 Maret 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Juliana Arma
NIM : 170210103
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Pengenalan Kata pada Anak Kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah
Tanggal Sidang : 24 Juli 2023
Tebal Skripsi : 72 halaman
Pembimbing I : Muthmainnah, M.A
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd
Kata Kunci : Media *Flash Card*, Pengenalan Kata Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi awal Peneliti di TK IT Asy-Syifa tepatnya pada Agustus 2022 Peneliti menemukan fakta bahwa 9 dari 20 anak di TK IT Asy-Syifa belum mampu mengenal kata dengan baik, dan terdapat anak yang masih kesulitan dalam menyebutkan serta membadakan kata dan menyebutkan simbol-simbol huruf seperti b, d, p, q dan anak kebingungan menyebutkan huruf depan dari kata “piring” dan “dinding”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media *flash card* terhadap pengenalan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, metode Eksperimen dengan *Quasi Eksperimental Design*, subjek dalam penelitian ini anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B1 yang berjumlah 19 anak dan kelompok B2 yang berjumlah 20 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media *flash card* berpengaruh dalam mengenalkan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah. Dibuktikan dengan hasil *uji independen sampel test* dengan perolehan nilai $.412 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunianya, Sehingga Penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 Tahun di TK B IT Asy-Syifa Bener Meriah”** shalawat beserta salam Penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan dimuka bumi.

Penyelesaian Skripsi ini untuk memperoleh gelar S1 PIAUD di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penulis sangat menyadari bahwa keberhasilan Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Muthmainah, MA selaku Pembimbing I, dan Ibu, Rafidhah Hanum, M. Pd selaku Pembimbing II yang mengarahkan Peneliti untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini. dan yang telah memberikan pengarahan, saran dan bimbingan yang sangat membantu Peneliti dalam menyelesaikan Penulisan Skripsi ini
2. Ibu Safariah S.Pd.I., M.A, selaku Penasihat Akademik (PA), yang mengarahkan Peneliti dalam menentukan judul Skripsi ini.

3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A. Selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mendidik, memberi semangat, dan memotivasi selama menjalani Pendidikan.
4. Bapak Prof Safrul Muluk, M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar jurusan PIAUD yang memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan hingga terselesainya Skripsi ini.
6. Kepala sekolah beserta dewan guru kelas B TK IT Asy-Syifa yang bersedia membantu Peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasanya pada penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan Peneliti atas itu Peneliti memohon maaf atas segala kesalahan penulisan pada penelitian. Akhir kata Peneliti ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah Peneliti sebutkan dan semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

Banda Aceh, 24 Juli 2023
Penulis,

Juliana Arma
NIM. 170210103

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTO

“Jika perjalanan skripsimu terasa sulit maka libatkanlah **Allah** didalamnya dan jika masih terasa sulit maka libatkan **Allah** dalam setiap helaan napasmu, bagaimanapun sulit dan kerasnya kehidupan yang kau jalani tidak akan terasa sulit lagi jika kamu melibatkan **Allah**”.

Jadilah manusia yang paling ikhlas karena **Allah**

(**Juliana Arma**)

“Kunci sukses adalah: Jangan menyerah: karna masih banyak lembaran yang harus ko khatamkan, masi banyak hafalan yang harus ko tuntaskan, masih banyak yang harus ko amalkan, karna kunci sukses cuma 1 (1 rangkap):

Niat baik, lakukan, konsisten, ikhlash dan percaya kalo **Allah** satu-satunya kunci dalam hal apapun”.

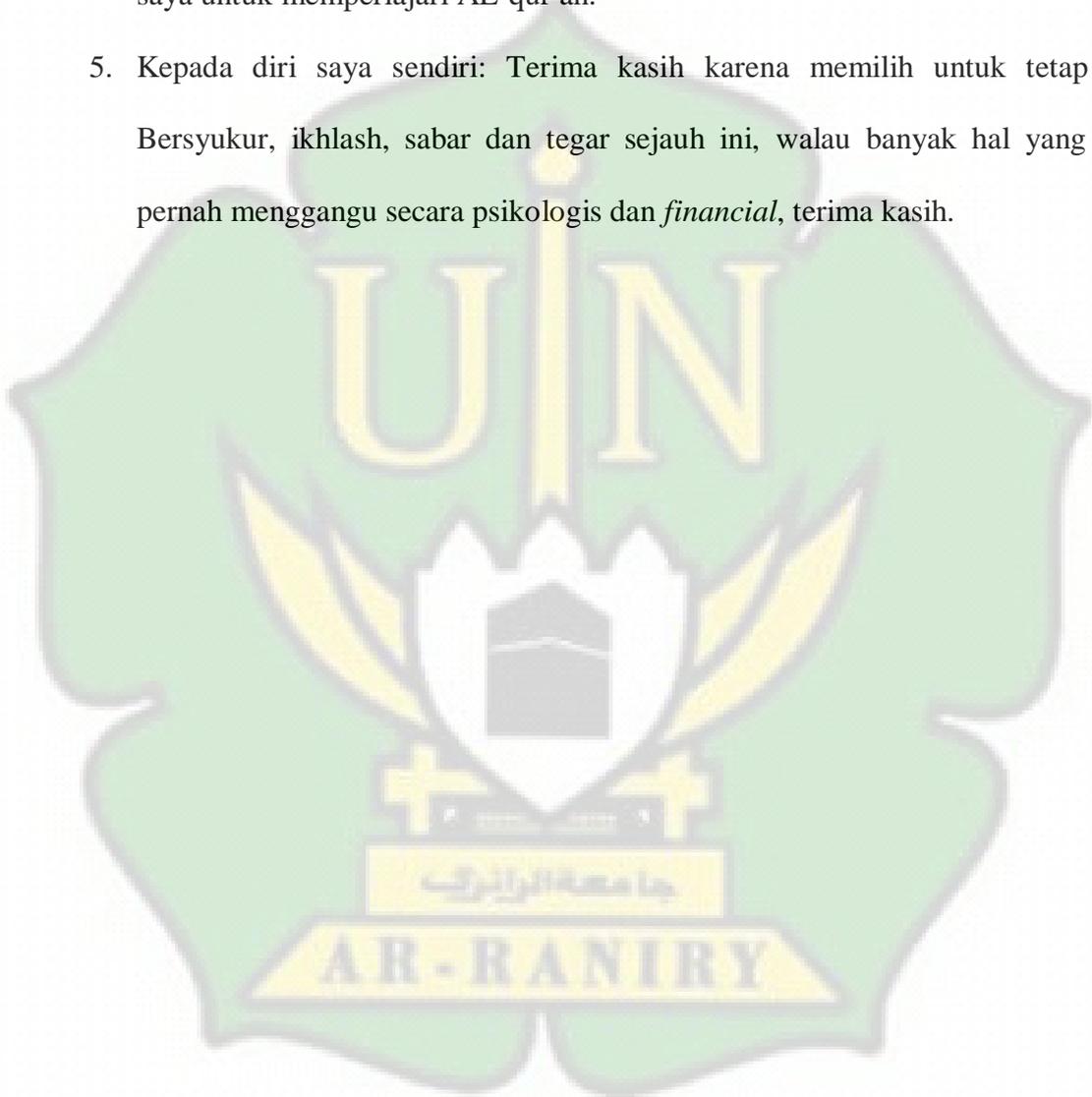
(**Juliana Arma**)

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang telah mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya yaitu:

1. Bapak Hamdani Abdi (Ama) dan Ibu Harina (Mamak) terima kasih telah memberikan saya kasih sayang melimpah sehingga saya tidak pernah merasakan kekurangan kasih sayang, peran kalian dan *Fatherless*. Terima kasih atas didikan keras kalian telah menjadikan saya semandiri dan sehebat ini.
2. Terima Kasih kepada seluruh keluarga besar saya: keluarga besar Alm Ilyas Nara dan keluarga Alm Abdul Wahab.
3. Terima Kasih kepada teman-teman terbaik saya Rika Pratiwi, Fitri Wahyuni, Melani (170210098), Mulyati, Masyitah, Putri Nur Khaliza, Jika

saya belum mampu membalas kebaikan kalian dengan materi, semoga Allah selalu mengingatkan saya untuk selalu mendoakan kalian.

4. Kepada Ustadzah Sri Hastuti (Ma`had) yang selalu sabar membimbing saya untuk mempelajari AL`qur an.
5. Kepada diri saya sendiri: Terima kasih karena memilih untuk tetap Bersyukur, ikhlash, sabar dan tegar sejauh ini, walau banyak hal yang pernah mengganggu secara psikologis dan *financial*, terima kasih.

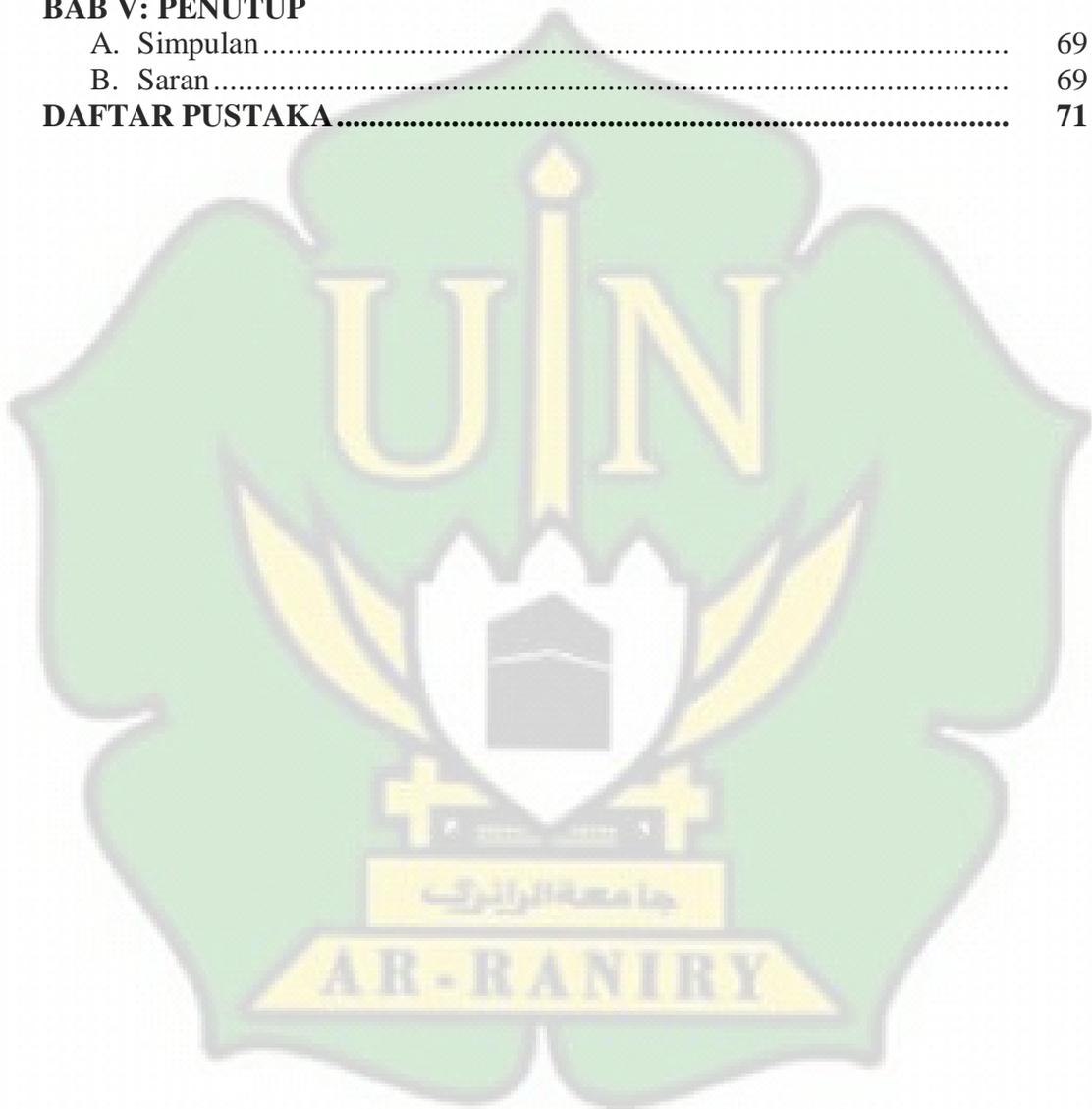


DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	10
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Media <i>Flash Card</i>	12
1. Pengertian Media <i>flash card</i>	12
2. Ciri-Ciri Media <i>Flash Card</i>	15
3. Fungsi dan Tujuan Media <i>Flash Card</i>	16
4. Manfaat <i>Flash Card</i>	18
5. Cara Pembuatan Media <i>Flash Card</i>	19
6. Implementasikan Media <i>Flash Card</i>	21
7. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	22
B. Pengenalan Kata Pada Anak Usia 5-6 tahun	
1. Pengertian Pengenalan Kata	26
2. Klasifikasi Kata.....	27
3. Manfaat Pengenalan Kata pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	29
4. Perkembangan Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 Tahun.....	30
C. Pengaruh Media <i>Flash Card</i> dalam Perkembangan Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 tahun.....	34
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Instrument Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data	43

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	59
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V: PENUTUP	
A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	38
Tabel 3.2	Jumlah Sample Anak.....	40
Tabel 3.3	Indikator Pencapaian Perkembangan	42
Tabel 3.4	Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak	42
Tabel 4.1	Sarana Sekolah TK IT Asy-Syifa.	47
Tabel 4.2	Prasarana Sekolah TK IT Asy-Syifa	47
Tabel 4.3	Data Pendidik dan Kependidikan TK IT Asy-Syifa.....	48
Tabel 4.4	Data Peserta didik kelas B1 (Eksperimen) TK IT Asy-Syifa	48
Tabel 4.5	Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4.7	Data <i>Pre-Tes</i> TK BI (Eksperimen).....	51
Tabel 4.8	Data <i>Post-Tes</i> TK BI (Eksperimen)	52
Tabel 4.9	Data <i>Treatment I s/d Treatment III</i> TK BI (Eksperimen).....	54
Tabel 4.10	Data <i>Pre-Tes</i> TK B2 (kelompok kontrol)	56
Tabel 4.11	Data <i>Pre-Tes</i> TK B2 (kelompok kontrol)	58
Tabel 4.12	Rekapitulasi Nilai Pretest dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen B1 Kelas Kontrol B2	60
Tabel 4.13	Uji Normalitas	62
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4.15	Uji Hipotesis	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata pada <i>Treatment</i> I s/d <i>Treatment</i>	55
Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas control.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Dekan FTK Ar-Raniry
- Lampiran 2: Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4: Surat Keterangan Validasi Instrumen (Pembimbing I)
- Lampiran 5: Keterangan Validasi Instrumen (Pembimbing II)
- Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 7: Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 8: Salah Satu Lembar Observasi Anak
- Lampiran 9: Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, pada usia dini perkembangan pesat terjadi pada setiap individu anak. Pada masa ini juga anak akan sangat menyukai kegiatan bermain karena kegiatan tersebut dilakukan atas dasar sukarela dan dirasa menyenangkan, kegiatan bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengeksplorasi hal yang ada di sekitar anak serta belajar secara menyenangkan, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usianya secara optimal.¹

Setiap anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usianya, namun pertumbuhan dan perkembangan setiap anak sesuai dengan tingkat perkembangan otak anak itu sendiri, Setiap anak juga memiliki karakter yang berbeda dan setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda pula, ada banyak cara yang dapat digunakan dalam proses belajar sambil bermain salah satunya dengan cara menghadirkan media *Flash Card*.

Media *flash card* merupakan media kartu yang memiliki gambar serta keterangan berupa kata pada gambar tersebut yang saling berkaitan, media ini dipakai untuk mempermudah anak dalam mengenali suatu objek, menggunakan Media *Flash Card* dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi

¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2010), h. 2-3

anak karena kartu dibuat dengan kreativitas yang membuat media *Flash Card* tampak lebih menarik, *Flash Card* juga mampu merangsang minat anak dalam mempelajari sesuatu sehingga anak-anak akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar di sekolah.² Media *Flash Card* juga mampu mengenalkan kata pada anak usia dini.

Seperti yang dijelaskan oleh Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, dalam bukunya yaitu:

Media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif yang berisi gambar, teks atau benda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.³

Kata secara fonologis merupakan satuan terkecil yang tersusun dari susunan fonem (bunyi dari kata yang diucapkan) berbeda harus dianggap sebagai kata berbeda, beda, seperti kata harum, rumah, murah yang merupakan satuan-satuan kata berbeda karena memiliki urutan fonem berbeda sekalipun jenis fonem pendukungnya sama.⁴ Dimana kata merupakan susunan kata yang akan menjadi sebuah kalimat yang memiliki maksud tertentu, kata juga merupakan salah satu bentuk atau cara individu dalam mengkomunikasikan sesuatu baik dalam bentuk perkataan maupun tulisan.

² Lathipah Hasanah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar*, Jurnal Buana Ilmu, Vol ,1 .1, (2016), h. 67.

³ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini: Teori dan Praktis Calistung Menjadi Menyenangkan*, (Bojong: PT Nasya Ekspanding Managemen, 2020), h. 63.

⁴ Edi Subroto, *Semantic Leksial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011). h, 40

Kushartanti berpendapat bahwa kata merupakan satuan bebas yang paling kecil, dengan kata lain setiap satuan bebas disebut kata.⁵ Dalam berkomunikasi anak usia dini akan menggunakan kata yang dimilikinya untuk menyatakan apa yang anak rasa, semakin banyak kata yang dimiliki anak akan membuat perkembangan linguistik anak semakin meningkat. Kemampuan anak dalam berbahasa, seperti yang diketahui anak usia dini merupakan individu yang belum memiliki banyak kata. pentingnya baginya untuk mengenal lebih banyak kata agar anak mampu berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara.⁶ Pengenalan kata merupakan suatu upaya dalam mengenalkan kata, Sebelum anak memasuki lembaga PAUD tentunya anak telah memiliki kata-kata yang diperolehnya ketika berada di luar sekolah kata pertama anak didapatkan dari komunikasi verbal yang didengar oleh anak dari sekelilingnya. Manfaat mengenal kata pada anak usia dini merupakan tonggak kurikulum taman kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan makna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata.⁷ Apabila anak memiliki yang lebih banyak kata maka akan memudahkan anak dalam berkomunikasi dan mengungkapkan perasaannya, serta menyampaikan pendapatnya, penguasaan anak tentang kata akan membuat perkembangan bahasa anak berkembang dengan maksimal

⁵ Kushartanti, dkk, *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistic*, (Jakarta: Ptgramedia Pustaka Utama, 2005), h. 151

⁶ Itah Sensualita, dkk, *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*, (Jawa Tengah: Pustaka Rumah cipta, 2020). h,146

⁷ Itah Sensualita, dkk, *Meningkatkan Kualitas...*, h. 146

semakin banyak kata yang dimiliki anak akan meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara yang akan memudahkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Penelitian dengan menggunakan *flash card* dan pengenalan kata telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya ialah:

Sulaimah dan Hanita pada 2018 dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Pada Kelompok B TK Persada Tenggara Seberang Tahun Pelajaran 2017/2018*” dengan metode penelitian (PTK) merupakan terjemahan dalam bahasa Inggris “*Classroom Action Research*” hasil dari penelitian ini adalah kondisi kemampuan awal mengenal kata belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 25% anak yang dapat mengenal kata dengan baik. Kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya.⁸

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada metode penelitian dimana pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian PTK dan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode *Quasy Eksperimental Design*. Sedangkan persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu membahas tentang pengenalan kata pada anak usia dini.

⁸ Sulaimah dan Hanita, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Pada Kelompok B TK Persada Tenggara Seberang Tahun Pelajaran 2017/2018*, Vol 03, No 02, Tahun 2018.

Penelitian yang dilakukan Garin Diah Palupi dimana *Pengaruh Metode Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri*. Menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan hasil penguasaan *vocabulary* pada anak tunagrahita ringan, menunjukkan bahwa metode pembelajaran *flash card* mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak mengenal lambang. Penguasaan *vocabulary* anak dapat terlihat melalui nilai signifikansi keseluruhan yang mencapai 0,001 kurang dari 0,05. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV kota kediri.⁹

Kemudia penelitian yang dilakukan oleh Salmiati dan Samsuri, adapun pada penelitian yang dilakukan oleh mereka tentang *Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD kabupaten Aceh Besar*, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media *flash card*.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Indaria Tria Haryanti dkk, tahun 2022, tentang *Penggunaan Media Flash Card untuk Kemampuan Membaca Anak Usia 5 Tahun dengan Metode Bercerita*. menggunakan metode kualitatif, dengan hasil

⁹ Garin Diah Palupi & Damajanti Kusuma Dewi, *Pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV kota kediri*,

¹⁰ Salmiati & Samsuri, *Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar*, Vol.5, No.2, Tahun 2018.

penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode bercerita dengan bantuan gambar dan huruf dari Alphabet A-Z, media *flash card* dapat membuat anak tertarik, mudah mengingat kosa kata baru, mampu menyebutkan bentuk dan bunyi huruf.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal Peneliti di TK IT Asy-Syifa tepatnya pada Agustus 2022 Peneliti menemukan fakta bahwa 9 dari 20 anak di TK IT Asy-Syifa belum mampu mengenal kata dengan baik, dan terdapat anak yang masih kesulitan dalam menyebutkan serta membadakan kata dan menyebutkan simbo-simbol huruf seperti b, d, p, q dan anak kebingungan menyebutkan huruf depan dari kata “piring” dan “dinding”. Ketika guru bertanya tentang salah satu hewan yang ada pada gambar yang ditunjukkan oleh guru, dan belum mengetahui keseluruhan huruf-huruf yang ada pada nama hewan yang ditunjukkan oleh guru. Sedangkan seharusnya pada usia 5-6 tahun, anak telah mampu menyebutkan benda yang ada disekeliling anak, mengucapkan lebih dari 2.500 kata, lingkup kata yang dimiliki oleh anak adalah warna, ukuran, rasa, bau, keindahan, kecepatan, perbandingan, jarak dan tekstur.¹²

Berdasarkan pada uraian yang telah penulis paparkan, terdapat Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan kedua penelitian relevan tersebut. Persamaan dan perbedaan antara penelitian relevan pertama dengan penelitian ini yaitu sama-

¹¹ Indaria Tria Haryanti dkk, *Penggunaan Media Flash Card untuk Kemampuan Membaca Anak Usia 5 Tahun dengan Metode Bercerita*, Jurnal AUDHI, Vol. 4, No. 2, tahun 2022. h, 86.

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 78.

sama menggunakan media *flash card* dengan metode dan desain yang sama yaitu metode eksperimen dan desain *Quasy Eksperimental* pada kelompok usia 5-6 atau TK B. Perbedaan penelitian terletak pada upaya dalam mengenal lambang bilangan, pada penelitian sebelumnya mengenal lambang bilangan sedangkan pada penelitian ini mengenal kata. Sedangkan persamaan dan perbedaan penelitian relevan kedua dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media *flash card* dalam penelitian. Perbedaan penelitian penelitian relevan dengan penelitian ini terlihat pada penelitian relevan mengkaji tentang upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan pada penelitian ini berfokus dalam mengenalkan kata pada anak pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode kuantitatif.

Berdasarkan perbedaan yang terlihat diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang apakah media *Flash Card* mampu memberikan pengaruh dalam mengenalkan kata pada anak usia dini di TK IT B Asy-Syifa Bener Meriah. Dari permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media *Flash Card* dalam Mengenalkan Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK B IT Asy-Syifa Bener Meriah”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang tertera maka yang menjadi rumusan masalah adalah adakah pengaruh media *Flash Card* dalam pengenalan kata pada anak usia 5-6 tahun di TK B IT Asy-Syifa Bener Meriah?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari media *Flash Card* dalam pengenalan kata pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

D. Hipotesis Penelitian.

Hipotesisi merupakan jawaban sementara terhadap pernyataan peneliti yang kebenarannya harus dibuktikan ataupun diuji. Uji hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_a :Penggunaan *flash card* berpengaruh terhadap pengenalan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

H_o :Penggunaan *flash card* tidak berpengaruh terhadap pengenalan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan tujuan penelitian yang tertulis di atas maka dapat dilihat manfaat dari penelitian ini yang terdiri dari dua aspek yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Semakin berkembangnya zaman pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi ataupun masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di dunia pendidikan yang berhubungan pengenalan kata anak usia dini dengan menggunakan media *Flash Card*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diberikan kepada pihak-pihak berkepentingan yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

a. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini tentunya banyak juga manfaat yang dapat diperoleh oleh peneliti, penelitian ini mampu menambah pengetahuan yang lebih banyak tentang perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan media *flashcard*. interaksi langsung antara peneliti dengan anak akan menambah pengalaman berkunjung ke sebuah lembaga PAUD Untuk yang kesekian kalinya, dan juga membantu peneliti untuk menyesuaikan diri untuk menyiapkan peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Bagi Anak.

Penelitian ini akan menambah pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, menambah kata dan juga menambah pengetahuan ketika mereka belajar dengan menggunakan media *flash card* tiga manfaat bagi guru-guru dapat memodifikasi cara penggunaan media *flash card* sebagai salah satu alat yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak dan juga dapat menambah kreatifitas guru.

3. Manfaat bagi sekolah

Adapun manfaat yang dapat diperoleh sekolah dari penelitian ini adalah sekolah dapat menjadikan media *flash card* menjadi salah satu media untuk untuk pengenalan kata peserta didik di TK Asy-Syifa Bener meriah.

F. Definisi Operasional

Guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penafsiran karena perbedaan dari setiap pendapat dari istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini oleh karena itu penulis perlu melampirkan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Media *Flash Card*

Media *Flash Card* merupakan kartu bolak-balik yang efektif untuk digunakan dalam mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar media *flash Card* membuat gambar dan kata yang saling berhubungan dan adalah kartu yang disertai kata yang berhubungan dengan kata tersebut dapat dibuat dengan memanfaatkan gambar. *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang biasanya memiliki gambar, simbol ataupun gambar yang ditempel pada sisi depan serta sisi belakang yang memiliki keterangan berupa kata atau kalimat dari media *Flash Card*.¹³

Media *Flash Card* pada penelitian ini ialah media yang memiliki nama dari gambar atau objek tersebut. Pada bagian belakang media *flash card* akan

¹³ Angreany& Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2017), h.17.

tertera gambar yang merupakan objek yang akan dikenalkan dan pada sisi bawah terdapat keterangan dari gambar media *Flash Card*.

2. Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 Tahun

Kata merupakan susunan huruf yang memiliki sebuah arti atau makna, kata diapit oleh dua spasi serta susunan kata dapat menjadi sebuah kalimat. Anak usia dini mampu mengenal kata dari lingkungannya, kata yang diperoleh anak merupakan kata yang anak dengar dari orang lain secara verbal, kata juga dapat dikenalkan pada anak dengan menggunakan media, karakteristik perkembangan kata yang dimiliki oleh anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan disekitar anak. Berkembangnya kemampuan komunikasi anak dengan orang lain akan menambah perbendaharaan kata anak.¹⁴ Pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan teks tertulis atau cerita dengan menunjukkan kata-kata yang dikenali serta mengenali makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru.¹⁵

Adapun pengenalan kata pada penelitian merupakan suatu upaya dalam mengenalkan kata pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *flash card*, gambar yang ada pada media *flash card* merupakan sebuah objek (benda) yang dekat dengan kehidupan anak.

¹⁴ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Kencana, 2011), h. 54.

¹⁵ Morisson, *Periklanana Komunikasi Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2012), h.261.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, NEA (*National Education Association*) juga mendefinikan bahwa media pembelajaran sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibicarakan atau dibaca beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹

Media pembelajaran atau alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan di dimana informannya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran.²

Sedangkan Sutarti menjelaskan pengertian media pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar beserta perangkat kerasnya.
4. Alat untuk memberi perangsang bagi anak supaya terjadi belajar.
5. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar.
6. Alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajara dari guru kepada murid sehingga

¹ Sefty Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI, 2021), h.7

² Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), h. 4

murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang.³

Serta media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴

Media *Flash Card* merupakan salah satu media yang memiliki gambar benda-benda atau objek yang disertai dengan kata. Adapun kata yang ada pada media berhubungan dengan gambar yang tertera ukuran media *Flash Card* dapat di sesuaikan dengan kebutuhan.

Media *Flash card* berukuran kecil dan berisi gambar serta teks ataupun simbol yang mengingatkan anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang tertera. Angreany dalam bukunya juga berpendapat bahwa media *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang biasanya memiliki gambar, simbol ataupun gambar yang ditempel pada sisi depan serta sisi belakang yang memiliki keterangan berupa kata atau kalimat dari media *Flash Card*.⁵

Media *Flash card* biasanya berisikan kata-kata, gambar atau keduanya serta dapat digunakan untuk memahami materi serta dalam pembelajaran moral dan bahasa, ukuran *Flash Card* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Media *Flash Card* juga merupakan salah satu terobosan bidang pendidikan anak

³ Sutarti, *Media Pembelajaran...*, h. 148.

⁴ Putri Rahmi, Dkk, *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Vol 7. No 2 Tahun 202. h, 145 .

⁵ Angreany& Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2017). h, 17.

usia dini dengan menggunakan sejumlah kartu yang digunakan untuk alat pembelajaran.⁶

Media *flash card* pertama kali dikenalkan oleh Gleen Doman tahun 1964 Glenn Doman yang merupakan dokter ahli bedah otak dari Philadelphia.⁷ Glenn Doman yang merupakan pendiri *The Institutes For The Achievement Of Human Potential* merasa terusik oleh hasil penelitian yang dilakukannya bersama timnya yang terdiri dari dokter, spesialis membaca, ahli bedah otak dan psikolog adapun penelitian yang mereka lakukan tentang “Bagaimana otak anak-anak berkembang?” hasil dari penelitian yang mereka lakukan adalah anak yang cedera otak dapat membaca dengan baik pada usia tiga ataupun lebih muda lagi, tentu akan menjadi suatu permasalahan apabila anak yang berusia 3 tahun belum mampu membaca, oleh karena itu Glenn Doman melakukan penelitian dengan media *flash card* yang dibuatnya.⁸

Berdasarkan definisi yang tertera maka dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* merupakan media kartu yang memiliki dua sisi serta gambar yang dilengkapi keterangan saling berkaitan, hadirnya media *flash card* karena adanya suatu masalah dimana anak usia dini yang belum mampu membaca oleh karena itu media *flash card* dibuat untuk memudahkan anak dalam membaca serta mampu mengetahui maknanya dipakai untuk mempermudah anak dalam mengenali suatu objek serta mampu menambah perbendaharaan kata anak.

⁶ Jurnal Pendidikan Dwija Utama, *Forum Komunikasi Pengembangan...*, h. 153.

⁷ Fitzpatrick, *Madeleine, Everything You Need To Know About Teaching Your Baby To Read*, (Brillkids: 2010). h, 22.

⁸ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini: Teori Dan Praktis Calistung Menjadi Menyenangkan*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2020), h. 54.

2. Ciri-Ciri Media *Flash Card*

Menyampaikan pembelajaran yang maksimal dengan menggunakan media tentunya banyak hal yang harus diperhatikan sebelum memilih suatu media *Flash Card* yang dipakai dalam pembelajaran. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu kualitas isi dan juga tujuan serta kualitas memotivasi tampilan yang menarik dan mudah digunakan dan juga sesuai dengan kondisi anak.⁹

Media *flash card* berbeda dengan media pembelajaran lainnya adapun ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh media *Flash Card* antara lain:

1. *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Kartu dengan dua sisi depan belakang, sisi depan berisi gambar atau simbol.
3. Sisi belakang yang berisikan definisi, keterangan, gambar ataupun uraian.
4. Media *Flash Card* dibuat dengan sederhana.¹⁰

Maka dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* ialah media yang dapat digunakan pada sebuah proses penyampaian informasi pada saat pembelajaran yang bercirikan, memiliki gambar atau simbol pada kedua sisinya memiliki keterangan tentang objek yang ada pada media *flash card*, serta media *flash card* dapat dibuat dengan cara yang sederhana dengan memanfaatkan bahan yang ada disekitar.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 219-220.

¹⁰ Widya "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Media *Flash Card*" *Jurnal PKM: Peggabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1 No 1 (Januari 2018), h. 41

3. Fungsi Media *Flash Card*

Fungsi umum media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari guru ke anak dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adapun fungsi khusus media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian murid.
2. Untuk memperjelas penyampaian pesan.
3. Untuk mengapa keterbatasan ruang, waktu, dan biaya.
4. Untuk menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir.
5. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar anak.¹¹

Proses pembelajar akan lebih mudah apabila guru menyertakan media yang mampu membantu anak dalam mengenal serta memahami materi yang ingin disampaikan. Menyertakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan motivasi dan rasa ingin belajar bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap anak.¹² Pemilihan gambar yang akan digunakan pada media *Flash Card* dalam pembelajaran harus memperhatikan saran yang harus disesuaikan dengan karakteristik dan pertumbuhan serta perkembangan setiap anak.¹³ Kartu bergambar pada umumnya dapat menimbulkan daya tarik bagi anak karena kartu dibuat dengan kreativitas serta mampu merangsang minat anak sehingga anak-anak akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar di sekolah.¹⁴

¹¹ Sefty Nurfadhillah, *Media Pembelajaran...*, h. 148.

¹² Hamdani, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Bandung :Cv Pustaka Setia, 2011), h. 244

¹³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Angkasa, 2017), h. 164.

¹⁴ Lathipah Hasanah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar*, *Jurnal Buana Ilmu*, Vol,1 (2016). h. 67

Ukuran media *Flash Card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak, *Flash Card* biasanya berisikan kata-kata, gambar atau keduanya serta digunakan untuk memahami materi dalam pembelajaran moral pada umumnya dan bahasa pada khususnya. Gambar pada media *flash card* biasanya dikelompokkan berdasarkan kategori, seperti seri binatang, pakaian, buah-buahan, warna, dsb.¹⁵ Rudi susilana & Cepi Riyani berpendapat bahwa media *Flash Card* hanya cocok untuk kelompok kecil anak yang tidak lebih dari 30 orang anak.¹⁶

Guna Menyampaikan pembelajaran yang maksimal dengan menggunakan media tentunya banyak hal yang harus diperhatikan sebelum memilih suatu media yang dipakai dalam pembelajaran. Pemilihan media yang digunakan untuk pembelajaran harus memperhatikan kualitas dari media yang akan dipakai dan mampu memotivasi tampilan yang menarik dan mudah digunakan dan juga sesuai dengan kondisi anak.¹⁷

Tujuan dari media *Flash Card* dalam mengenalkan kata pada anak akan memudahkan bagi anak dalam mengenal kata-kata yang baru, media *Flash Card* akan memberikan gambaran untuk memperjelas maksud dari kata yang tertera pada *Flash Card* itu sendiri, penyampaian informasi melalui media *Flash Card* berupa kata akan menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, bila *Flash Card* dibuat dengan sangat menarik.

¹⁵Desvinta Puspita Putri, Iswahyuni, dkk, *Mengajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*, (Malang: Ub Press, 2018), h. 23.

¹⁶ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini: Teori dan Praktis Calistung Menjadi Menyenangkan*, (Bojong: PT Nasya Ekspanding Managemen, 2020), h. 62.

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 219.220.

4. Manfaat *Flash Card* Bagi Anak Usia Dini

Media *flash card* mampu memberikan manfaat pada pada saat pembelajaran seperti, Kemp dan Dayton berpendapat bahwa media pembelajaran mampu memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Awalnya setiap pembuatan media yang dipakai dalam proses pembelajaran tentunya untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam penyampain informasi menghadirkan media pada saat proses pembelajaran tentunya akan memudahkan anak dalam mempelajari sesuatu, anak akan lebih bersemangat pada saat pembelajaran karena kehadiran media yang menarik, serta jam belajar yang tidak terlalu lama yang membuat anak tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung kombinasi antara gambar dan keterangan gambar diharapkan dapat memudahkan anak untuk mengenali kata benda yang ada pada gambar.

Sedangkan secara khusus manfaat dari media *Flash Card* juga dipaparkan oleh Sudjana dan Rivai adapun manfaat *flash card* menurut mereka menurut antara lain yaitu:

- a. Memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada anak
- b. Metode mengajar yang akan bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- c. Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi memerankan dan lain-lain.
- d. Sebagai petunjuk dan rancangan bagi anak untuk memberikan respon yang diinginkan.¹⁸

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 28.

Sedangkan manfaat lain dari media *flash card* juga dipaparkan oleh Dwi & Dhiarti dalam buku yang dikarang oleh mereka, adapun manfaat media *flash card* menurut mereka antara lain sebagai berikut:

1. Anak akan dapat membaca pada usia sedini mungkin
2. Anak juga mampu mengembangkan daya ingat otak kanan anak
3. Mampu melatih kemampuan konsentrasi anak
4. Dapat memperbanyak perbendaharaan kata (*vocabulary*) anak.¹⁹

Manfaat yang dapat diberikan oleh penggunaan media *flash card* dalam mengenalkan kosa kata pada anak usia dini yaitu mampu untuk menggambarkan hal yang ingin disampaikan oleh guru pada murid serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak.

5. Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Pembuatan media *Flash Card* pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan percetakan agar media yang dibuat lebih maksimal dan juga sesuai dengan rancangan. Alat dan bahan yang digunakan dalam media yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siapkan kertas yang memiliki ketebalan sesuai dengan yang diinginkan, kertas ini akan difungsikan untuk menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi.
2. Mengukur dan memberikan tanda pada kertas tersebut untuk menyesuaikan dengan ukuran yang diinginkan

¹⁹ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal...*, h. 64

3. Potong-potong kertas tersebut lalu buat gambar atau materi yang ingin ditempelkan pada kertas.
4. Selanjutnya apabila objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar seperti kertas HVS.
5. Kemudian mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas cat air, spidol, pensil warna, apabila membuat design dengan komputer maka sesuaikan dengan lalu tempelkan pada kertas tebal tersebut.
6. Jika gambar yang ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada maka gambar dipotong sesuai dengan ukuran lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem.
7. Pada bagian akhir memberi tulisan pada kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di nama-nama ini biasanya dapat ditulis dengan menggunakan beberapa bahasa seperti bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.²⁰

Kesimpulannya ialah media *flash card* dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada disekitar seperti memanfaatkan gambar yang sudah ada serta dapat dibuat dengan cara sederhana pula tentu akan menghemat biaya pembuatan, media *flash card* juga dapat disesuaikan dengan keinginan.

²⁰ Cep Riyani & Susilani, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h .95-96

6. Implementasikan Media *Flash Card*

Pada saat menyertakan media dalam pembelajaran tentunya guru harus memiliki cara agar pembelajaran tersebut dapat berjalan maksimal. Adapun cara mengimplementasikan media *Flash Card* dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah disusun akan dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan murid
2. Cabutlah satu-persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada anak yang duduk di dekat guru, mintalah anak untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu luruskan kepada anak yang lain sampai semua anak mendapat bagian
4. Jika sajian dalam cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan anak yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya ayam, maka anak berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang memiliki gambar yang ada pada sisi belakang *Flash Card* bertuliskan ciri-ciri hewan tersebut.²¹

Penggunaan media *flash card* dalam mengenalkan kata pada anak usia dini dapat juga dilakukan dengan permainan. Dengan menyiapkan 12-20 *flash card* dengan masing-masing berisi 1 kata yang disertai dengan gambar, atur *flash card* di atas meja, lalu ajak anak-anak untuk berdiri dekta dengan meja serta pastikan anak untuk melihat keseluruhan *flash card* kemudian berilah waktu beberapa menit bagi anak untuk dapat mengamati seluruh *flash card* lalu instruksikan anak agar menutup mata mereka, lalu guru mengambil salah satu *flash card* dan mintalah anak membuka mata dan mencari kata yang hilang. Minta anak menjelaskan kata yang hilang dengan mendeskripsikan ciri-ciri dari *flash card* tersebut, jika anak tidak dapat menebak kata yang hilang maka guru dapat

²¹ Nurseto Tejo, "Membuat Media Pembelajaran yang Baik "Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol. 8, No. 1, h. 28.

memberikan *clue* seperti berwarna merah, terdapat huruf "b" dan sebagainya lalu mintalah anak untuk menerka jawabannya kembali.²²

Penggunaan media *flash card* pada saat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memegang media *flash card* setinggi dada dan menghadap peserta didik, menerangkan satu persatu kartu secara bergantian, minta anak untuk mengamati gambar apa yang ada media *flash card* serta huruf-huruf yang tertera, kemudian minta anak untuk mendeskripsikan kembali apa yang telah mereka amati. Apabila penyajian media *flash card* dengan permainan maka dapat meletakkan *flash card* pada sebuah kotak secara acak dan meminta anak untuk mengambil kartu sesuai perintah guru.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Flash Card

Setiap media pembelajaran yang dibuat tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dimiliki oleh media *flash card* dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Kelebihan Media Flash Card

Adapun kelebihan yang dimiliki media *flash card* yang dapat dirasakan oleh penggunaanya, baik guru ataupun murid sekaligus adalah sebagai berikut diantaranya.

²² Devinta Puspita Ratri, Iswahyuni dkk, *Mengajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*, (Malang: UB Press, 2018), h. 22

a. Kelebihan Media *Flash Card* yang dapat dirasakan oleh Guru.

Ketika proses pembelajaran berlangsung tentunya guru juga membutuhkan media atau alat yang dapat mempermudah penyampaian informasi pada peserta didik, guru dapat menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran karena media *flash card* memiliki kelebihan yang dapat dirasakan oleh guru yaitu:

1. Memudahkan dalam menyampaikam materi, pesan atau informasi pembelajaran.
2. Ukuran yang tidak terlalu besar dan ringan sehingga memungkinkan untuk dibawa kemana-mana.
3. Media *flash card* dapat memvariasikan metode pembelajaran guru
4. Dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi serta kosa kata pada anak.²³

b. Kelebihan Media *Flash Card* yang dapat dirasakan oleh Peserta Didik

Kelebihan media *flash card* tak hanya dapat dirasakan oleh guru namun juga dapat dirasakan oleh peserta didik, adapun kelebihan media *flash card* yang dapat dirasakan oleh peserta didik yaitu:

1. Dapat membantu anak dalam mengingat kosa kata yang disampaikan oleh guru
2. Menampilkan teks bacaan yang seseuia dengan gambar yang tertera pada media
3. Dapat digunakan sebagai media permainan.²⁴ hal ini sesuai dengan pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar.

²³ Bintang Rosda, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Tasik Malaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), h. 36-37.

Bintang Rosda juga berpendapat dalam buku yang dikarangnya yang menjelaskan tentang kelebihan media *flash card* antara lain sebagai berikut:

1. Mudah dibawa kemana-mana dengan ukuran yang kecil
2. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya media ini tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam membuatnya
3. Menyenangkan dalam penggunaannya media ini bisa melalui bermain mudah diingat karakter media ini anda adalah menyajikan pesan pendek ide pada kartu yang disajikan.²⁵

Dapat disimpulkan bahwa setiap media yang dibuat memiliki kekurangan dan kelebihan seperti media *flash card* yang memiliki kelebihan seperti: Memudahkan dalam menyampaikam materi, mudah dibawa kemana-mana, ukuran yang dapat disesuaikan, dan dapat digunkana sebagai media atau alat permainan.

2. Kekurangan Media *Flash Card*.

Kelemahan dari media *flash card* yang dapat dirasakan oleh peserta didik ialah hanya memahami kata dan gambar yang ada pada *flash card*.²⁶ Seperti Akbar yang juga berpendapat bahwa kekurangan media *flash card*: hanya menekankan persepsi penglihatan, kurang efektif jika ukuran kelompok besar kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompeleks.²⁷

²⁴ Bintang Rosda, *Media Pembelajaran Bahasa...*, h. 37

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 102-108.

²⁶ Pande Komang Ariesta & Dewi, "*Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak*" *Jurnal Paud*, Vol 3 No.1 (2015), h. 4.

²⁷ Rijalul & Muh Akbar, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, (Suka Bumi: Haura Utama, 2022), h. 148

Noviana juga menjelaskan bahwa media *flash card* memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Menekankan peserta didik dapat melihat media *flash card* tersebut di depan kelas
- b. Kurang efektif jika memakai media *flash card* di kelas dengan jumlah melebihi 30 peserta didik karena akan tidak efektif.
- c. Dengan ukuran media yang sebesar HVS sangat sulit untuk di kelompok besar.²⁸

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media *flash card* tidak hanya dirasakan oleh guru, namun dapat dirasakan oleh kedua belah pihak yang terlibat dalam pemberian dan penerimaan informasi atau pesan yaitu: manfaat yang dapat dirasakan oleh guru yaitu memudahkan penyampaian materi, ukuran media *flash card* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta media *Flash Card* dapat dengan mudah dibawa kemanapun serta lebih praktis dapat dibuat dengan mudah oleh guru. Adapun manfaat yang dapat dirasakan oleh anak ialah dapat mengingat kosakata media *flash card* dapat digunakan dengan cara dimainkan. Sedangkan kekurangan dari media *flash card* hanya menekankan pada gambar dan kata yang ada *flash card*, serta tidak efektif digunakan pada kelas yang memiliki jumlah peserta didik lebih dari 30 peserta didik.

²⁸ Noviana " Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini" Journal PAUD, Vol 1 No 1 (Juni 2020), h. 39.

B. Pengenalan Kata

1. Pengertian Pengenalan Kata

Pengenalan ialah usaha atau proses dalam mengenali sesuatu. Sedangkan kata merupakan susunan huruf yang memiliki sebuah arti yang sering didengar, sering digunakan dan tidak dapat dibantah, susunan kata dapat menjadi sebuah kalimat yang dapat berdiri sendiri. Kemampuan pengenalan kata juga merupakan sebuah kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali oleh anak.²⁹ Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata merupakan unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan dan merupakan kesatuan perasaan serta pikiran yang digunakan dalam berbahasa.³⁰ Para tata bahasawan tradisional dalam, berpendapat bahwa kata merupakan satuan bahasa yang memiliki pengertian deretan huruf yang terdiri atas dua spasi yang memiliki sebuah arti.³¹ Pengertian kata dalam kamus besar bahasa Indonesia dapat difahami bahwa kata merupakan sebagai unsur bahasa yang diucapkan ataupun ditertulis yang dapat dimaknai dengan kasatuan kasatuan bahasa yang dapat berdiri sendiri.³²

Pengenalan kata pada anak dapat membantu proses anak dalam memahami, menghubungkan, mengutarakan pengetahuannya dalam bentuk bahasa secara reseptif (menerima). Membaca merupakan aktivitas pengenalan kata, pemahaman

²⁹ Itah Sensualita, *Meningkatkan Kualits Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*, (Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cipta, 2021), h. 146.

³⁰ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Dicitak Oleh Adi Perkasa, 2016), h. 765.

³¹ Abdul Chaer, *Linguistic Umum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 162.

³² Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 633.

literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.³³ Bloomfiel juga berpendapat bahwa kata merupakan satuan bebas terkecil yang tidak pernah diulas serta dikomentari seolah-olah menjadi batasan yang bersifat final.³⁴

Kata secara fonologis merupakan satuan terkecil yang tersusun dari susunan fonem (bunyi dari kata yang diucapkan) berbeda harus dianggap sebagai kata berbeda, beda, seperti kata harum, rumah, murah yang merupakan satuan-satuan kata berbeda karena memiliki urutan fonem berbeda sekalipun jenis fonem pendukungnya sama.³⁵

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa Pengenalan kata pada anak usia dini adalah suatu upaya dalam mengenalkan kata pada anak untuk memudahkan anak dalam berkomunikasi dengan orang-orang yang ada dilingkungannya. Kata yang dimiliki anak usia dini diperoleh ketika anak masih berada pada usia dini dimana anak akan memperoleh kata yang didengar dari lingkungannya seiring bertambahnya usia maka akan bertambah pula perbendaharaan kata yang dimiliki anak, semakin banyak kata yang dimiliki anak akan meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara serta memudahkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

2. Klasifikasi Kata.

Istilah yang dapat digunakan untuk mengelompokkan kata ialah klasifikasi. Pengelompokkan kata sangat diperlukan baik secara teoritis dalam studi semantik

³³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 165.

³⁴ Abdul Chaer, *Linguistic Umum ...*, h. 163.

³⁵ Edi Subroto, *Semantic Leksial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 40.

maupun secara praktis dalam berlatih keterampilan berbahasa, mengelompokkan kata berdasarkan ciri-cirinya akan memudahkan dalam memprediksikan penggunaan kata serta dalam mengungkapkan.³⁶

1. Verbal, atau kata kerja lazimnya dapat diidentifikasi dengan menggunakan macam cara
2. Adjektiva, Adjektiva lazim disebut juga kata sifat
3. Nomina, disebut juga kata benda
4. Pronominal, disebut juga kata ganti
5. Numeralia, disebut juga kata bilangan
6. Adverbias sering disebut pula kata keterangan
7. Interogativa, Kata yang berfungsi dalam untuk meminta informasi tertentu kepada orang lain
8. Demonstrative, adalah kata yang dapat yang difungsikan untuk menunjukkan sesuatu yang berada dalam atau luar sebuah teks atau wacana.
9. Artikula, digunakan bersama bersama nama orang yang akan mengonotasikan makna “tidak suka” atau “mengejek”.
10. Preposisi, kata depan yang lazimnya hadir di depan kata lain dalam kalimat
11. Konjungsi, Kata penghubung yang berfungsi untuk menghubungkan entitas-entitas kebahasaan di dalam sebuah kalimat.

³⁶ Abdul Chaer, *Linguistik Umum*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2012), h. 169.

12. Interjeksi atau kata seru, kata yang bertugas dalam mengungkapkan rasa hati.³⁷

Berdasarkan teori yang tertera bahwa setiap kata yang sering diucapkan pada kehidupan sehari-hari memiliki klasifikasinya tersendiri, setiap kata memiliki klasifikasi tergantung dari jenis kata seperti kata benda yang merujuk pada sebuah benda yang bergerak maupun tak bergerak begitu juga dengan kata yang memiliki makna tertentu seperti yang telah dijelaskan di atas.

3. Manfaat Pengenalan Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Belajar mengenal kata adalah tonggak kurikulum taman kanak-kanak lewat penyingkapan berulang-ulang serta makna peristiwa peristiwa baca tulis sehingga anak mampu mengetahui huruf-huruf yang membentuk kata, anak yang memiliki mengenal huruf dan juga kata dengan baik akan memiliki kemampuan membaca yang baik.³⁸ Pengenalan kata sangat berkaitan dengan perkembangan bahasa anak dimana bahasa digunakan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial anak. Manfaat yang diberikan media *Flash Card* adapun manfaat pengenalan kata bagi anak usia dini antara lain: Anak mengetahui makna kata yang sering di dengar dan juga di lihat oleh anak, anak mampu mengenali tanda-tanda keaksaraan serta dapat menjadi sebuah persiapan untuk persiapan menempuh pendidikan lebih lanjut.³⁹ Mempelajari kata sangat penting bagi anak untuk memudahkannya dalam proses berinteraksi sosial dengan lingannya serta memudahkan anak dalam pembelajaram di jenjang pendidikan selanjutnya. Setiap potensi yang ada pada diri anak tentunya harus dikembangkan agar setiap potensi dapat berkembang dengan maksimal guna untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia.

³⁷ Kunjana Rahardi, *Bahasa Indonsia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta, Erlangga, 2009). h. 56-65

³⁸ Itah Sensualita, *Meningkatkan Kualits Guru TK dan Sd Melalui . . .*.h.147

³⁹ Itah Sensualita, *Meningkatkan Kualits Guru TK dan Sd Melalui . . .*.h. 146

Dapat disimpulkan bahwasanya sangat penting mengenalkan kata pada anak usia dini karena pengenalan kata yang maksimal akan mempengaruhi kemampuan berbahasa anak, apabila pada usia dini anak mengenal kata dengan maksimal maka kemampuan berbahasa anak juga akan berkembang yang akan mempengaruhi kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya.

4. Perkembangan Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 Tahun

Berkembangnya kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain akan menambah perbendaharaan katanya.⁴⁰ dengan bertambahnya usia anak serta melalui proses belajar menirukan dan mencontoh, anak akan mampu mengucapkan kata dengan benar dan jelas seperti kata-kata yang memiliki huruf R,Z,W,G.⁴¹ Pada usia 5-6 tahun, anak telah mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kata, adapun lingkup kata yang dimiliki oleh anak adalah warna, ukuran, rasa, bau, keindahan, kecepatan, perbandingan, jarak dan tekstur.⁴²

Elizabeth B Hurlock juga berpendapat bahwa anak usia 5-6 tahun mampu menggunakan kata deskriptif seperti kata sifat, mengerti lawan kata (besar, kecil, lembut, kasar) dapat menghitung hingga 10, berbicara sangat jelas kecuali jika ada masalah pengucapan, dapat mengikuti tiga instruksi secara bersamaan, mengerti konsep waktu seperti: Pagi, siang, malam, besok, hari ini, dan kemarin dan bisa mengulang kalimat sepanjang Sembilan kata.⁴³ Serta cara anak dalam memikirkan kata-kata akan berubah selama masa kanak-kanak menengah akhir, anak yang

⁴⁰ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Kencana, 2011), h. 54.

⁴¹ Yudrik Jahja, *Psikologi perkembangan...*, h. 54

⁴² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 78.

⁴³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 38.

memiliki kecerdasan linguistik umumnya mampu menulis dan berbicara secara efektif dan memiliki perbendaharaan kata yang luas.

Anak mempelajari kata dengan dua cara yaitu: Pertama anak mendengar kata-kata dari orangtua, anak yang lebih tua, teman sepermainan, televisi, atau radio, tempat bermain. Kedua anak akan mengamati serta mempelajari kata-kata serta berusaha untuk mengungkapkannya.⁴⁴

Perbendaharaan kata anak pada usia 5-6 tahun masih terbatas tetapi terus berkembang dan bertambah dengan kecepatan yang mengagumkan.⁴⁵ Meller berpendapat bahwa anak usia 6 tahun mempelajari 22 kata baru perhari, Sedangkan Carey dan Clark dalam buku yang sama juga berpendapat bahwa kata yang dimiliki oleh anak usia 6 tahun berkisar antara 8.000 hingga 14.000, anak mempelajari 5 hingga 8 makna kata baru perhari anak usia ini juga tidak menunjukkan penurunan kemampuan dalam mempelajari kata baru.⁴⁶

Tahap linguistik III pada usia anak 2-6 tahun, anak-anak telah menggunakan elemen-elemen tata bahasa yang rumit, seperti: Pola-pola kalimat sederhana, kata-kata tugas (di, ke, dari, ini, itu dan sebagainya) penjamakan, pengimbuhan, terutama, awalan dan akhiran akhiran yang mudah dan bentuk sederhana).⁴⁷ Tahap ini juga pergaulan anak berkembang semakin luas yang berarti menambah pengetahuan dan menambah perbendaharaan kata.⁴⁸ Serta dengan berkembangnya kata yang dimiliki anak maka akan berkembang pula

⁴⁴ Itah Sensualita, *Meningkatkan Kualits Guru...*, h. 146.

⁴⁵ Lilis Madyawatu, *Strategi Pengembangan...*, h. 69.

⁴⁶ Jhon W Santrok, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta:Erlangga, 2017), h. 361.

⁴⁷ Dadan Suryana, *Stinulasi &Aspek Perkembangan...*,h. 121.

⁴⁸ Dadan Suryana, *Stinulasi &Aspek Perkembangan...*, h. 121.

kecerdasan linguistik anak yang melibatkan empat keterampilan seperti: menyimak, membaca, menulis, serta berbicara.⁴⁹

Masa usia dini anak mampu mengakuisis 50 kata per bulan serta pada akhir usia taman kanak-kanak anak mampu mencapai 8.000 hingga 14.000 kata, kosa kata anak juga akan berkembang pesat 20 hingga 50 kata perhari karena anak sudah dapat memahami makna dari kata, mulai memahami konsep bagian kesatuan, serta mengetahui sinonim dan antonim, mampu bernalar, dan memecahkan masalah belajar, anak juga peka terhadap humor, permainan kata-kata serta tebak-tebakan, berjuang untuk menyempurnakan sintaksnya.⁵⁰

Berdasarkan pendapat para ahli yang tertera maka dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kata oleh anak usia dini sesuai dengan tahapan usianya, anak juga memperoleh kata dari lingkungan sekitarnya semakin sering anak mendengar percakapan dari orang-orang yang ada di sekitarnya maka semakin bertambah pula kata yang diperoleh anak hal ini akan berpengaruh pada kemampuan berbicara anak.

Marat berpendapat bahwa keterampilan mencolok yang dikuasai anak pada tahap usia 5-6 tahun ialah sebagai berikut:

1. Pada akhir periode ini secara garis besar anak telah menguasai bahasa ibunya, artinya kaidah-kaidah tata bahasa yang utama dari orang dewasa telah dikuasai.

⁴⁹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak...*, h. 23.

⁵⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak...*, h. 43.

2. Perbendaharaan kata berkembang, beberapa pengertian abstrak, seperti : pengertian waktu, ruang, dan jumlah yang diinginkan mulai muncul
3. Anak-anak mulai dapat membedakan kata kerja (contoh: minum, makan, masak, pergi, pulang, mandi) dan kata-kata benda (buku, baju , gelas, nasi, susu) dan sudah dapat menggunakan kata depan (di, ke, dari) kata ganti (aku, saya) dan kata kerja bantu (bukan, tidak, mau, sudah, dan sebagainya).
4. Fungsi bahasa untuk berkomunikasi betul-betul mulai berfungsi anak sudah dapat membedakan konvensasi (percakapan)dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang yang lebih dewasa.
5. Persepsi anak dan pengalamannya tentang dunia luar mulai ingin dibaginya dengan orang lain, dengan cara memberikan kritik, bertanya, menyuruh, memberitahu, dan lain-lain.
6. Tumbuhnya kreativitas anak dalam pembentukan kata-kata baru. Gejala ini merupakan cara anak untuk mempelajari perkataan baru dengan cara bermain-main. Hal ini terjadi karena memang daya fantasi anak pada tahap ini sedang berkembang.⁵¹

Perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak akan berkembang seiring bertambahnya usia anak, anak akan mulai dapat membedakan kata kerja, kata benda, dan kata bantu, anak juga dapat menyusun kata-kata sesuai dengan tahapan usianya serta dapat memulai percakapan yang dapat dimengerti oleh orang dewasa.

⁵¹ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan...*, h. 123.

C. Pengaruh Media *Flash Card* dalam Perkembangan Pengenalan Kata Anak Usia 5-6 Tahun.

Pengenalan kata pada usia dini akan membantu berkembangnya aspek bahasa anak lebih cepat. karena pengenalan kata merupakan poin penting dari perkembangan bahasa anak yang akan digunakan anak dalam berkomunikasi serta berinteraksi di kehidupan sehari-hari dan dilingkungan yang ditemui oleh anak, maka pengenalan kata pada usia dini harus optimal agar perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Oleh karena itu pengenalan kata pada anak usia dini dapat dilakukan dengan media yang cocok dengan karakteristik anak usia dini serta layak untuk diterapkan pada anak.

Seperti media *flash card*, pengaruh media *flash card* terhadap pengenalan kata dapat dilihat dari Glenn Doman yang berteori bahwa mengajarkan balita membaca merupakan suatu proses pengenalan kata yang bermakna yang sering diucapkan anak, dengan menggunakan media *flash card*.⁵² Pengaruh dari media *flash card* dalam mengenalkan kata pada anak usia dini juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayutri Puspita Dewi dkk yang menunjukkan bahwa media *flash card* merupakan media pembelajaran yang dapat juga digunakan sebagai alat permainan yang mengandung nilai edukasi untuk penguasaan kosa kata pada anak serta mendukung aktivitas pembelajaran yang

⁵²Agus Haryanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca: Pandiuan dan Metode Penerapannya*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 32.

baik.⁵³ Serta media *Flash card* juga dapat digunakan dalam mengeja lancar dan memperkaya kosa kata.⁵⁴

Media *flash card* mampu memberikan mengenalkan kata pada anak usia dini karena media *flash card* yang merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian serta mampu meningkatkan jumlah kosa kata dengan pengenalan kata menggunakan media *flash card*. Oleh karena itu media *flash card* mampu menjadi salah satu media sangat membantu anak dalam mengingat kata-kata apa yang dikenalkan melalui media *flash card*.⁵⁵ Dengan kata yang tepat tentunya akan membantu anak untuk dapat mengungkapkan sesuatu dengan sesuai dengan yang ingin disampaikan⁵⁶

Bagi anak usia dini pembelajaran kata terkadang sulit untuk dihafal serta dapat menimbulkan kejenuhan apa bila dilakukan secara terus menerus maka pengenalan kata dengan menggunakan media *flash card* dirasa mampu membantu anak dalam menambah perbendaharaan kata.⁵⁷ Gambar-gambar yang tertera pada media *Flash Card* akan dapat menambah kata anak, ketika anak diminta membaca

⁵³ Farida samar, Ayutri Puspita Dewi dkk, *Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Flash Card Pada Kelompok B di PAUD Terpadu Alkhairaat Skeep Kota Ternate*, Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Vol. 2, No.1, Mei 2020, h. 59.

⁵⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013). h, 115

⁵⁵ Dwi Haryanti & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal...*, h. 55.

⁵⁶ Zaenal Arifin, Amran Tasai, *Cermat Berbahasa Indonesia*, (Jawa Timur: Akademika Presindo, 2015). h. 28.

⁵⁷ Bintang Rosda, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Tasik Malaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), h. 34.

gambar yang ada pada *flash card* serta menirukan ucapan saat menunjukkan gambar.⁵⁸



⁵⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), h. 75.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.¹ Serta yang menggunakan angka-angka yang diperoleh dari sebuah tes yang dilakukan.²

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Sugiyono berpendapat jika metode *Eksperimen* ialah metode yang digunakan dalam penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap kondisi yang terkendali.³ dengan (*Quasi Eksperimental Design*) yang memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, metode eksperimen dengan desain (*Quasi Eksperimental Design*) menggunakan dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen.⁴

Pada penelitian ini menggunakan dua kelas sample, kelas pertama (B1) sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua (B2) sebagai kelas kontrol, kelas

¹ Nikolaus Duli, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Beberapa Konsep Dasar Untuk Menulis Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Deepublis, 2019), h. 3.

² Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2014), h. 6.

³ Sugiyona, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 107.

⁴ Metodologi, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Cv Alfabeta, 2009), h.114.

kontrol tidak diberikan perlakuan dan yang akan mendapatkan perlakuan adalah kelas eksperimen. Tujuan yang hendak di capai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* dalam mengenalkan kata pada anak usi TK B IT Asy-Syifa. Rancangan yang digunakan pada pada penelitian ini adalah:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Subjek	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperimen	Y1	X	Y2
Kelas Kontrol	Y1	Y	Y2

Keterangan:

Y1 = Tes awal

Y2 = Tes akhir

X = Perlakuan (mengenalkan kata dengan media *flash card*)

Y = Tidak mendapat perlakuan.⁵

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti tepatnya di TK IT Asy-Syifa, Belang Sentang, Kecamatan Bukit, Kabupaten Bener Meriah Pada tanggal 09 s/d 16 Januari 2023.

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan kumpulan obyek mengenai sesuatu persoalan secara keseluruhan atau kumpulan individu atau karakteristik keseluruhan yang akan diteliti.⁶ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak-anak TK B yang terdiri dari B1 sampai B6 di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang di ambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁷

Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono berpendapat bahwa *Purposive Sampling* adalah suatu teknik yang menentukan sampel dengan

⁶ M, Askari Zakariah, *Analisis Statistic dengan SPSS untuk Penelitian Kuantitatif...*, h. 58.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 127.

pertimbangan tertentu.⁸ Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B1 sebagai kelas (Eksperimen) terdiri dari 19 orang anak dan TK B2 kelas (kontrol) terdiri dari 20 anak. Atau dapat ditotalkan menjadi 39 anak, alasan peneliti mengambil 39 anak dengan memakai kelas kontrol dan kelas eksperimen karena *purposive sampling* sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif dan penelitian yang tidak membutuhkan generalisasi.⁹ di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

Tabel 3.2 Jumlah Sample Anak

No	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen (B1)	19
2.	Kontrol (B2)	20
Jumlah		39

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan untuk memperoleh sebuah data yang digunakan pada penelitian, adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Cara yang dapat digunakan dalam melengkapi observasi yaitu dengan format atau blangko pengamatan yang digunakan sebagai instrument.¹⁰ Atau

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016). h, 85.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h.85.

¹⁰ Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian...* h, 77.

pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.¹¹ Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melalui observasi. observasi dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang di jadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung dari sekolah tentang pengenalan kata menggunakan media *Flash Card*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa Catatan, Transkrip, Buku, Surat Kabar, Majalah, Prasasti, Notulen Rapat, Lenggeng, Agenda, dan sebagainya.¹² Teknik pengambilan data dengan menggunakan metode ini dianggap lebih mudah dibanding dengan teknik pengambilan data yang lain seperti angket, wawancara, observasi ataupun tes.¹³

E. Instrumen Penelitian

Sugiyono berpendapat bahwa instrument merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pada saat melakukan pengumpulan data penelitian, penyusunan instrument merupakan langkah penting dalam prosedur penelitian.¹⁴ Instrumen berfungsi sebagai alat yang akan membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrument berkaitan dengan metode pengumpulan data, misal metode wawancara, yang instrumennya pedoman wawancara, metode angket atau

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, 2014), h. 220.

¹² Sandu Siyoto, Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian...*, h,78.

¹³ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), h. 160.

¹⁴ Sugiyona, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148.

kuesioner, instrumennya berupa angket atau kuesioner.¹⁵ Adapun pada penelitian ini menggunakan pemberian *skor* pada kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sampai Berkembang Sangat Baik (BSB).¹⁶ Dengan indikator observasi sebagai berikut.

Tabel 3.3 Indikator Pencapaian Perkembangan Pengenalan kata Usia 5-6 Tahun.

No	Indikator	Sub Indikator
1	Pengenalan Kata	<ul style="list-style-type: none"> - Berkomunikasi secara lisan dengan teman sebayanya. - Memiliki perbendaharaan kata yang banyak. - Menyebutkan simbol huruf yang dikenal.

Sumber: Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI tentang kurikulum 2014 pendidikan anak usia dini (137, tahun 2014)

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimyat, 2013

¹⁵Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta, 2015), h. 78.

¹⁶ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013). h, 148

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses sistematis untuk mencari dan menyusun data yang didapat dari dokumentasi, dan wawancara. Karena data pada penelitian ini adalah kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.¹⁷ Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan *kolmogrov-smirnov test* dengan menggunakan bantuan dari program SPSS versi 26. Adapun bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-value atau significance (Sig) yaitu sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_a ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_0 diterima ataupun data berdistribusi normal.¹⁸

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 243.

¹⁸ Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variable X dan Y bersifat homogeny atau tidak. Jika hasil uji normalitas telah diketahui, maka uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari varians yang sama atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS versi 26. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis data/ analisis statistik dengan menggunakan teknik Uji Independen T-Test, dengan dasar pengambilan keputusan Uji Homogenitas sebagai berikut:

Uji- t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-t sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) pada *based on mean* $> 0,05$, maka data homogen
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) pada *based on mean* $< 0,05$ maka data tidak homogeny.¹⁹

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis maka dilakukan uji independen T-Test dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. uji independen T-Test untuk menguji hipotesis, dimana data penelitian akan dianalisis dengan cara membandingkan data

¹⁹ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*, (Surakarta: ISBN), h. 14.

sebelum dan sesudah diberikan tindakan.²⁰ Keputusan yang dilihat apabila telah melakukan analisis, sebagai berikut:

- a. jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.²¹



²⁰Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, (Jakarta:Change Publication, 2013), h. 425.

²¹ Mariatul Qibtyah, *Statistika Pendidikan*, (Surabaya: Hak Cipta), h. 72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis TK IT Asy-Syifa

Penelitian ini dilakukan di TK IT Asy-Syifa yang terletak di jalan Pendopo Bupati Bener Meriah, Kampung Blang Sentang, Kecamatan Bukit, Bener Meriah. TK IT Asy-Syifa berdiri sejak Desember 2014 dan mulai beroperasi pada tanggal 02 Januari 2015, TK IT Asy-Syifa dibangun oleh yayasan pembinaan pemuda Asy-Syifa Kabupaten Bener Meriah. Keadaan fisik TK IT Asy-Syifa termasuk dalam kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang luas dan memiliki hubungan yang baik dengan masyarakat di sekitar lembaga TK IT Asy-Syifa. TK IT Asy-Syifa memiliki luas bangunan 18 x 30 M yang terdiri dari 11 ruangan yaitu 6 kelas TK B, 2 kelas TK A, 2 kelas PAUD atau tempat penitipan anak di bawah usia 5 tahun.¹

Letak geografis TK IT Asy-Syifa terletak di daerah perkotaan yaitu dekat dengan Pendopo Bupati Bener Meriah, Gedung Olah Raga dan Kesenian, Puskesmas Simpang Tiga dan Pasar Rakyat yang diadakan seminggu sekali. di sekitar gedung terdapat beberapa rumah warga, sawah, dan lahan pertanian.² TK IT Asy-Syifa menyediakan fasilitas bermain untuk anak, serta gedung yang memiliki keamanan yang baik. Visi Misi dari TK IT Asy-Syifa sebagai berikut:

¹ Sumber Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

² Sumber Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

2. Visi TK IT Asy-Syifa

Menjadikan sekolah TK islami terpadu Asy-Syifa, sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang melahirkan generasi rabbani yang yang beriman bertawa, berakhlak mulia, cinta Al-qur`an serta cerdas, ceria, kreatif, mandiri dan berkebinekaan.³

3. Misi TK IT Asy-Syifa

1. Memberikan layanan pendidikan seseuai dengan kurikulum yang berlaku dan menambahkan muatan pendidikan islami.
2. Mewujudkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
3. Meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia anak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memiliki kemampuan dasar dalam beribadah.
5. Melatih kemampuan dasar anak dalam dalam belajar Al-qur-an.
6. Membiasakan anak berinteraksi dengan al-quran.
7. Memiliki akhlak yang baik serta santun dalam bertutur kata dan berperilaku.
8. Mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
9. Menumbuhkan kecerdasan dan kesenangan dalam proses belajar mengajar.

³ Sumber Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

10. Menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, kemandirian, bertanggung jawab, berjiwa sosial, saling menghargai dan bekerja sama.⁴

TK IT Asy-Syifa menyediakan Sarana dan rasarana untuk pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Prasarana Sekolah TK IT Asy-Syifa.

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kategori
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang kelas	10	Baik
4	Kamar mandi/ WC	2	Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

Sarana adalah alat atau benda-benda yang tidak dapat bergerak yang digunakan untuk mencapai tujuan sebuah pendidikan. Adapun prasarana dalam di TK IT Asy-Syifa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Sarana Sekolah TK IT Asy-Syifa

No	Perkakas Sekolah	Keterangan	
1.	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik	
2.	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik	
3.	Lemari	Ada/Baik	
4.	Rak	Ada/Baik	
5.	Papan Tulis Gantung	Ada/Baik	
6.	Prasarana Outdoor/Indoor	Permainan Indoor	
		Lego	Ada/Baik
		Permainan Outdoor	
		Ayunan	3 Buah
		Perosotan	2 Buah
		Kursi Putar	1 buah
Besi Panjat	1 buah		

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

⁴ Sumber Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

TK IT Asy-Syifa memiliki 6 kelas TK B, yaitu kelas TK B1 yang berjumlah 19 peserta didik, dan kelas B2 yang berjumlah 20 jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di TK IT Asy-Syifa sebanyak 21 dengan jabatan tertentu:

Tabel 4.3 Data Pendidik dan Kependidikan TK IT Asy-Syifa

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Asnawati, S.Pd	S1	Kepala Sekolah
2.	Evi, S.Pd	S1	Bendahara Sekolah
3.	Lisa Hardiyanti, S.Pd	S1	Operator Sekolah
4.	Muhammad. S.Pd	S1	Komite Sekolah
5.	Ayu Iradah. S.Pd	S1	Kurikulum
6.	Lusi Diana. S.Sos	S1	Guru Kelas
7.	Hayati. S.Pd	S1	Guru Sentra
8.	Mahbahgie. S.Pd	S1	Guru Kelas
9.	Desi Ratnasari. S.Pd	S1	Guru Kelas
10.	Chalida MW. S.Pd	S1	Guru Sentra
11.	Anitawari, S.Pd	S1	Guru Kelas
12.	Eni herianti. S.Pd	S1	Guru Sentra
13.	Herma Yunita, S.Pd	S1	Guru Sentra
14.	Hudaini, S.Pd	S1	Guru Kelas
15.	Khairina yusnita, S.Pd	S1	Guru Sentra
16.	Laila Suri. S.Pd	S1	-
17.	Lindawati. S.Pd	S1	Guru Kelas
18.	Sastri Dalila, S.Pd	S1	Guru Sentra
19.	Sinanten Mahtawarni S.Pd	S1	Guru Sentra
20.	Wardiana, S.Pd	S1	Guru Kelas
21.	Witri. S.IAN	S1	Guru Kelas

Sumber: *Data Dokumentasi TK IT Asy-Syifa*

Tabel 4.4 Data Peserta Didik Kelas B1 (Eksperimen) dan B2 (Kontrol) T IT Asy-Syifa

No	Kelas Eksperimen (B1)		Kelas Kontrol B2	
	Nama Anak	Jenis Kelamin	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AR	L	FTE	L
2.	AHA	L	GRA	L
3.	AIZ	L	NAA	L
4.	AH	P	HF	L
5.	ASL	P	AY	L
6.	AA	L	IM	L
7.	AR	P	M.A	L
8.	DA	P	M.S	L
9.	FSZ	P	AF	L
10.	HHA	L	RR	L
11.	JH	L	QFX	P
12.	KA	P	SE	P
13.	MZA	L	MQ	P
14.	M. A	L	FNZ	P
15.	NM	P	NNL	P
16.	NR	P	SYF	P
17.	RE	P	CSD	P
18.	RN	L	KA	P
19.	SA	L	APA	P
20.			IG	P

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Asy-Syifa

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Asy-Syifa, yang terletak di jln. pendopo bupati, Blang Sentang, Kec. Bukit, Kab. Bener Meriah, Kode Pos 24581. penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang dilakukan mulai pada tanggal 09 s/d 16 Januari 2023, dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1.	Senin 09 Januari 2023	70 Menit	<i>Pretest</i>	B2 (Kontrol)
2.	Selasa 10 Januari 2023	70 Menit	<i>Pretest</i>	B1 (Eksperimen)
3.	Rabu 11 Januari 2023	70 Menit	<i>Treatment 1</i>	B1 (Eksperimen)
4.	Kamis 12 Januari 2023	70 Menit	<i>Treatment 2</i>	B1 (Eksperimen)
5.	Jumat 13 Januari 2023	70 Menit	<i>Treatment 3</i>	B1 (Eksperimen)
6.	Sabtu 14 Januari 2023	70 Menit	<i>Posttest</i>	B1 (Eksperimen)
7.	Senin 16 Januari 2023	70 Menit	<i>Posttest</i>	B2 (Kontrol)

Sumber: Hasil Penelitian Pada Tanggal 09 s/d 16 Januari 2023

Penelitian ini ditujukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK IT Asy-Syifa, yang bertujuan untuk melihat pengaruh media *flash card* dalam mengenalkan kata pada anak kelompok B dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*, terdiri dari 3 indikator dengan 9 indikator penilaian. dan yang menjadi point dari setiap indikator pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Keterangan :

Indikator I: Berkomunikasi secara lisan.

- A. Anak berkomunikasi secara lisan dengan teman sebaya ketika pembelajaran menggunakan media *flash card*
- B. Anak berkomunikasi secara lisan dengan guru ketika pembelajaran menggunakan media *flash card*

Indikator II: Memiliki perbendaharaan kata yang banyak

- C. Anak Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan ketika pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*
- D. Anak berbicara dengan kalimat yang panjang ketika pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*.
- E. Anak menyebutkan kata yang dikenal pada media *flash card*
- F. Anak mampu memahami instruksi guru ketika pembelajaran menggunakan media *flash card*.

Indikator III: Menyebutkan simbol huruf yang dikenal

- G. Anak menyebutkan simbol huruf yang dikenal ketika pembelajaran menggunakan media *flash card*.
- H. Anak menyebutkan perbedaan tiap huruf yang ada pada media *flash card*
- I. Anak menyebutkan perbedaan huruf besar dan huruf kecil

1. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Data hasil pengamatan *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok B1 (eksperimen), yang dilakukan pada 10 s/d 13 Januari 2023 di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah, diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Pretest TK BI (Eksperimen)

No.	Nama Anak	Data Pretest Kelas Ekperimen									Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian Indikator I		Penilaian Indikator II				Penilaian Indikator III					
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	AR	1	2	2	1	2	2	2	2	3	17	1,89	47,22
2	AHA	2	3	2	3	2	2	1	2	2	19	2,11	52,77
3	AIZ	3	3	2	3	2	1	2	3	2	21	2,33	58,33
4	AH	2	3	3	2	2	3	3	2	2	22	2,44	61,11
5	ASL	2	2	2	2	2	1	3	3	2	19	2,11	52,77
6	AA	1	2	2	2	2	2	2	2	1	16	1,78	44,44
7	AR	2	2	1	3	2	1	3	2	2	18	2,00	50,00
8	DA	2	2	2	2	2	1	1	1	1	14	1,56	38,88
9	FSZ	1	2	1	2	3	2	1	2	1	15	1,67	41,66
10	HHA	2	2	1	2	2	1	2	2	1	15	1,67	41,66
11	JH	1	3	1	2	2	2	1	2	3	17	1,89	47,22
12	KA	2	2	2	2	3	1	2	1	2	17	1,89	47,22
13	MZA	2	2	2	1	2	3	1	1	2	16	1,78	44,44
14	M. A	2	2	2	2	2	1	2	3	1	17	1,89	47,44
15	NM	2	2	1	1	3	1	3	1	2	16	1,78	44,44
16	NR	2	1	3	3	2	2	3	1	1	18	2,00	50,00
17	RE	2	3	2	1	2	1	3	1	2	17	1,89	47,22
18	RN	2	2	1	3	3	1	2	2	1	17	1,89	47,22
19	SA	2	3	2	1	2	2	3	1	2	18	2,00	50,00
Total											329	36,56	914,04
Nilai Rata-rata Seluruh Skor											17,3	1,92	48,11

Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010).

Berdasarkan Table 4.7 diatas dapat diperoleh jumlah skor kemampuan anak mengenal kata dengan menggunakan media *Flash Card* anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah adalah dengan nilai rata-rata persentase 48,11% maka tingkat kategori keberhasilan peserta didik dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB).

1. Untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$4 \times 9 = 36$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁵

⁵ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{17}{36} \times 100\%$$

$$P = 47,22$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁶

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{914,04}{19} = 48,11\%$$

Tabel 4.8 Data Posttes TK BI (Eksperimen)

No.	Nama Anak	Data Posttest Kelas Eksperimen									Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian Indikator I		Penilaian Indikator II				Penilaian Indikator III					
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1.	AR	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	2,9	72,22
2	AHA	2	3	3	3	3	3	3	4	3	27	3,0	75
3	AIZ	4	3	3	2	3	3	3	3	3	27	3,0	75
4	AH	3	3	4	2	3	3	3	3	3	27	3,0	75
5	ASL	4	3	3	3	2	4	3	3	3	28	3,1	77,77
6	AA	3	4	3	3	3	3	3	3	2	27	3,0	75
7	AR	3	3	3	3	2	3	3	4	3	27	3,0	75,00
8	DA	3	3	3	3	2	4	3	3	3	27	3,0	75
9	FSZ	4	3	4	3	3	3	3	3	2	28	3,1	77,77
10	HHA	3	4	2	3	3	3	3	3	3	27	3,0	75
11	JH	4	3	3	3	2	3	3	3	3	27	3,0	75
12	KA	3	3	3	4	2	3	3	4	2	27	3,0	75
13	MZA	3	3	3	3	4	2	3	3	3	27	3,0	75
14	M. A	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28	3,1	77,77
15	NM	3	3	3	3	2	3	4	3	3	27	3,0	75
16	NR	2	3	3	3	2	4	3	3	4	27	3,0	75,00
17	RE	4	3	2	1	2	3	3	3	2	23	2,6	75
18	RN	4	3	3	3	3	2	3	3	3	27	3,0	75
19	SA	3	4	3	3	3	3	3	2	3	27	3,0	75
Jumlah											511	53,9	1430,5
Nilai Rata-rata											27,4	2,9	75,29

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

⁶ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas dapat diperoleh bahwa data *Posttes* kemampuan mengenal kata dengan menggunakan media *Flash Card* pada anak Kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah adalah dengan rata-rata persentase 75,29% maka tingkat kategori keberhasilan peserta didik dapat dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH).

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$4 \times 9 = 36$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁷

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{26}{36} \times 100\%$$

$$P = 72,22$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.⁸

$$\text{Mean} \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}} =$$

$$\text{Mean} \frac{1430,5}{19} = 75,29\%$$

⁷ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

⁸ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

2. Deskripsi Hasil *Treatment*

Treatment merupakan tahapan yang dilakukan setelah *pretest* berupa perlakuan dengan menggunakan media *Flash Card*. *Treatment* hanya diberikan pada kelas eksperimen B1 yang dilakukan sebanyak tiga kali pada tanggal 11 s/d 13 Januari 2023 dan berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *treatment I* s/d *treatment III* sebagai berikut:

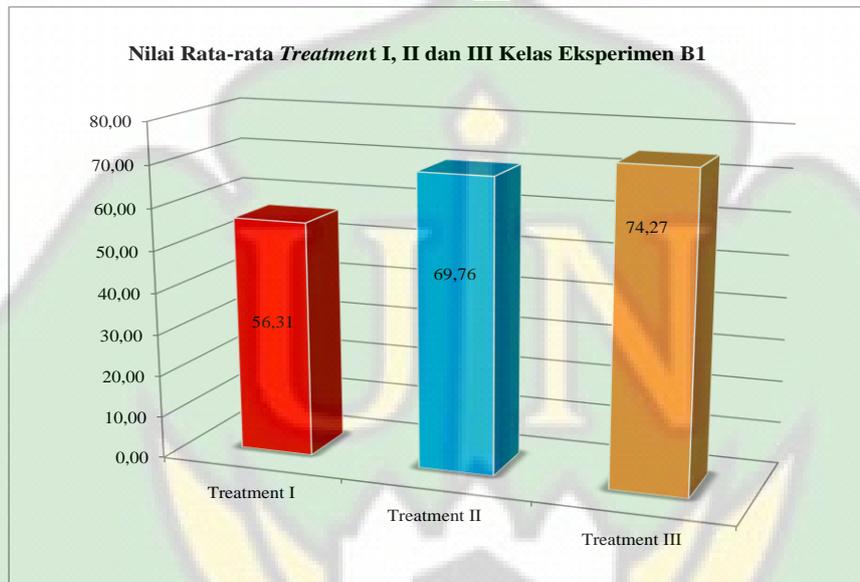
Tabel 4.9 Data *Treatment I* s/d *Treatment III* TK BI (Eksperimen)

No.	Nama Anak	Treatment I	Treatment II	Treatment III
1	AR	61,11	66,66	72,22
2	AHA	75	77,77	75
3	AIZ	58,33	63,88	72,22
4	AH	61,11	66,66	75
5	ASL	55,55	72,22	77,77
6	AA	58,33	69,44	69,44
7	AR	61,11	69,44	75,00
8	DA	58,33	69,44	75
9	FSZ	61,11	72,22	77,77
10	HHA	55,55	72,22	75
11	JH	61,11	75,00	72,22
12	KA	58,33	75,00	75
13	MZA	61,11	72,77	72,22
14	M. A	42,22	66,66	77,77
15	NM	55,55	63,88	75
16	NR	61,11	66,66	75,00
17	RE	63,88	69,44	75
18	RN	58,33	66,66	69,44
19	SA	61,11	69,44	75
Jumlah		1070	1325	1411
Rata-rata		56,31	69,76	74,27

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 201)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat selisih dari nilai *treatment I* hingga *treatment III* dan perbandingan nilai antara *treatment I* s/d *treatment III* dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata pada *Treatment I* s/d *Treatment III*



(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan grafik nilai rata-rata yang diperoleh dari *Treatment I* s/d *Treatment III*. Adapun pada nilai *Treatment I* diperoleh nilai rata-rata persentase 56,31 terlihat pada grafik batang berwarna merah, pada *Treatment II* yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata persentase 69,76 dapat dilihat pada grafik batang berwarna biru dan pada *Treatment III* diperoleh nilai rata-rata persentase 74,27 dapat dilihat pada diagram batang berwarna orange. Maka dapat disimpulkan bahwa pada setiap *treatment* yang telah dilakukan terdapat peningkatan nilai rata-rata pada tiap persentase.

4. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol B2

Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Nilai dari masing-masing anak diperoleh dari guru pada kelas kontrol, adapun nilai *pretest* dan *posttes* pada kelas kontrol B2 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4.9 Data *Pretest* TK B2 (Kelas Kontrol)

No.	Nama Anak	Data <i>pretest</i>									Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Indikator Penilaian I		Indikator Penilaian II				Indikator Penilaian III					
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	FTE	1	2	2	1	1	2	3	3	2	17	1,89	47,25
2	GRA	2	1	3	1	2	1	3	2	3	12	2,00	50,00
3	NAA	2	3	1	1	3	1	2	2	3	18	2,00	50,00
4	HF	2	1	2	2	2	2	3	2	2	18	2,00	50,00
5	AY	3	2	1	2	2	1	2	2	2	17	1,89	47,22
6	IM	1	1	1	2	3	1	2	2	2	15	1,67	41,75
7	M.A	2	2	3	1	2	2	2	1	1	16	1,78	44,50
8	M.S	2	2	2	2	3	1	1	1	2	16	1,78	44,50
9	AF	3	1	2	2	1	1	2	3	1	16	1,78	44,44
10	RR	2	2	1	2	3	1	2	2	3	18	2,00	50,00
11	QFX	2	3	1	2	1	3	2	3	1	18	2,00	50,00
12	SE	1	2	2	2	2	1	2	1	2	15	1,67	41,75
13	MQ	2	2	3	1	2	2	1	2	2	17	1,89	47,22
14	FNZ	3	3	2	1	2	3	2	1	1	18	2,00	55,50
15	NNL	2	2	1	1	2	1	2	1	2	14	1,56	39,00
16	SYF	2	1	1	1	2	2	2	3	3	17	1,89	47,22
17	CSD	2	2	2	1	3	1	1	1	2	15	1,67	55,55
18	KA	3	1	1	3	1	1	2	2	4	18	2,00	50,00
19	APA	1	1	2	1	3	2	1	3	2	16	1,78	55,55
20	IG	1	2	1	3	2	3	1	2	2	17	1,89	55,55
Total											328	37,11	878
Nilai Rata-rata Seluruh Skor											16,90	2,00	48,78

(Sumber: Olah Data Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata dan persentase maka menggunakan rumus sebagai berikut:

1. untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$4 \times 9 = 36$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah:⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{17}{36} \times 100\%$$

$$P = 47,25$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata.¹⁰

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{878}{20} = 43,9$$

Berdasarkan diperoleh bahwa data *Posttest* dalam bentuk persentase kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B2 di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah adalah dengan rata-rata persentase 43,9 maka tingkat kategori keberhasilan peserta didik dapat dikatakan Mulai berkembang (MB).

Posttest pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2023 pada kegiatan *posttest* ini tidak diberikan kegiatan apapun sama seperti pada

⁹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

¹⁰ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

pretest kelas kontrol yaitu nilai diperoleh dari guru. Adapun nilai *posttest* yang diperoleh dari guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Data *Posttest* TK B2 (kelas kontrol)

No.	Nama Anak	Data <i>post-test</i>									Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Indikator Penilaian I		Indikator Penilaian II				Indikator Penilaian III					
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1.	FTE	1	3	2	1	2	2	3	3	2	18	2,11	50,00
2	GRA	2	2	3	2	2	1	3	2	3	12	2,22	33,33
3	NAA	3	1	1	2	3	1	2	3	3	19	2,11	52,77
4	HF	2	1	2	2	2	2	3	3	2	19	2,11	52,77
5	AY	2	2	3	2	2	3	1	3	2	20	2,22	55,55
6	IM	3	2	1	2	1	1	2	1	2	15	1,67	41,70
7	M.A	3	2	3	1	2	2	2	2	1	18	2,00	50,00
8	M.S	2	2	2	2	3	1	1	1	2	16	1,78	44,50
9	AF	3	1	2	2	1	1	2	3	1	16	1,78	44,50
10	RR	3	2	1	3	2	1	2	2	3	19	2,11	52,77
11	QFX	2	3	1	2	3	3	2	2	1	19	2,11	52,77
12	SE	2	2	2	2	2	1	1	1	2	15	1,67	41,75
13	MQ	2	2	2	2	2	2	1	2	4	19	2,11	58,33
14	FNZ	2	3	1	1	2	3	2	1	1	16	1,78	44,50
15	NNL	3	2	1	1	2	1	2	1	2	14	1,67	39,00
16	SYF	1	1	1	2	2	2	3	3	3	18	2,00	50,00
17	CSD	2	2	2	1	3	1	1	1	2	15	1,67	41,75
18	KA	3	1	1	3	1	1	2	2	4	18	2,00	50,00
19	APA	1	1	2	1	2	2	1	3	2	15	1,67	41,75
20	IG	1	2	1	2	2	2	2	2	2	16	1,78	44,50
Total											337	38,56	942,24
Nilai Rata-rata Seluruh Skor											17,05	2,00	47,11

Sumber: Data Nilai *posttest* Peserta Didik TK B2 (kontrol).

Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata pada data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

1. Untuk Mencari Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Skala Tertinggi x Jumlah Item Pertanyaan =

$$4 \times 9 = 36$$

2. Rumus untuk Mencari Persentase Adalah: ¹¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Jumlah Item Pertanyaan

N: Jumlah Skor.

$$P = \frac{18}{36} \times 100\%$$

$$P = 50$$

3. Rumus Mencari Rata-Rata. ¹²

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{942,4}{20} = 47,11 \%$$

Maka diperoleh nilai data *Pretest* dalam bentuk persentase kemampuan mengenal kata pada anak kelas kontrol B2 di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah adalah dengan rata-rata persentase 47,10 maka tingkat kategori keberhasilan peserta didik dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB).

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttes* dari kelas eksperimen B1 dan kelas kontrol B2 maka rekapitulasi nilai dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

¹¹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

¹² Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen B1 Kelas Kontrol B2

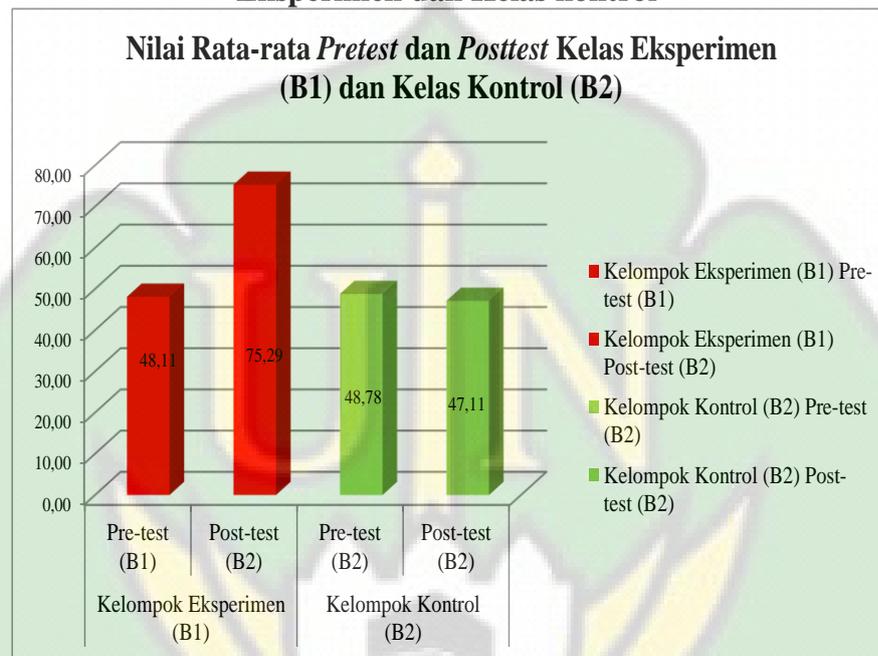
No.	Nama Anak	Kelompok Eksperimen (B1)		Nama Anak	Kelompok Kontrol (B2)	
		Pre-test (B1)	Post-test (B2)		Pre-test (B2)	Post-test (B2)
1	AR	47,22	72,22	FTE	47,25	50,00
2	AHA	52,77	75	GRA	50,00	33,33
3	AIZ	58,33	75	NAA	50,00	52,77
4	AH	61,11	75	HF	50,00	52,77
5	ASL	52,77	77,77	AY	47,22	55,55
6	AA	44,44	75	IM	41,75	41,70
7	AR	50,00	75,00	M.A	44,50	50,00
8	DA	38,88	75	M.S	44,50	44,50
9	FSZ	41,66	77,77	AF	44,44	44,50
10	HHA	41,66	75	RR	50,00	52,77
11	JH	47,22	75	QFX	50,00	52,77
12	KA	47,22	75	SE	41,75	41,75
13	MZA	44,44	75	MQ	47,22	58,33
14	M. A	47,44	77,77	FNZ	55,50	44,50
15	NM	44,44	75	NNL	39,00	39,00
16	NR	50,00	75,00	SYF	47,22	50,00
17	RE	47,22	75	CSD	55,55	41,75
18	RN	47,22	75	KA	50,00	50,00
19	SA	50,00	75	APA	55,55	41,75
20				IG	55,55	44,50
Z		914,04	1430,53		878	942,24
Rata-rata		48,11	75,29		48,78	47,11

(Sumber: Olah Data Menggunakan *Microsoft Excel* 2010)

Pada tabel rekapitulasi diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai kelas eksperimen pada *pretest* diperoleh total jumlah nilai dari keseluruhan anak adalah 914,04 dan nilai rata-rata 48,11 dan pada *posttest* diperoleh nilai keseluruhan anak 1430,53 dan nilai rata-rata 75,29. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai *pretest* dengan keseluruhan nilai 878 dengan nilai rata-rata 48,78 dan pada *posttest* diperoleh nilai keseluruhan 942,24 dengan nilai rata-rata 47,11.

Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan nilai *pretest* *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:

Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol



(Sumber: Olah Data Menggunakan *Microsoft Excel* 2010)

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 48,11, pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai dengan persentase 75,29 serta pada kelas kontrol diperoleh nilai *pretest* kelas kontrol B2 dengan persentase 48,78 dan pada *posttest* kelas kontrol B2 diperoleh nilai dengan persentase 47,11.

C. Pengelolaan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang di teliti berdistribusi normal atau tidak normal, uji normalitas diuji menggunakan bantuan program SPSS Versi 26 dengan menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Tabel 4.12 Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	1.00	.195	19	.055	.937	19	.229
	2.00	.202	19	.039	.847	19	.006
	3.00	.185	20	.070	.911	20	.066
	4.00	.205	20	.027	.919	20	.095

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk uji *Kolmogorov Smirnov* adalah $> 0,05$, nilai signifikansi (Sig) *pre-tes* pada kelas eksperimen diperoleh ,055 dan nilai signifikansi (Sig) *post-test* pada kelas Eksperimen diperoleh ,039 kemudian nilai signifikansi (Sig) *pre-test* pada kelompok kontrol diperoleh sebesar ,070 dan nilai signifikansi (Sig) *post-tes* dari kelas kontrol diperoleh sebesar ,027. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (Sig) 0,05 artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- jika nilai Signifikansi (Sig) *Pada Based Of Mean* $> 0,05$ artinya data homogen,

- b. jika nilai signifikansi (Sig) *Pada Based On Mean* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.450	3	74	.070
	Based on Median	2.347	3	74	.080
	Based on Median and with adjusted df	2.347	3	66.186	.081
	Based on trimmed mean	2.403	3	74	.074

Sumber: Output SPSS 26.

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig), pada *Based On Mean* adalah sebesar $.074 > 0,05$. berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Apabila data berdistribusi normal maka akan dilakukan uji independent sampel test/ T-test, dengan taraf signifikansi $< 5\%$ atau 0.05 . uji independent sampel test/ T-test yang telah dilakukan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.054	.817	.830	37	.412	.516	.622	-.744	1.775
	Equal variances not assumed			.829	36.727	.412	.516	.622	-.745	1.777

Sumber: Output SPSS 26.

Pada tabel di atas diperoleh sig (2-tailed) pada *equal variance assumend* dengan nilai sebesar $.412 < 0,05$. dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada nilai signifikan. Apabila signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. jika nilai signifikansi $.412 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan maka media *flash card* berpengaruh terhadap pengenalan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah. pada tanggal 09 s/d 16 Januari 2023 dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen B1 dan kelas B2 kelas kontrol (*quasy*

eksperimental design). Jumlah sampel 39 anak dimana pada TK B1 terdiri dari 19 anak dan TK B2 terdiri dari 20 anak. yang dimulai dari kegiatan *pretes*, *Treatment* dan *Posttes* dengan menggunakan lembar instrument observasi yang memuat 3 indikator dan 9 Item pertanyaan untuk memperoleh nilai tiap anak dan dokumentasi untuk memperoleh foto. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan metode *kolmogorove smirnov* dengan SPSS versi 26, uji Homogenitas dan uji hipotesis.

Kegiatan *pretes* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dari setiap anak dalam mengenal kata, kegiatan *pretes* yang dilakukan di kelas control pada tanggal 09 Januari 2023 pada kelas B2 atau kelas kontrol peneliti tidak memberikan kegiatan apapun sedangkan nilai *pretest* di peroleh dari guru kelas control B2 dengan nilai rata-rata persentase 48,70 berdasarkan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal kata berada pada kategori Mulai Berkembang (MB)..

Sedangkan untuk *pretest* kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 10 Januari 2023. Pada *pretes* peneliti memberikan aturan saat menampilkan media *flash card*, kemudian menampilkan media *flash card* yang telah dibuat, Guru menggunakan lembar observasi untuk mengamati setiap anak tentang kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan teman sebayanya, perbendaharaan kata yang dimiliki anak, kemampuan anak menyebutkan simbol huruf yang dikenal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di peroleh nilai rata-rata persentase 48,11% atau berdasarkan kategori tingkat pencapaian keberhasilan

anak dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal kata berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Selanjutnya peneliti melakukan *treatment*/ perlakuan yang dilaksanakan tiga hari yang dimulai pada tanggal 11 s/d 13 Januari 2023. Pada kegiatan *treatment* peneliti memberikan pengarahan tentang pengenalan kata, dimana peneliti memberikan satu lembar media *flash card* pada anak dan menyebutkan perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata yang ada pada *flash card*, kemudian peneliti meminta anak yang sama untuk menyebutkan huruf, menyebutkan perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata pada kartu selanjutnya sesuai dengan indikator penelitian. Peneliti memberikan cara yang sama pada anak yang lainnya, dari hasil *treatment* I yang telah peneliti lakukan diperoleh nilai sebesar 56,26% dari *pretes* maka dapat dikatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal kata anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada tanggal 12 Januari 2023 peneliti melakukan *treatment* untuk kedua kalinya dengan menggunakan cara yang sama dengan *treatment* yang dilakukan pada hari sebelumnya yaitu peneliti memberikan I lembar media *flash card* pada anak dan menyebutkan perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata yang ada pada *flash card*, kemudian peneliti meminta anak yang sama untuk menyebutkan, perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata pada kartu. peneliti menerapkan cara yang sama pada anak yang lain dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 66,26% kemampuan anak dalam mengenal kata dapat dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kemudian pada tanggal 13 Januari 2023 peneliti melakukan *treatment* ketiga kalinya dengan menggunakan cara yang sama dengan *treatment* I dan II, peneliti memperoleh hasil nilai 74,27 dapat dikatakan kemampuan anak dalam mengenal kata dapat dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah peneliti melakukan *treatment*, peneliti melakukan *posttest* yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2023 *posttest* dilakukan di akhir untuk melihat adakah pengaruh *treatment* yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 75,29%, maka pada *posttest* ini dapat disimpulkan bahwa nilai pada *posttest* Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kemudia pada hari selanjutnya pada tanggal 16 Januari 2023 peneliti melakukan *posttest* dengan kegiatan yang sama dengan *pretest* sebelumnya dan penulis memperoleh nilai sebesar 49,05% Maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttes* kelas kontrol adalah 47,94 dan 49,05.

Dapat disimpulkan bahwa *pretest*, *post-test* kelas eskperimen B1 dan nilai *pretest*, *posttest* kelas kontrol B2 diperoleh nilai rata-rata persentase 48,11 pada kelas *pretest* dan nilai rata-rata persentase *posttes* 75,29% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata persentase *pretest* 48,78 dan nilai rata-rata persentase *post-test* 47,11.

Untuk mengetahui adakah pengaruh dari media *flash card* terhadap pengenalan kata, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan

SPSS versi 26 menggunakan *kolmogorove smirnov* data pada uji normalitas berdistribusi normal karena memperoleh nilai $> 0,05$. Peneliti juga melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berasal dari varian yang sama atau tidak, dengan perolehan nilai homogenitas pada *based on mean* sebesar 0.074 atau dapat diartikan bahwa data bersifat homogen.

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi (Sig) 0,05 atau 5%. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan di peroleh nilai Sig (2 tailed) sebesar 0.412 < 0.05 , yang artinya dalam penelitian ini diterima yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap pengenalan kata pada anak kelompok di B TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Indaria Tria Haryanti dkk, penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu mengembangkan kemampuan membaca anak melalui metode bercerita dengan bantuan gambar dan huruf dari Alphabet A-Z, media *flash card* dapat membuat anak tertarik, mudah mengingat kosa kata baru, mampu menyebutkan bentuk dan bunyi huruf.¹³ penelitian yang dilakukan oleh Garin Dian Palupi Tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV kota Kediri Penguasaan *vocabulary* anak dapat terlihat melalui nilai

¹³ Indaria Tria Haryanti dkk, *Penggunaan Media Flash Card untuk Kemampuan Membaca Anak Usia 5 Tahun dengan Metode Bercerita*, Jurnal AUDHI, Vol. 4, No. 2, tahun 2022. h, 86

signifikansi keseluruhan yang mencapai 0,001 kurang dari 0,05.¹⁴ dan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahel Ika Primadini Media *flash card* memiliki gambar yang dapat membantu perkembangan otak kanan dalam mengingat gambar dan kata pada setiap komponen.¹⁵

Oleh karena itu media *flash card* dapat digunakan sebagai media pengenalan kata untuk anak usia dini, karena media *flash card* dapat membuat anak tertarik, mudah mengingat kosa kata baru, mampu menyebutkan bentuk dan bunyi huruf dan media *flash card* memiliki gambar yang dapat membantu perkembangan otak kanan dalam mengingat gambar dan kata pada setiap komponen.

¹⁴ Garin Diah Palupi & Damajanta Kususma Dewi, *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK ABA IV kota kediri*,

¹⁵ Rahel Ika Primadini, *Penggunaan Media Flash Card Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Marta Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado*, Jurnal Ilmu Pendidikan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Pengenalan Kata pada Anak Kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah” dapat diambil kesimpulan bahwa:

Diperoleh nilai *pretest*, *post-test* kelas eksperimen B1 dan nilai *pretest*, *posttest* kelas kontrol B2 diperoleh nilai rata-rata persentase 48,11 pada kelas *pretest* dan nilai rata-rata persentase *posttes* 75,29% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata persentase *pretest* 48,78 dan nilai rata-rata persentase *post-test* 47,11. dan nilai uji normalitas berdistribusi normal dimana nilai signifikatnsi $> 0,05$ dan hasil dari nilai uji homogenitas sebesar 0.074. Serta uji hipotesis dengan nilai 0.412 bahwa signifikansi $<0,05$. Maka berdasarkan hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya media *flash card* berpengaruh terhadap pengenalan kata pada anak kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dari peneliti terhadap pengenal kata dengan menggunakan media *flash card* pada anak usia dini antara lain, sebagai berikut:

1. Pengenalan kata pada anak usia dini hendaknya menggunakan media karena menghadirkan media, terutama media bergambar yang memiliki keterangan berupa tulisan pada saat pembelajaran akan meningkatkan

motivasi belajar anak dalam mengenal kata serta menambah minat anak untuk mengamati huruf apa saja yang ada pada gambar.

2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memodifikasi, menciptakan dan memodifikasi media yang mampu meningkatkan pengenalan kata pada anak usia dini secara umum dan pada usia 5-6 tahun secara khususnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, Dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish
- Angreany & Irviani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ariesta Pande Komang & Dewi. 2015. "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak" *Jurnal Paud*. Vol 3 No.1
- Arifin Zaenal, Amran Tasai. 2015. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jawa Timur: Akademika Presindo.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Chaer Abdul. 2012. *Linguistic Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Balai Pustaka 2008
- Dimiyati Johni. 2018. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta.
- Dini Rahel Ika Prima. *Penggunaan Media Flash Card Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Marta Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Duli Nikolaus. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Beberapa beberapa Konsep Dasar Untuk Menulis Skripsi & Analisis Data Dengan Spss*. Yogyakarta:Deepublis.
- Febriani Tri Sarah" *Penggunaan Media Flash card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar*" (*Jurnal Pgsduniversitas Negeri Malang*, Vol.02 Tahun 2015
- Fitzpatrick. 2010. *Madeleine, Everything You Need To Know About Teaching Your Baby To Read*, .Brillkids:
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar-Mengajar*. Bandung :CV Pustaka Setia.
- Haryanti Dwi & Dhiarti Tejaningrum. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini: Teori Dan Praktis Calistung Menjadi Menyenangkan*. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.

- Haryanto Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca: Pandiuan dan Metode Penerapannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasanah Lathipah. 2016. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar*, Jurnal Buana Ilmu, Vol,1.
- Hotimah Empit. 2010. " *Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rohman Semarang Garut*" Jurnal Pendidikan Garut, Vol 4.
- Jahja Yudrik .2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jusuf Soewadji. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2016. Jakarta: Dicitak Oleh Adi Perkasa
- Kurniati Dewi. 2014. *Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card, Terampil*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 1 (1 Juni)
- Kushartanti. dkk. 2005. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistic*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Madyawati Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Marisi Butar butar .2022. Hastin Umi Anisah Dkk, *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Noviana .2020." *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*" Journal Paud, Vol 1 No 1
- Palupi Garin Diah & Damajanta Kususma Dewi. *Pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV kota kediri,*
- Putri Desvinta Puspita, Iswahyuni, dkk. 2018. *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Malang:Ub Press
- Putri Rahmi. dkk. *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf untuk Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Vol 7. No 2 Tahun 202.
- Rahardi. 2009. *Kunjana Bahasa Indonsia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta, Erlangga.

- Ratri, Devinta Puspita Iswahyuni dkk. 2018. *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Malang: Ub Press
- Rijalul & Muh Akbar .2022. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Suka Bumi: Haura Utama.
- Rosda Bintang. 2022. *Media Pembelajaran Bahasa*. Tasik Malaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Rukaesih, dkk.2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim & Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Samar Farida, Ayutri Puspita Dewi dkk. 2020. *penguasaan kosa kata bahasa inggris anak melalui media flash card pada kelompok B di PAUD terpadu alkhairaat skeep kota ternate*, jurnal pendidikan guru anak usia dini, Vol.2, No.1, mei
- Samsuri & Salmiari. 2018. *Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar*, Vol.5, No.2, september
- Santrok Jhon W.2017. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Sensualita Itah. 2021. *Meningkatkan Kualits Guru Tk Dan Sd Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cipta
- Siyoto Sandu, Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodelogi Penelitian*. Yokyakarta 2015.
- Stanislaus Suyanto. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Subroto Edi. 2011. *Semantic Leksial*. Jakarata: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.

Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta :Bumi Angkasa.

_____. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tejo Nurseto” *Membuat Media Pembelajaran Yang Baik* “Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol 8 No 1.

Widya. 2018. “*Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Media Flash Card*” *Jurnal Pkm: Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1 No 1



Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan FTK



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-15435/Un.08/FTK/Kp.07.6/12/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 09 Januari 2022

MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Mutmainnah, MA Sebagai Pembimbing Pertama
2. Rafidah Hanum, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Juliana Arma
- NIM : 170210103
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pengenalan Kata Pada Anak Kelompok B Di TK IT Asy-syifa Bener Meriah
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 Desember 2022

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian

Lampiran: 2 Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321. Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-16337/Un.08/TK.1/TL.00/12/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK IT Asy-syifa
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : JULIANA ARMA / 170210103
Semester/jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jln. PBB Utama, No. 23, Kopelma Darussalam: Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Flash Card dalam Mengenalkan Kata pada Anak Kelompok B di TK IT Asy-syifa Bener Meriah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Desember 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Januari 2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

AR-RANIRY

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**TAMAN KANAK – KANAK ISLAM TERPADU ASY SYIFA
KECAMATAN BUKIT KABUPATEN BENER MERIAH**

Sekretariat : Jalan Pendopo Bupati, Blang Sentang Kecamatan Bukit 24581,
Kabupaten Bener Meriah Hp. 0823 6130 4417

No : 002/TKIT/Asy-syifa/2023
Lam : 1 Lembar
Hal : Izin Mengadakan Penelitian

Blang sentang, 16 Januari 2023
Kepada
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaa
Di_
Tempat

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan hormat,

Yang bertanda-tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Syifa, Kec Bukit Kab Bener Meriah menerangkan bahwa:

Nama : JULIANA ARMA
Tempat, Tanggal Lahir : Paya Gajah, 09 juli 1999
NIM : 170210103
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan /Semester : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ XI
Tempat Penelitian : TK IT Asy Syifa Bener Meriah

Adalah benar Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri AR-Raniry, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang akan mengadakan Penelitian dalam Rangka Menyelesaikan Skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Dalam Mengenalkan Kata Pada Anak Kelompok B di TK IT Asy-Syifa Bener Meriah*".

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan dengan semestinya Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh,

Blang Sentang, 16 Januari 2023
Kepala Sekolah TK IT Asy Syifa



Lampiran 4: Lembar Instrument Penelitian Pembimbing I

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT ASY-SYIFA BENER MERIAH

Nama sekolah : TK IT Asy-Syifa
Tahun ajaran : 2022
Penulis : Juliana Arma
Nama Validator : Mutmainnah, MA
Pekerja Validator: Dosen

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
I FORMAT		
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③ 3. Seluruh penomoran nya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama ③ 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik ③ 3. Seluruh bagian instrumen menarik
II BAHASA		
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami ③ 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③ 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas ③ 3. Seluruhnya jelas

	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III KONTEN SUBSTANSI		
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar pengamatan ini
 - 1. Kurang baik
 - 2. Cukup baik
 - 3. Baik
 - 4. Baik sekali
- b. Lembar pengamatan ini
 - 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 - 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 - 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - 4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentar dan Saran

.....

Banda Aceh, 15 Desember 2022

Validator I

Muthairinnah, M.A
 NIP. 198204202014112001

AR-RANIRY

Lampiran 5: Lembar Instrument Penelitian Pembimbing II

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGENALAN KATA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT ASY-SYIFA BENER MERIAH

Nama sekolah : TK IT Asy-Syifa
 Tahun ajaran : 2022
 Penulis : Juliana Arma
 Nama Validato : Rafidhah Hanum, M.Pd
 Pekerja Validator: Dosen

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③. Seluruh penomoran nya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama ③. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik ③. Seluruh bagian instrumen menarik
II	BAHASA	
5.	Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami ③. Dapat di pahami dengan baik
6.	Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
7.	Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas ③. Seluruhnya jelas

	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang di teliti
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentar dan Saran

.....

Banda Aceh, 15 Desember 2022

Validator II


 Rafidhah Hanum, M.Pd
 NIDN. 2003078903

AR-RANIRY

Lampiran 6: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

PRE-TEST (KELOMPOK EKSPERIMEN /B1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelas : Aisyah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Senin 9 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demonstrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10,4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

A. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS An-nas
- Menghafalkan Doa tidur, dan bangun tidur
- Menghafalkan Hadits Menuntut Ilmu
- Implementasi Asmaul Husna Al-Hakim

B. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

C. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB
 - Senam Pagi
 - Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**

- Mengulang Surah Surah al-kautsar, Al-fill
- Mengulang Do`a masuk kamar Mandi, keluar kamar mandi, masuk masjid, masuk rumah, masuk
- Mengulang Hadits menuntut ilmu, hadis berbuat baik, hadis tentang senyum (sedekah)
- Literasi
- o Landasan Tema
- o Implementasi Asmaul Husna
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga 9 Januari 2023
Peneliti

Desi Ratnasari, S.Pd

Juliana Arma



TREATMENT I (KELOMPOK EKSPERIMEN /B1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelas : Aisyah/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Selasa 10 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demonstrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

D. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS AL-Alaq
- Menhafalkan Doa Sebelum dan Sesudah Makan
- Menhafalkan Hadits Kebaikan
- Implementasi Asmaul Husna Ar-rahman

E. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

F. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB
 - Senam Pagi
 - Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**
 - Mengulang Surah Surah An, nas, Al-fatiha,

- Mengulang Do`a doa kebaikan dunia dan akhirat, doa kedua orangtua, doa sebelum makan, doa sesudah makan
- Mengulang Hadits menuntut ilmu, hadis tentang keutamaan ilmu yang bermanfaat hadis tentang belajar dan mengajar
- o Implementasi Asmaul Husna
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu

➤ **Penutup**

- Membaca Do`a Setelah Belajar
- Membaca Do`a Sebelum Makan
- Membaca Hadist
- Membaca Adab Makan
- Makan Istirahat (Makan)
- Membaca Do`a Sesudah Makan

➤ **Istirahat 10.00-10.15**

- Bermain di *Playground*
- Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga, 10 Januari 2023
Peneliti

Desi Ratnasari, S.Pd

Juliana Arma



TREATMENT II (KELOMPOK EKSPERIMEN /B1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelas : Aisyah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Rabu 11 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demonstrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

A. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS An, nas, Al-fatiha,
- Menhafalkan Doa sebelum tidur. doa bangun tidur, doa naik kendaraan darat,doa naik kendaraan laut
- Menghafalkan Hadits Hadits menuntut ilmu, hadis berbuat baik, hadis tentang senyum (sedekah)
- Literasi
- Landasan Tema
- Implementasi Asmaul Husna

B. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

C. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB

- Senam Pagi
- Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**
 - Mengulang Surah Surah An, nas, Al-fatiha,
 - Mengulang doa sebelum tidur. doa bangun tidur, doa naik kendaraan darat, doa naik kendaraan laut
 - Mengulang Hadits menuntut ilmu, hadis berbuat baik, hadis tentang senyum (sedekah)
 - Literasi
 - Landasan Tema
 - Implementasi Asmaul Husna
 - Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
 - Tahsin
 - Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga, 11 Januari 2023
Peneliti

Desi Ratnasari, S.Pd

Juliana Arma

TREATMENT III (KELOMPOK EKSPERIMEN /B1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelas : Aisyah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2/
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Kamis 12 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demontrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

A. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS Al-alaq
- Menhafalkan Doa Doa Sebelum dan keluar rumah
- Menhafalkan Hadits tentang sedekah
- Literasi
- Landasan Tema Benda disekitarku
- Implementasi Asmaul Husna Ar-Rahman

B. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

C. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB
 - Senam Pagi
 - Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**
 - Mengulang Surah Surah An, nas, Al-fatiha,

- Mengulang Do`a masuk kamar Mandi, keluar kamar mandi, masuk masjid, masuk rumah, masuk
- Mengulang hadis tentang keutamaan ilmu yang bermanfaat, hadis tentang belajar dan mengajar, hadis tentang keutamaan menuntut ilmu
- Literasi
- o Landasan Tema
- o Implementasi Asmaul Husna Ar-Rahman
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga 12 Januari 2023
Peneliti

Desi Ratnasari, S.Pd

Juliana Arma



POST-TEST (KELOMPOK EKSPERIMEN /B1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelas : Aisyah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Jum`at 13 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demontrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

D. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS Al-Insyirah
- Menghafalkan Doa masuk dan keluar kamar mandi
- Menghafalkan Hadits Niat
- Literasi
- Landasan Tema
- Implementasi Asmaul Husna

E. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

F. Langkah-Langkah Kegiatan

➤ **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**

- Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
- Bermain Bebas
- OMOB
- Senam Pagi
- Ikrar Bersama

➤ **Pembukaan 08.00-09-45**

- Mengulang Surah Surah Al-alaq, surah at-tin, surah al-humazah

- Mengulang doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa naik kendaraan darat, doa naik kendaraan laut
- Mengulang Hadits menuntut ilmu, hadis berbuat baik, hadis tentang senyum (sedekah)
- Literasi
- o Landasan Tema
- o Implementasi Asmaul Husna
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga, 13 Januari 2023
Peneliti

Desi Ratnasari, S.Pd

Juliana Arma

AR-RANIRY

PRE-TEST (KELOMPOK KONTROL /B 2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelas : Habsah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal : Senin 9 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demonstrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

G. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS
- Menhafalkan Doa.....
- Menhafalkan Hadits.....
- Literasi
- Landasan Tema.....
- Implementasi Asmaul Husna.....

H. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

I. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB
 - Senam Pagi
 - Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**

- Mengulang Surah Surah An, nas, Al-fatiha,
- Mengulang Do`a masuk kamar Mandi, keluar kamar mandi, masuk masjid, masuk rumah, masuk
- Mengulang doa saat hujan turun, doa ketika sakit, doa menuntut ilmu, doa sebelum belajar
- Literasi
- o Landasan Tema
- o Implementasi Asmaul Husna
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.
 -

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga 9 Januari 2023
Peneliti

Mardiana, S.Pd

Juliana Arma

POST-TEST (KELOMPOK KONTROL /B2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelas : Habsah / 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : 2
Tema/ Sub Tema :Lingkunganku/ sekolahku
Spesifikasi : Mengenal benda yang ada di kelas
Hari/ Tanggal :Senin 16 Januari 2023

- **Metode** : Tanya jawab, demontrasi
- **Nilai Karakter** : Disiplin
- **KD yang dicapai** : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 3.1,4.1, 3.2,4.2, 3.10, 4.10, 3.12,4.12, 3.13,4.13

J. Indikator Pencapaian Kompetensi:

- Menghafalkan QS
- Menhafalkan Doa
- Menhafalkan Hadits
- Literasi
- Landasan Tema
- Implementasi Asmaul Husna

K. Media / Sumber Belajar

- ❖ Al`Quran
- ❖ Buku Panduan Guru
- ❖ Media *Flash Card*
- ❖ Buku Cerita
- ❖ Pensil

L. Langkah-Langkah Kegiatan

- **Kegiatan Pagi 07.15-8.00**
 - Kegiatan Pagi Dengan Pemberian Salam
 - Bermain Bebas
 - OMOB
 - Senam Pagi
 - Ikrar Bersama
- **Pembukaan 08.00-09-45**
 - Mengulang Surah Surah Al-Alaq, Surah At-Tin, Surah Al-Humazah

- Mengulang doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa naik kendaraan darat, doa naik kendaraan laut
- Mengulang Hadits menuntut ilmu, hadis berbuat baik, hadis tentang senyum (sedekah)
- Literasi
- o Landasan Tema
- o Implementasi Asmaul Husna
- Appersepsi Tema (Bernyanyi, Tanya Jawab, Pengenal Kata)
- Tahsin
- Pengenalan Kata Menggunakan Kartu
- **Penutup**
 - Membaca Do`a Setelah Belajar
 - Membaca Do`a Sebelum Makan
 - Membaca Hadist
 - Membaca Adab Makan
 - Makan Istirahat (Makan)
 - Membaca Do`a Sesudah Makan
- **Istirahat 10.00-10.15**
 - Bermain di *Playground*
 - Persiapan Sentra.

Mengetahui
Guru Kelas

Simpang Tiga, 16 Januari 2023
Peneliti

Mardiana, S.Pd

Juliana Arma

AR-RANIRY

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Kegiatan *Pre-Test* Kelas B1 (Eksperimen) Senin 10 Januari 2023



(Gambar 1)

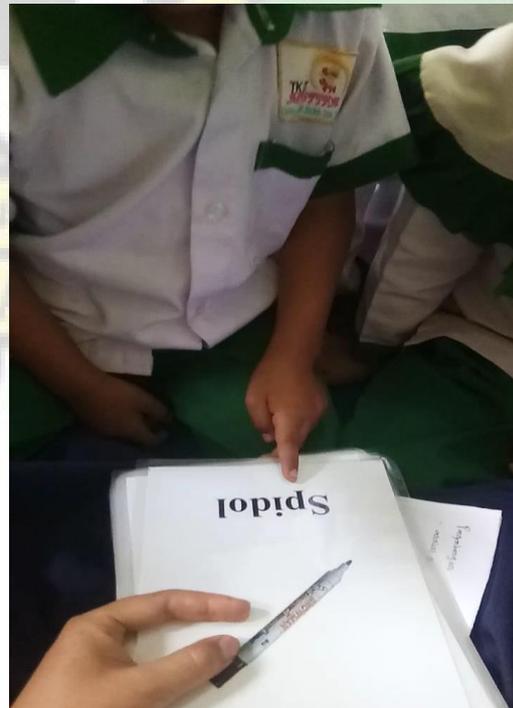


(Gambar 2)

2. Kegiatan *Treatmen I* Kelas B1 (Eksperimen) Senin 11 Januari 2023



(Gambar 3)



(Gambar 4)

3. Kegiatan *Treatmen* II Kelas B1 (Eksperimen) Selasa 12 Januari 2023



(Gambar 6)



(Gambar 7)

4. Kegiatan *Treatmen* III Kelas B1 (Eksperimen) Senin 11 Januari 2023



(Gambar 8)



(Gambar 9)

Lampiran 7: Salah Satu Lembar Observasi Anak

Nama Sekolah
Semester/ Bulan
Kelas
Hari/ Tanggal
Nama Anak

AR.

Deses.
Postes.

A. Petunjuk

Jawaban diberikan pada kolom kriteria penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu

Keterangan:

BB :Belum Berkembang Skor :1
MB :Mulai Berkembang Skor: 2
BSH :Berkembang Sesuai Harapan Skor: 3
BSB :Berkembang Sangat Baik Skor: 4

B. Lembar Observasi Penilaian Anak

No	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
1.	Berkomunikasi secara lisan.	Anak berkomunikasi secara lisan dengan teman sebaya ketika pembelajaran menggunakan media <i>flash card</i>		✓		
		Anak berkomunikasi secara lisan dengan guru ketika pembelajaran menggunakan media <i>flash card</i>			✓	
2.	Memiliki perbendaharaan kata yang banyak	Anak Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan ketika pembelajaran dengan menggunakan media <i>flash card</i>			✓	
		Anak berbicara dengan kalimat yang panjang ketika pembelajaran dengan menggunakan media <i>flash card</i> .			✓	
		Anak menyebutkan kata yang dikenal pada media <i>flash card</i>			✓	
		Anak mampu memahami instruksi guru ketika pembelajaran dengan menggunakan media <i>flash card</i>			✓	
3.	Mentioning symbol letters known	Anak menyebutkan simbol huruf yang dikenal ketika pembelajaran menggunakan media <i>flash card</i> .			✓	
		Anak menyebutkan perbedaan tiap huruf yang ada pada media <i>flash card</i>			✓	
		Anak menyebutkan perbedaan huruf besar dan huruf kecil			✓	

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Bener Meriah, 20
Mengetahui,

Kepala Sekolah

Observer
Guru /Guru Kelas

(.....)

(.....)