

**PENGARUH BERMAIN FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-
KANAK SURYA BAHARI LAMPUNG TIMUR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Disusun oleh

Dwi Irma Safitri

NPM : 1311070122

Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1439 H / 2018 M

**PENGARUH BERMAIN FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-
KANAK SURYA BAHARI LAMPUNG TIMUR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Disusun oleh

Dwi Irma Safitri

NPM : 1311070122

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr.Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1439 H /2018M

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK- KANAK SURYA BAHARI LAMPUNG TIMUR

T.P.2017/2018

Oleh
Dwi Irma Safitri

Masalah yang terjadi dilapangan ialah kurangnya partisipasi peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar, kemampuan membaca yang rendah dikarenakan peserta didik jarang berpartisipasi langsung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Surya Bahari anak-anak yang telah lulus dari Taman Kanak-Kanak tidak bisa masuk SD favorit dengan syarat-syarat yang telah di tentukan oleh salah satu Sekolah Dasar tersebut, Permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Surya Bahari anak-anak masih belum memiliki kemampuan persiapan membaca atau membaca permulaan. Bermain *Flashcard* diharapkan dapat efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak .

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* (eksperimen semu), karena peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang muncul. Rancangan eksperimen dalam penelitian yang dilakukan adalah dengan pola *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur tahun ajaran 2017/2018, sedangkan sampel yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu kelas TK A sebagai kelas eksperimen dan TK B sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasilnya bahwa media *Flashcard* efektif berpengaruh terhadap membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Surya Bahari Lampung Timur, diperoleh $|t_{hitung}| = |-2.117| = 2.117$ lebih besar dibanding $t_{tabel} =$ dengan $df = 28$ sebesar 2.0484 ($2.117 > 2.0484$) dan $sig.(2-tailed) = 0.043$ dimana ($0.043 < 0.05$) dengan taraf kepercayaan 95% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima dengan demikian ada pengaruh bermain flashcard terhadap perkembangan bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018.

Kata Kunci: *Flashcard, Perkembangan Bahasa*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let.Kol.H. EndroSuratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**PENGARUH BERMAIN FLASHCARD DALAM
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-
KANAK SURYA BAHARI LAMPUNG TIMUR,**

Nama Mahasiswa/I

: **DWI IRMA SAFITRI**

NPM

: 1311070122

Fakultas

: Tarbiyah

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas
Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

NIP. 196407111991032003

Ida Fiteriani, M.Pd

NIP. 198206242011012004

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

NIP. 196906081994032001



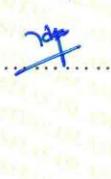
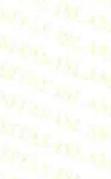
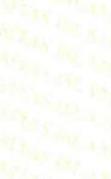
**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

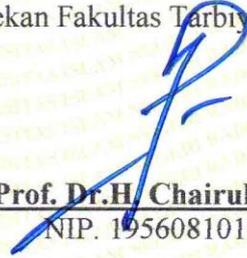
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengaruh Bermain Flashcard dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur**, disusun oleh **Dwi Irma Safitri, NPM. 1311070122**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Kamis, 22 November 2018.

TIM MUNAQASYAH

Ketua	: Drs. Abdul Hamid, M.Ag	(..... )
Sekretaris	: Neni Mulya, M.Pd	(..... )
Penguji Utama	: Dra. Istihana, M.Pd	(..... )
Penguji Kedua	: Dr.Hj.Eti Hadiati, M.Pd	(..... )
Penguji Pendamping	: Ida Fiteriani, M. Pd	(..... )

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ



13. dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".¹



¹Departemen RI. *Al-Qur'an Karim* (Jakarta: Lautan Lestari, 2004), h.396

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Teriringdo'adan rasa syukurkupersembahkankarya ini kepada:

1. Yang Terhormat, yang tercinta, yang terkasih, Kedua orangtua ku, Ayah Sam'un dan Ibunda Arnawati Hs, terimakasih atas dukungan baik moril maupun materil, doa yang teramat tulus yang tiada henti kalian lantungkan, serta limpahan kasih sayang yang sampai saat ini mengiringi langkah kesuksesanku.
2. Kakakku terkasih Ardi Saputra S.Pd, M. S. terimakasih untuk motivasi dan cinta yang aku tau begitu besar, kakak iparku tersayang Yinyin Septiani S. Pd terimakasih untuk segala motivasi dan bantuan selama penyusunan skripsi ini. Adik-adikku tersayang Trisna Diki Saputra, Sinta Arfana Diyanti, Bima Jaya Saputra, Keysandra Arqila Safitri terimakasih untuk selalu sabar menanti keberhasilanku dan selalu menjadi sumber motivasiku.
3. Sahabat-sahabat tercinta, d' Papa S (Mella, Neng) terimakasih untuk waktu yang sangat berharga serta semangat untuk saling mendukung. KKN 178 yang luar biasa menyenangkan dan akhirnya menjadi keluarga baru, dan untuk segala bantuan serta motivasi.
4. Almamater Tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dwi Irma Safitri, yang dilahirkan di Labuhan Maringgai yaitu sebuah desa di Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 11 Desember 1994, sebagai anak ke-dua dari 6 bersaudara, dari Ayah Sam'un dan Ibu Arnawati Hs. Ayah bekerja sebagai wiraswasta dan ibu sebagai Ibu Rumah Tangga. Penulis kini beralamat di desa Labuhan Maringgai Kecamatan Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur.

Penulis mengawali pendidikan di MI Al-Khairiyah Labuhan Maringgai pada tahun 2000 dan lulus pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan Tingkat Menengah Pertama di SMPN 1 Labuhan Maringgai dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Labuhan Maringgai sampai tahun 2012. Kemudian pada tahun 2013 penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa di IAIN Raden Intan Lampung yang kini menjadi UIN Raden Intan Lampung..

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'aruf (kulta), Proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di desa Way Kunyir Pagelaran Utara Pringsewu, serta menempuh PPL di PAUD Aisyah 2 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu, dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mukri, M. Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Dr.Hj. Meriyati, M. Pd, selakuKetua Jurusan PIAUD.
4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah mengarahkan dan Ida Fiteriani M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.

5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
6. Kepada Kepala TK Surya Bahari Dwi Hati Ilani, S.Pd Aud, MM serta guru-guru TK Surya Bahari serta seluruh peserta didik TK Surya Bahari terimakasih atas segala bantuannya dalam penyusunan skripsi ini
7. Teman-teman PIAUD Angkatan 2013, terkhusus kelas C.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 22 November 2018

Penulis,

Dwi Irma Safitri



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN TUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Bermain Flashcard	14
1. Pengertian Bermain	14
2. Pengertian Metode Glenn Doman (Flashcard).....	17
3. langkah-langkah Bermain Flashcard	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Flashcard.....	24
5. Manfaat dan Cara Pembuatan Flashcard	27
B. Kemampuan Bahasa Anak	29
1. Pengertian Membaca Permulaan	29
2. Teori Membaca.....	37
3. Perkembangan Bahasa Anak	38
4. Kaitan Membaca Permulaan dengan Kemampuan Bahasa Anak	39
C. Kerangka Pemikiran	41
D. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III. METODE PENELITIAN	45
A. Metode Penelitian	45
B. Variabel Penelitian.....	46
C. Desain Penelitian	46
D. Populasi dan Sampel.....	47
E. Tehnik Pengumpulan Data.....	48
1. Metode Observasi	48
2. Metode Dokumentasi.....	49

F. Tehnik Analisis Instrumen Penelitian.....	50
1. Uji Validitas.....	50
2. Uji Validitas Instrumen Tes.....	51
a). Uji validitas isi.....	51
b). Validitas Konstruksi.....	52
3. Validitas.....	52
4. Uji Reliabilitas.....	54
5. Uji Tingkat Kesukaran.....	55
6. Daya Beda.....	57
G. Tehnik Analisis Data.....	59
a. Uji Prasyarat.....	59
1. Uji Normalitas.....	59
2. Uji Homogenitas.....	61
3. Uji Hipotesis Statistik.....	62

BAB IV :HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 64

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	64
1. Sejarah Berdirinya TK Surya Bahari Lampung Timur.....	64
2. Visi dan Misi TK Surya Bahari Lampung Timur.....	65
3. Tujuan TK Surya Bahari Lampung Timur.....	65
4. Program Kerja TK Surya Bahari Lampung Timur.....	65
B. Keadaan Tenaga Pendidik TK Surya Bahari Lampung Timur.....	66
C. Keadaan Peserta Didik TK Surya Bahari Lampung Timur.....	67
D. Hasil Penelitian.....	67
1. Hasil Tes Kemampuan Bahasa Permulaan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
2. Nilai Kemampuan membaca Permulaan Peserta Didik Perindikator.....	70
3. Analisis Data Hasil Tes Peserta Didik.....	73
a. Uji Normalitas.....	74
b. Uji Homogenitas.....	75
c. Uji Hipotesis.....	75
E. Pembahasan.....	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN 88

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran-saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Menurut Permen 137 Kemampuan Bahasa Anakusia 5-6 tahun.....	4
Tabel 1.2 Indikator menurut Luluk Asmawati Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	5
Tabel 1.3 Hasil Observasi Awal Indikator Pencapaian Perkembangan Membaca Permulaan Anak di TK Surya Bahari Lampung Timur.....	6
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Distribusi Peserta Didik Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur	48
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Soal.....	53
Tabel 3.4 Hasil Validitas Uji Instrumen Soal	53
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	55
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	56
Tabel 3.7 Hasil Analisis Tingkat kesukaran Soal Perkembangan Bahasa Validasi	56
Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda	58
Tabel 3.9 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Perkembangan Bahasa.....	58
Tabel 4.1 keadaan Tenaga Pendidikan di TK Surya Bahari Lam-Tim	66
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik di TK Surya Bahari Lam-Tim	67
Tabel 4.3 Hasil Nilai Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas Eks dan Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4.4 Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak	70
Tabel 4.5 Persentase Nilai Peserta Didik Perindikator Kelas Eks	71
Tabel 4.6 Persentase Nilai Peserta Didik Perindikator Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Posttes Kelas Eks dan Kelas Kontrol	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas data Posttest Kelas Eks dan Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Data Posttest Kelas Eks dan Kontrol	76

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik	
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Grafik 4.2 Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik	
Perindikator Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	72





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi

Lampiran 2 Pedoman Observasi

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

Lampiran 4 Uji Validitas dan Reabilitas

Lampiran 5 Uji Daya Beda

Lampiran 6 Uji Tingkat Kesukaran

Lampiran 7 Uji Kalkulasi

Lampiran 8 Rencana Pembelajaran Harian

Lampiran 9 Presentase Perindikator Kemampuan membaca permulaan kelas eksperimen

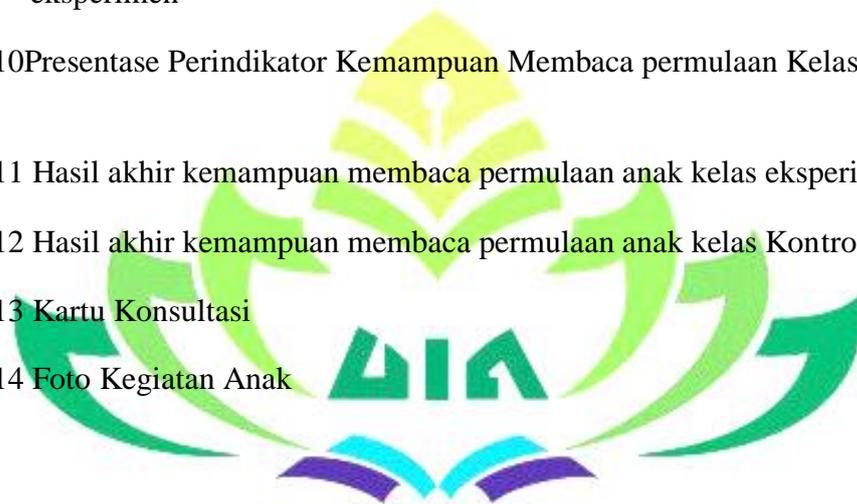
Lampiran 10 Presentase Perindikator Kemampuan Membaca permulaan Kelas Kontrol

Lampiran 11 Hasil akhir kemampuan membaca permulaan anak kelas eksperimen

Lampiran 12 Hasil akhir kemampuan membaca permulaan anak kelas Kontrol

Lampiran 13 Kartu Konsultasi

Lampiran 14 Foto Kegiatan Anak



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak mulai dari kelahiran sampai dengan usia enam tahun. Upaya tersebut melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan baik jasmani maupun rohani dengan harapan anak memiliki kesiapan pada saat memasuki pendidikan lebih lanjut.

Samsudin menyatakan bahwa pada rentang usia anak mengalami masa keemasan (*The Golden Age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulus yg diberikan oleh lingkungan.²

²Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h. 1

Dengan demikian pendidikan di Taman Kanak-Kanak harus dapat memberikan dasar tentang berbagai aspek kehidupan yang akan dikembangkan oleh anak dimasa yg akan datang. Pada umumnya peserta didik Taman Kanak-Kanak rata-rata berusia 5-6 tahun, pada usia ini anak berada pada tahap praoperasional. Pada tahapan ini proses berfikir anak mulai memahami beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar.³

Dalam membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan pengetahuan disesuaikan dengan usia anak dan tingkat penalaran anak didik. Sementara itu materi yang diajarkan di TK (Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak) meliputi pendidikan moral, agama, disiplin, kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, perasaan/emosi, keterampilan, dan pendidikan jasmani.

Prinsip yang harus di tanamkan di Taman Kanak-Kanak adalah bermain, bermain bukan hanya untuk memberikan kepuasan atau kesenangan, melainkan bermain memiliki manfaat lain yang bisa membantu anak untuk mengetahui apa yang sedang anak pelajari dari bermain tersebut. Selama ini Taman Kanak Kanak di pahami sebagai wadah dimana anak-anak di persiapkan untuk menuju jenjang sekolah dasar dan dimulai dari sekolah dasar atau SD.

³Elizabeth B, Hurlock, *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), h.19

Untuk melatih membaca permulaan, anak harus di biasakan mengucapkan kata dan intonasi yang benar. Oleh sebab itu, media *flashcard* sangat tepat diterapkan dalam membaca permulaan. Dalam hal ini, anak perlu diiberikan contoh membaca yang benar sehingga anak bisa meniru cara membacanya.

Pernyataan diatas di dukung dengan teori menurut Glen Doman menyarankan usai yang tepat untuk membaca adalah pada masa 1-5 tahun. menurutnya pada masa ini otak anak bagaikan pintu yang terbuka untk semua informasi, dan anak bisa belajar meembaca dengan mudah dan alamiah.⁴ Dari pernyataan Glen Doman diatas Peneliti membuat alat pelatihan sendiri berupa potongan-potongan kertas karton bertuliskan nama-nama benda yang dijumpai di lingkungan keluarga atau lingkungan sekolah.⁵

Bermain Flashcard yang akan penulis lakukan adalah dengan mengenalkan langsung kepada anak dengan metode hadap dengar. Metode hadap dengar sendiri merupakan cara mengenalkan berbagai kata/kata benda dengan bentuk potongan gambar sehingga anak dapat mengingat benda-benda yang telah di kenalkan oleh pendidik dikelas.

Berdasarkan Undang-Undang PAUD No.20 Tahun 2003 dan PERMENDIKNAS No.58 Tahun 2003 bahwa “aspek yang dikembangkan dalam pendidkan anak usia dini dalam aspek bahasa berdasarkan indikator

⁴ Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2014), h. 85-86

⁵ Habibah, *Efektifitas Metode Hadap Dengar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak SD Kelas 1*,(Vol.3 28 Februari 2006) h. 25

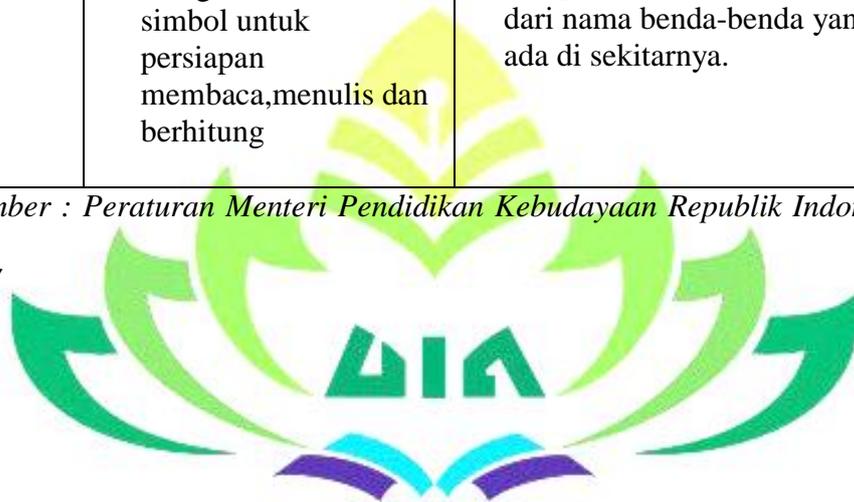
ruang lingkup keaksaraan bahwa paada anak usia 5-6 tahun tingkat pencapaian perkembangannya seperti menyebutkan simbol-simbol huruf yg dikenal,menulis nama sendiri, membaca nama sendiri, dan mengenail suaara huruf awal dsari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

Tabel 1.1
Indikator Menurut Permen 137
Kemampuan Bahasa Anakusia 5-6 tahun⁶

No	Usia	Kecapaian Perkembang	Indikator
1	5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> Anak Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenali simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal A-Z Membaca nama sendiri Menuliskan nama sendiri mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 137



⁶Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Tabel 1.2
Indikator menurut Luluk Asmawati
Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun⁷

No	Usia	Capaian Perkembangan	Indikator
1	5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misalnya bola, buku baju. 2. Menghubungkn gambar/ benda dengan kata. 3. Membaca gambar yang memiliki kata yang sederhana 4. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.

Dari kedua tabel indikator di atas penulis memfokuskan indikator yang di paparkan oleh Indikator Menurut Permen 137(tabel 1) yaitu yang digunakan dalam pra survei dan penelitian selanjutnya karena lebih tepat untuk media dan untuk melatih kemampuan bahasa permulaan anak yang digunakan pada saat penelitian.

Menurut Sri Suhartini,S.Pd, salah satu guru yang mngajar di Taman Kanak-kanak Surya Bahari, anak-anak yang telah lulus dari Taman Kanak-Kanak masih banyak yang belum menguasai kosakata (pelafalan belum jelas, kurang menguasai simbol huruf) dan tidak bisa masuk SD favorit dengan kriteria yang sudah di tentukan oleh salah satu Sekolah Dasar tersebut, masalah yang sering terjadi di Taman Kanak-kanak Surya Bahari anak-anak masih belum memiliki kemampuan persiapan membaca atau membaca permulaan. Maka penulis berusaha mengatasi masalah yang sering terjadi di Taman Kanak-kanak Surya Bahari tetapi tetap dengan

⁷ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 78-79

bermain layaknya dengan prinsip Taman Kanak-kanak yaitu dengan bermain. Dengan bermain Flashcard penulis tidak terlepas dari kurikulum yang telah di tentukan untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Selain dari wawancara yang penulis dapat dari para pendidik yang mengajar di TK, penulis juga melakukan observasi awal. Berikut ini penulis menyajikan data hasil yang mempunyai nilai kecapaian perkembangan bahasa permulaan anak di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur. Tabel di bawah ini hasil pra survei yang telah dilakukan bersumber dari penilaian kegiatan anak di kelas, semester genap, tahun 2015/2016, pra survei 2 Februari 2016 pukul 09.15 WIB. Sebagai berikut:

Tabel 1.3
Hasil Observasi Awal Indikator Pencapaian Perkembangan
Membaca Permulaan Anak di TK Surya Bahari Lampung Timur

No.	Nama	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad Fachtir Arifin	BB	MB	BSH	BSH	MB
2	Dwi prasetya Ning Tias	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
3	Flo Atara Ghanesa D	MB	BB	B SH	BSH	MB
4	M. Zefri Alfahry	BSH	BSH	MB	BSH	MB
5	Nabilah Irbah	BB	MB	BB	BB	BB
6	Shafa Azalia	MB	MB	BSH	MB	MB
7	Zhafira Naisha Sofyan	BB	BB	MB	BB	BB
8	Guruh Adi Saputra S	BB	MB	BB	BB	BB
9	Muhamad Iqbal Ta'if	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Aliya Aisyah Bakri	BB	MB	BB	BB	BB
11	Halifah Ulfa Safika	MB	BB	MB	MB	BB
12	Ardho Pratama	MB	MB	BB	MB	BB
13	Dimas Ardiyansyah	BB	MB	MB	BSH	MB
14	Siti Aisyah	MB	BB	BSH	MB	MB
15	Rizky Romadhoni	MB	MB	BB	MB	BB
16	Nilam Cahya	MB	MB	BB	BSB	MB
17	Veni Damayanti	MB	MB	MB	MB	MB

Sumber: Hasil Obervasi awal di TK Surya Bahari Lampung Timur

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan Kepala TK Dwi Hati Ilani Surya Bahari pada 2 Februari 2018, diperoleh beberapa informasi bahwa jumlah anak kelompok TK Persiapan A adalah 15 orang, jumlah guru kelompok TK Persiapan A adalah 2 orang dan ditemukan bahwa perbendaharaan kata anak di kelompok TK A masih kurang sehingga kegiatan pembelajaran di kelas masih belum mencapai ketuntasan dalam membaca permulaan. Ada beberapa 6 sampai 7 anak yang kurang berpartisipasi di kelas, dan sebagian anak yang mengikuti pembelajaran dengan aktif akan mencapai tingkat ketuntasan dalam membaca permulaan.

Menurut penelitan awal yang telah melihat langsung di kelompok TK A, anak masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat-pendapatnya ketika guru mengadakan kegiatan tanya jawab maupun bercakap-cakap, jika dilihat dari kemampuan masing-masing anak, anak sebenarnya mampu menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Namun hal ini menjadi kendala karena kurangnya variasi dalam merangsang perbendaharaan anak untuk berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung.

Disinilah guru harus memberikan beberapa stimulasi atau rangsangan agar anak tidak hanya duduk dan diam mendengarkan anak lain bercerita. Dengan rangsangan-rangsangan tersebut anak termotivasi untuk mengutarakan pendapatnya di depan kelas. Diharapkan dengan media belajar yang tepat dan bervariasi bagi anak usia dini yang

cenderung enggan aktif di kelas dapat meningkatkan lima aspek perkembangan yang dimiliki anak terutama perkembangan bahasa permulaan anak.

Beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Widyana, dengan judul “ Efektivitas Pelatihan Kesadaran Fonemik dalam Meningkatkan Kemampuan Pra- Membaca pada Anak-anak Prasekolah”. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran fonemik pada anak-anak usia prasekolah. Metode pelatihan fonemik dapat dibedakan menjadi 3, yaitu metode sintesis, metode analisis, dan metode sintesis-analisis. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas metode sintesis dan analisis dalam meningkatkan kemampuan membaca awal. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh pelatihan kesadaran fonemik dalam meningkatkan kemampuan membaca awal. Peningkatan skor kemampuan pra-membaca pada kelompok metode analisis lebih tinggi dibandingkan skor kemampuan pra-membaca pada kelompok metode sintesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan kesadaran fonemik efektif dalam meningkatkan kemampuan pra membaca pada anak-anak prasekolah.
2. Khodhroul Firdaus, melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Prasekolah. Penelitian ini merupakan usaha untuk mengetahui

pengaruh permainan flashcars terhadap kemampuan membaca pada anak prasekolah. Penelitian ini terbukti bahwa membaca dengan metode Flashcard efektif di berikan kepada anak prasekolah dalam meningkatkan kemampuan membaca maka dapat digunakan sebagai metode alternative dalam pembelajaran membaca pada anak prasekolah sebagai persiapan memasuki tingkat pendidikan dasar.⁸

3. Riani Rachmawati, Tati Hernawati dan Juhanaini “Efektifitas Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Siswa Siswa Tunarungu Kelas Tk-A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan Flashcard terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada siswa tunarungu (E).⁹
4. Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosa kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun. Adapun hasil penelitian ini terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu bergambar.¹⁰
5. Muhamad Zahiri Awang Mat, Siti Salwa Md. Sawari dkkHijaiyah literacy skills is important for every primary school pupil in learning

⁸

⁹ Riani Rachmawati, Tati Hernawati dan Juhanaini, *Efektifitas Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Menngenal Huruf Alphabet Pada Siswa Tunarungu Kelas TK – A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung*, Jurnal Fakultas Pendidikan UPI, JASSI_Anakku Volume 17 No 1, 2016

¹⁰ Choirun Nisak Aulina, *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UM Sukoharjo, PEDAGOGIA Vol. 1, No. 2, 2012

Islamic education subject a foundation to enable pupils to read Iqra and mastering reading the Quran. This study aimed to identify the effects of flash cards use in improving Hijaiyah literacy among primary school pupils. The study was conducted in three schools around the state of Selangor and the Federal Territory of Kuala Lumpur. The subjects were 41 pupils in a class who are in counselling Iqra 'of the three schools. An action research design was used in this study. In order to observe the objective, researcher used observation and oral test. The results showed that, the use of flash cards able to increase pupils' Hijaiyah literacy. Flash card is encouraged to be used among primary teacher because it helps weaker pupils to recognize letters and braggad single hijaiyah more easily and effectively.¹¹

Dengan menggunakan metode *flash card*, berarti memberikan kesempatan pada anak untuk mulai mengenali atau membaca kata sejak dini. Prinsip ini sesuai dengan teori Gestalt yang didirikan oleh Max Wertheimer kata "Gestalt" berasal dari bahasa Jerman yang artinya keseluruhan atau bentuk atau bentuk yang utuh. Kartu gambar ini menampilkan struktur kata utuh, tanpa mengeja huruf.

Salah satu media bermain yang dapat digunakan dalam pengajaran membaca permulaan di kelas rendah adalah media *Flashcard*. Menurut G. Doman bayi dan balita dapat diperkenalkan dengan kata-kata yang

¹¹An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils, Faculty of Islamic Civilization, Teknologi Malaysia, Mediterranean Journal of Social Sciences MC SER Publishing, Rome-Italy Vol 7 No 2 S1 March 2016, h. 433

dituliskan pada kartu yang dikenal dengan sebutan ‘flash card’. Satu kartu, satu kata. Satu kartu hanya ditunjukkan selama satu detik sebelum diganti dengan kartu lain.

Flashcard Merupakan kartu kata bergambar dan gambar-gambar pada flashcard dibuat semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian anak, kartu-kartu flashcard dapat di sajikan pada anak sebagai pendukung alat bermain anak.¹² Sedangkan menurut Arsyad Flash Card adalah Kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Sebenarnya flash Card sudah lama di pergunakan untuk kelancaran mengajarkan nama dan bentuk alfabet.¹³

Penelitian tentang penggunaan metode *Flashcard* sudah pernah dilakukan. Pada umumnya penelitian lebih menekankan pada kesadaran bunyi fonemik dan fonologis. Sementara penelitian yang melibatkan persepsi dan pemahaman kata dengan menggunakan media flashcard hanya beberapa di temui oleh peneliti.

Melihat paparan diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Bermain Flashcard dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur”.

¹² Riani Rachmawati, Tati Hernawati dan Juhaini, *Efektifitas Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Menngenal Huruf Alphabet Pada Siswa Tunarungu Kelas TK – A2 SLB Negeri Cicendo Kota Bandung, Jurnal Fakultas Pendidikan UPI, JASSI_Anakku* Volume 17 No 1, 2016, h. 2

¹³ Budi Rahman, Haryanto, *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2, Jurnal Prima Edukasia, Vol 2- No 2, (2014) h. 132*

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan diatas, setelah itu penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media bermain *Flashcard* untuk anak usia 5-6 tahun
2. Pemanfaatan media *Flashcard* sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yang belum berkembang secara optimal
3. Metode yang telah ada menggunakan model (berpusat pada guru) sehingga peserta didik cenderung pasif.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini peneliti batasi pada pengaruh media bermain *Flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada ranah Kompetensi Inti 3 (aspek pengetahuan) anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah

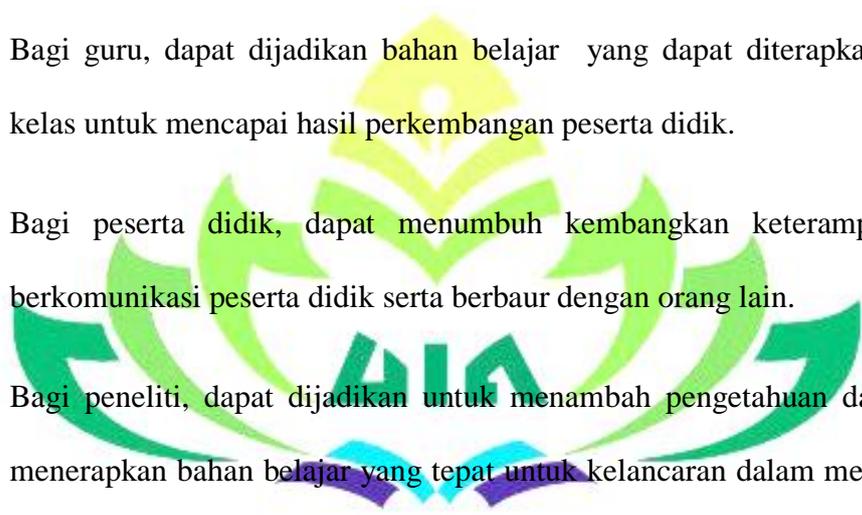
Dari pemaparan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh bermain *Flashcard* terhadap perkembangan bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018?.

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak-anak di Taman kanak-kanak. Apakah terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa bermain *FlashCard* jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru, dapat dijadikan bahan belajar yang dapat diterapkan di kelas untuk mencapai hasil perkembangan peserta didik.
 - b. Bagi peserta didik, dapat menumbuh kembangkan keterampilan berkomunikasi peserta didik serta berbaur dengan orang lain.
 - c. Bagi peneliti, dapat dijadikan untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan bahan belajar yang tepat untuk kelancaran dalam melatih peserta didik.
- 
- A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a stylized green and yellow flower-like shape at the top, with the letters 'U' and 'A' in a bold, green font below it. The logo is partially obscured by the text of the list items.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain *Flashcard*

1. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain maka sudah semstinya pembelajaran di susun dengan cara bermain. Dalam kamus besar bermain dpat diartikan sebagai perbuatan yang akan menghasilkan kepuasan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau alat yang lain.¹⁴

Pendapat lain menyebutkan bahwa bermain berasal dari bahasa inggris, yaitu *play*. Dalam kontek ini, bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.¹⁵ Maka bermain berbeda dengan bekerja yang mementingkn hasil akhir, tetapi tidak pada kegiatan bermain yang tidak mementingkan hasil akhir.

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar atau

¹⁴ Suyadi, *Menagemen PAUD* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.151

¹⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1993), h.320

kewajiban.¹⁶ Untuk dapat mendukung anak bereksplorasi dengan mainannya guru perlu memperhatikan densitas (*density*) dan intensitas (*intensity*) main. Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak. Adapun intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun.

Ada beberapa teori bermain yang membahas tentang mengapa manusia bermain, berikut adalah teori bermain modern yang muncul setelah perang dunia I yang memberikan tekanan pada konsekuensi bermain bagi anak. Ada dua teori yang masuk kategori ini, yakni:

- a. Teori Psikoanalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda, serta jumlah keterampilan sosial. Teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson.¹⁷

¹⁶Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2016) h.77

¹⁷B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak, Modul 1-12*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2010), h.1.8-1.9.

b. Teori Kognitif

Ada beberapa tokoh yang tergabung dalam teori kognitif antara lain Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner.

1. Menurut Piaget bermain bukan hanya mencerminkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga memberi sumbangan terhadap perkembangan kognitif itu sendiri. Pada saat bermain, anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasikan keterampilan yang baru diperolehnya.
2. Lev Vygotsky meyakini bahwa kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Bermain merupakan self help tool. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengansendirinya menghasilkan kemampuan dalam perkembangan kognitifnya.
3. Jerome Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermainnya bukan hasil akhirnya.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa teori bermain ini sangat penting dalam menunjukkan main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa maupun sosial emosional. Jadi bermain

¹⁸ Hildayani, Rini dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2009), h 4.4

merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

2. Pengertian Metode Glenn Doman (*FlashCard*)

Glenn Doman adalah pendiri The Institutes for The Achievement of Human Potential pada tahun 1955 dan mulai merintis bidang pengembangan otak anak. Metode Glenn Doman adalah suatu metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media berupa flashcard dengan huruf ditulis warna merah dan menggunakan huruf latin. Glenn Doman ber teori bahwa mengajarkan balita membaca adalah dengan mengenalkan satu kata yang bermakna, sudah akrab pada pikiran anak atau sudah sering didengar dalam keseharian mereka.¹⁹ Hal ini akan sangat membantu anak dalam mengingat kata-kata apa yang diajarkan melalui flashcard tersebut.

Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.²⁰ Dini Indriana juga mengungkapkan bawa “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30cm .²¹ Menurut

¹⁹ Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca! : Panduan dan Metode Penerapannya*(Yogyakarta: DIVA Press, 2009), h. 32.

²⁰Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.94.

⁸KasihaniK.ESuyanto,*EnglishforYoungLearnersMelejitkanPotensiAnakmelaluiEnglish Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), h. 109

²¹Dina Indriana, *Ragam Alat Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 68

Satriana *flashcard* adalah media visual berupa kartu gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan, sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.²²

Flash cards are one of the effective medium in educational world which represent the visual resources, it is neither a newtrend nor recent idea. Flash cards and teaching is correlated and it is an approach of ensuring the teaching processbecomes a meaningful learning to pupils. Throughout years, there are many studies which being conducted related toflash cards and teaching. Yang berarti Kartu flash adalah salah satu media yang efektif di dunia pendidikan yang mewakili sumber daya visual, itu bukan hal barutrend atau ide terbaru. Kartu flash dan pengajaran berkorelasi dan ini merupakan pendekatan untuk memastikan proses pengajaran.²³



¹⁰Satriana, A. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media Flashcard bagi Siswa Tuna Grahitanya Sedang*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Volume 1 Nomor 2 Mei 2003*

²³*An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils, Faculty of Islamic Civilization, Teknologi Malaysia, Mediterranean Journal of Social Sciences MCSER Publishing, Rome-Italy Vol 7 No 2 S1 March 2016, h. 433*

Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁴ Dari beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi dan *Flashcard* adalah salah satu media yang efektif di dunia pendidikan yang mewakili sumber daya visual, itu bukan hal baru trend atau ide terbaru. Kartu flash dan pengajaran berkorelasi dan ini merupakan pendekatan untuk memastikan proses pengajaran.

²⁴<http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran/> diakses tanggal 17 Juni 2016 pukul 15:05 WIB,

3.Langkah-Langkah Bermain *Flashcard*

Prinsip, teknik, dan teori yang diperkenalkan oleh Glenn Doman untuk diterapkan ketika melatih perkembangan bahasa sebagai berikut:

a. Tidak dengan Mengeja, Tetapi Langsung Membaca

Menurut Glenn Doman, anak tidak perlu lagi menghafal huruf p, i, s, a, n, g, atau suku kata “pi” dan “sang” yang keduanya tidak bermakna. Jadi, anak langsung diajarkan membaca kata ”pisang” dan dia pasti mengerti bentuk dan kegunaan pisang. Apabila metode ini dikembangkan secara efektif, maka tanpa harus kita arahkan lagi anak bisa membaca suku kata yang sama ketika mereka menemukan di dalam kalimat lain.²⁵ Apabila diajarkan membaca dengan cara dieja persuku kata maka anak harus berupaya ganda dalam membaca dengan mengeja suku kata dan berpikir tentang apa bacaan yang disajikan. Jadi, teori pertama yang harus diingat adalah bahwa untuk mengajar peserta didik agar mereka bisa cepat membaca adalah dengan mengajari mereka membaca sesuatu yang sudah akrab dalam pikiran mereka dan maknanya sudah diketahui langsung oleh anak (peserta didik).

b. Persiapan Alat Peraga

Pada pelaksanaan metode Glenn Doman ini digunakan alat bantu berupa media berupa flashcard atau biasa disingkat dengan nama metode F/D card yang dikembangkan oleh Glenn Doman sebagai langkah awal

²⁵ Ibid., h. 33.

untuk mengajar bati/ balita membaca dalam usia dini tanpa menonjolkan gambar dan bentuk tetapi langsung menuju huruf dan kata.²⁶ Sedangkan tahap-tahap permainannya adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Memastikan ruangan cukup terang dan tidak ada suara-suara bising yang mengganggu.
- b) Untuk melatih kecepatan, sebaiknya berlatih cara memainkan flashcard sebelum menunjukkannya kepada peserta didik.
- c) Sebelum bermain flashcards, kita ajak peserta didik bermain permainan yang lain yang membuat peserta didik rileks, seperti membaca buku, menyusun balok, mendengarkan musik/lagu anak.
- d) Permainan ini harus bisa dinikmati oleh pendidik dan peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Jadi, pendidik juga harus dalam keadaan rileks tanpa stress dan rasa terpaksa.
- e) Jika sudah siap, katakan dengan antusias dan wajah senang bahwa anda mempunyai kartu flashcards, dan tanyakan apakah anak anda mau bermain bersama.

2) Belajar Membaca Metode Glenn Doman

- a) Pendidik duduk berhadapan dengan peserta didik dengan jarak kira-kira 1 s.d. 1,5 meter. Jikapeserta didik belum bisa duduk sendiri, pendidik bisa meminta bantuan orang lain untuk

²⁶ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009),
Cet. Ke-1, h. 326

memangku peserta didik. Jangan sampai peserta didik dapat menjangkau tangan pendidik yang membawa kartu.

- b) Memastikan peserta didik dalam keadaan rileks dan mau bermain flashcards.
- c) Menyiapkan 10 kartu dari kelompok yang sama, misalnya kelompok “buah”, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri.
- d) Tidak meminta peserta didik mengikuti/mengulang apa yang pendidik ucapkan.
- e) Setelah itu, mengambil kartu keduadari kartu yang di urutan paling belakang.
- f) Melakukan secara berurutan sampai dengan kartu kesepuluh, dengan kecepatan tidak lebih dari 1 detik tulisan yang ditunjukkan. Menunjukkan kartu dengan cepat ini akan memicu otak kanan untuk bekerja menerima informasi yang ada di kartu.
- g) Pendidik menunjukkan rasa senang ketika permainan ini selesai dengan cara memuji peserta didik atau memeluk dan menciumnya.
- h) Permainan bisa diteruskan dengan kelompok kartu yang lain, tetapi sebaiknya menghentikan permainan ini ketika peserta didik masih ingin bermain. Hal ini akan membuat peserta didik mau bermain secara berkelanjutan.

3) Mengecek Kemajuan Anak Setelah dilihat bahwa anak sudah terbiasa

dengan permainan ini pendidik bisa mulai mengecek kemajuan anak dengan cara di bawah ini:

a) Untuk anak yang belum bisa berbicara:

(1) Pilih 2 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh anak anda. Misalnya kartu “apel” dan “pepaya”. Pegang kedua kartu tersebut di tangan kanan dan kiri, kemudian menunjukkan halaman tulisan kata “apel” dan “pepaya” di depan peserta didik.

(2) Meminta peserta didik mengambil salah satu nama kartu, misalnya, pendidik mengatakan, “Yang mana apel ?”

(3) Pendidik menunjukkan rasa senang dengan cara memuji ataupun memeluknya jika peserta didik mengambil kartu yang benar.

(4) Jika peserta didik mengambil kartu yang salah, katakan “Ini pepaya”. Pendidik harus menghindari mengatakan kata, “Salah !”.

b) Untuk anak yang sudah bisa berbicara:

(1) Pendidik mengambil 1 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh peserta didik. Misalnya kartu “apel”.

(2) Menunjukkan di depan peserta didik, dan bertanya, “Ini apa?”

(3) Memberikan waktu beberapa saat kepada peserta didik untuk berpikir, tetapi tidak terlalu lama (kira-kira 5 s.d. 10 detik).

(4) Jika peserta didik mengatakan dengan benar, tunjukkan rasa senang anda dengan cara memuji ataupun memeluknya.

(5) Jika peserta didik menyebutkan nama yang salah, katakan “Ini apel”. Pendidik harus menghindari mengatakan kata, “Salah !”.

Saran dari Glenn Doman sebagai penggagas pertama permainan flashcard adalah sebaiknya diberi jarak minimal sekitar 30 menit s.d. 1 jam, dan di antara waktu itu pendidik bermain dengan peserta didik untuk menunjukkan rasa kasih sayangnya.²⁷

4. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

a. Kelebihan

Media *flashcard* tergolong dalam media berbasis visual (gambar atau perumpamaan). Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain:

1). Mudah dibawa-bawa

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

2). Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam menggunakan media

²⁷ <http://www.toko.infoanak.com/glenn-doman-flash-card--reading-kit-indonesia/>

ini tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu menggunakan listrik. Jika ingin menggunakan maka kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan. Pastikan posisi gambar tepat tidak terbalik.

3). Gampang diingat

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

4). Menyenangkan

Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya anak secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari anak berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).²⁸

b. Kekurangan

Kelemahan media *flashcard* menurut Susilana & Riyana yaitu *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil atau siswa yang kurang dari

²⁸Rudi Susilana & Cepiriyana, C. *Media pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima 2007), h.93

30 orang. Hal ini mengandung pengertian bahwa media *flashcard* tidak cocok untuk pembelajaran yang jumlah siswanya banyak.²⁹

Menurut pendapat tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa kelemahan dan kelebihan media *Flashcard* adalah media yang praktis pembuatannya, praktis penggunaannya dan mudah dibawa-bawa, dan gampang di ingat oleh anak karena tampilannya yang menarik bagi anak serta dapat membuat anak senang dalam belajar, selain itu juga, anak memperoleh pembelajaran yang bermakna. Kelemahan media *flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil dan anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *Flashcard*, dan dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu mencari gambar-gambar.



²⁹Hasan, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta :Diva Press,2009), h.66

5. Manfaat dan Cara Pembuatan *Flashcard*

a. Manfaat

Antara lain :

1. Belajar dengan menggunakan media ini dapat lebih mudah melatih anak-anak membaca kata, dan anak dapat membaca pada usia 5-6 tahun.
2. Berlatih menggunakan media ini dapat mengembangkan daya ingat otak kanan. Melatih kemampuan konsentrasi.
3. Anak akan lebih banyak memperoleh perbendaharaan kata dari usia balita.³⁰

Uraian dari pendapat di atas dapat penulis jelaskan bahwa dengan sering berlatih menggunakan media *Flashcard* anak dapat lebih mudah menghafal kata-kata yang ada disekitar atau di lingkungan, dengan *Flashcard* juga anak dapat melatih konsentrasinya karena dengan cara bermain *Flashcard* sendiri hanya di tampilkan beberapa detik dan jika semakin sering maka anak akan memiliki banyak kata yang mereka miliki.

³⁰http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jr_m_060079_chapter2.pdf diakses tanggal 12 juni 2016, pukul 12.34 WIB.

b. Cara pembuatan *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana menjelaskan secara rinci cara pembuatan media *flashcard*, antara lain :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran.
- c. Potonglah kertas duplek tersebut dengan menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat ukurannya. Buatlah kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d. Selanjutnya, jika obyek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misal : HVS, atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.

- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, misal gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar maka selanjutnya gambar- gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya.³¹

Dari langkah dan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembuatan media *Flashcard* sangatlah mudah, selain itu sangat hemat karena dengan menggunakan peralatan yang ada di ruang kelas guru dapat membuat *flashcard* dengan sangat mudah dan cepat. Tetapi bukan hanya seorang pengajar saja yang dapat membuat media ini, para orang tua juga bisa membuat media ini dengan mudah dirumah untuk membantu mengajarkan anak-anak di luar jam sekolah.

B. Kemampuan Bahasa Anak

1. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Banyak penelitian mutakhir membuktikan bahwa anak dapat diajarkan membaca sebelum dia mencapai usia sekolah .

³¹Rudi Susilana & Cepiriyana, C. *Media pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima2007), h.94

Durkin telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif dari anak-anak membaca dini. Anak yang telah diajarkan membaca sebelum masuk SD pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini. Ahli lain Steinberg telah berhasil dalam eksperimennya tentang mengajarkan membaca dini untuk anak-anak berusia antara 1-4 tahun. Steinberg mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar anak membaca dini dilihat dari segi proses belajar mengajar:

1. Belajar membaca dini memenuhi rasa ingin tahu anak
2. Situasi akrab dan informal di rumah dan di KB atau TK merupakan faktor yang kondusif bagi anak untuk belajar.
3. Anak yang berusia dini pada umumnya perasa dan mudah terkesan, serta dapat diatur.
4. Anak-anak yang berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Leonhardt membaca sangat penting bagi anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik. Sejalan dengan pendapat ini Montessori dan Hainstock mengemukakan bahwa pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis.

Bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kemudian di perkuat oleh pendapat Tom dan Harriet Sobol bahwa Anak yang sudah memiliki kesiapan membaca di TK akan lebih percaya diri dan penuh kegembiraan. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas, kemampuan membaca sudah dapat dikembangkan di TK.. kemudian di dukung dengan pemaparan Moleong yaitu salah satu aspek yang harus di kembangkan pada anak-anak di TK adalah kemampuan membaca dan menulis.

Hal ini mengingat potensi dasar yang harus di miliki setiap anak sebagaimana tertuang ddalam Undang-undang nomor 2 tahun 1989 tentang pendidikan nasional, yakni “ Sistem Pendidikan Nasional” harus dapat memberikan pendidikan dasar bagi setiap warga negara Republik Indonesia agar masing –masing memperoleh sekurang –kurangnya pengetahuan membaca, menulis dan berhitung serta menggunakan bahasa indonesia yang diperlukan oleh setiap warga negara untuk berbangsa dan bernegara.³² Dari pemaparan beberapa ahli ndiatas penulis dapt menyimpulkan bahwa pengembangan kemampuan membaca pada anak di TK dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan kurikulum dan sesuai dengan karakteristik anak.

³² Dhieni, Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta:Universitas Terbuka,2006), h 5.3-5.5

Menurut Lerner kemampuan membaca permulaan merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka anak akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.³³ Menurut Ghazali membaca merupakan proses pemecahan sandi terhadap simbol-simbol tertulis, karena diawali dengan memahami segmen-segmen terkecil (huruf, suku kata, kata) dalam teks dan kemudian dibangun agar mencakup unit-unit yang lebih besar.³⁴

Menurut Crawley dan Mountain membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas berpikir dan visual, proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan.³⁵

Tujuan membaca permulaan juga dijelaskan agar “anak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat”. Pelaksanaan membaca permulaan dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, dan

³³Djauzak Ahmad, dkk *Metode Khusus pengajaran Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar Departemen Pendidikan Nasional, 1996), h.20

³⁴Ghazali, A.S, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*. (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 208

³⁵Samsu Somadayo, *Strategi dan Teknik Keterampilan Membaca* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), h.85-86

kartu kalimat. Pembelajaran membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.³⁶

Menurut Agus Sujanto membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pemabacaan sandi, artinya menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan yang mencakup pengubahan tulisan /coretan bunyi menjadi bermakna.³⁷

Beberapa pemaparan di atas Sesuai dengan Surat Al-qur'an yang berbunyi

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (البقرة

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!” (QS. Al-Baqarah: 31)

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah mengajarkan nama-nama kepada Adam, nama-nama tersebut bisa dikatakan sebagai bagian dari simbol bahasa. Tiada keterangan bagaimana terjadinya proses belajar-mengajar tersebut antara Allah dan Nabi Adam AS, namun yang jelas bahwa manusia pertama yaitu Nabi Adam AS belajar bahasa melalui proses belajar-mengajar, tidak diciptakan alat otomatis sehingga manusia bisa bahasa (nama-nama) tanpa melalui proses belajar mengajar. Namun begitu, perangkat bahasa atau chips yang sudah diciptakan oleh Allah dan terpasang dalam tubuh manusia, diantaranya: akal pikiran, pendengaran, penglihatan, mulut, tenggorokan, dll.

³⁶Dheieni, Murbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.4

³⁷Sujanto, Agus, *Pengajaran Membaca* (Jakarta:Depdikbud,1998) h.43

Pengertian ini mengandung makna bahwa seseorang bisa membaca apabila sudah mengetahui segmen-segmen terkecil seperti huruf, suku kata dan kata, baru kemudian bisa merangkai kata-kata tersebut menjadi suatu kalimat. Membaca permulaan mencakup: (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad dari A/a sampai dengan Z/z. Huruf-huruf tersebut perlu di hafalkan anak sesuai dengan bunyinya. Misalnya: A/a, B/b, C/c, D/d, E/e, F/f, G/g, H/h, I/i, J/j, K/k dan seterusnya. Setelah anak diperkenalkan dengan bentuk abjad dan melafalkannya, anak juga dapat diperkenalkan cara membaca suku kata, kata dan kalimat. Dalam hal-hal ini anak diperkenalkan untuk merangkai huruf-huruf yang telah dilafalkan agar terbentuk suku kata.

Menurut Dalman mengemukakan bahwa membaca permulaan anak perlu dilatih membaca dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat. Oleh sebab itu, teknik membaca nyaring sangat tepat diterapkan dalam membaca permulaan. Dalam hal ini, anak perlu diberikan contoh membaca yang benar sehingga anak bisa meniru cara membacanya.³⁸ Salah satu prinsip perkembangan menyatakan bahwa perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Menurut Hurlock “Proses kematangan adalah terbentuknya karakteristik secara potensial ada pada individu dan berasal dari

³⁸Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h.85-86

warisan genetik dan beberapa proses belajar berasal dari latihan atau pengulangan suatu tindakan yang nantinya menimbulkan perubahan dalam perilaku”.³⁹

Menurut Montessori dalam Hainstock “masa peka anak untuk belajar membaca dan berhitung berada pada usia 4-5 tahun, karena di usia ini anak lebih mudah membaca dan mengerti angka”.⁴⁰ Sedangkan menurut Doman “menyarankan sebaiknya anak mulai membaca di periode usia 1 sampai 5 tahun, menurutnya pada masa ini otak anak bagaikan pintu yang terbuka untuk semua informasi, dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah”.⁴¹

Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan yang baik anak mencapai kematangan pada periode usia 1-5 tahun, proses kematangan akan berkembang dengan baik dipengaruhi oleh warisan genetik dari masing-masing individu. Sedangkan untuk melatih membaca dan berhitung berada pada usia 4-5 tahun, di usia ini anak sudah mulai bisa dilatih untuk mengingat bentuk-bentuk angka dan huruf dengan mengulang berkali-kali.

Menurut Dardjowidjojo “membaca hanya dapat dilakukan ketika anak sudah memenuhi prasyarat – prasyarat tertentu untuk berbicara. Prasyarat ini antara lain: menguasai sistem fonologis (bunyi), sintaksis (struktur kalimat),

³⁹Hurlock Elizabeth B, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta: Erlangga,1991), h.28-29

⁴⁰Hainstock, *Montessori untuk Anak Prasekolah*(Jakarta: Pustaka Delapan, 2002), h.203

⁴¹Doman G, *HowTo Teach Your Baby To Read: Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca* (Jakarta: Tigaraksa Satria, 2005), h.44

dankemampuan semantik (kaitan makna antar kata)”⁴² Sementara menurut Grainger kesiapan untuk memulai pengajaran membaca tergantung pada kesadaran fonemis. Istilah ini meliputi banyak aspek kepekaan anak terhadap struktur bunyi kata lisan, menentukan kemampuan memetakan bunyi ke simbol yang penting untuk membaca, menulis, dan mengeja. Faktor ini pula yang nantinya menjadi dasar untuk membedakan kemampuan membaca pada anak normal dan pembaca lemah”⁴³

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kematangan sangat berperan dalam menentukan waktu yang tepat hingga anak dinyatakan siap untuk belajar membaca. Anak yang berada pada masa peka untuk belajar membaca akan dengan mudah menerima dan menanggapi rangsangan yang diberikan padanya dalam bentuk huruf, suku kata, kata, atau kalimat. Anak pun akan cepat memberi respon tiap kali stimulus yang sama muncul, dan sebagai hasilnya anak akan menunjukkan perubahan perilaku sebagai indikator keberhasilan proses belajarnya, yang dalam hal ini berarti anak menguasai kemampuan– kemampuan yang diperlukan dalam membaca.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan.⁴⁴ “Membaca” berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan melafalkan apa yang

⁴²Dardjowidojo, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia* (Jakarta:Yayasan Obor Indonesia,2003), h. 301

⁴³Grainger J, *Problem Prilaku, Perhatian, dan Membaca Pada Anak : Strategi Intervensi Berbasis Sekolah* (Jakarta:Grasindo,2003), h.185

⁴⁴Tim Penyusun *Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia-Edisi Kedua* (Jakarta:Balai Pustaka,1999) h.623

tertulis”.⁴⁵ Membaca memiliki beberapa prinsip, diantaranya membaca merupakan interpretasi simbol – simbol yang berupa tulisan, dan bahwa membaca adalah mentransfer ide yang disampaikan oleh penulis bacaan. Maka dengan kata lain membaca merupakan aktivitas sejumlah kerja kognitif.

2. Teori Membaca

1) Teori rute ganda

Menjelaskan mekanisme yang terjadi pada pembaca awal dalam mencoba mengatasi kata-kata yang belum dikenal.⁴⁶ Pembaca awal akan melalui dua rute yang akan menentukan suatu kata akan dikenali (berhasil dibaca) atau tidak.

a) Rute pertama (rute visual), merupakan rute pengenalan yang tergantung pada pendekatan mencocokkan pola visual, di mana anak – anak menatap jalinan huruf cetak dan membandingkan pola itu dengan simpanan kata – kata yang telah mereka kenal dan pelajari sebelumnya. Rute kedua (rute fonologis), pembaca mengubah simbol (huruf) menjadi bunyi.

b) Rute kedua mungkin hanya digunakan bila rute pertama gagal. Pembaca lemah sebagaimana pembaca awal menggunakan metode rute visual, namun mereka berbeda dalam hal kesadaran fonemis, karena

⁴⁵Tim Penyusun *Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia-Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1999) h.72 Mar’at S, *Psikolinguistik- Suatu Pengantar* (Bandung: Refika Aditama, 2005) h.80

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta cet-10, 2010), h. 91.

anak – anak normal memiliki kesadaran fonemis yang memungkinkan mereka memanfaatkan asosiasi bunyi simbol dan kemampuan memetakan bunyi ke dalam kata berdasarkan konsep mereka tentang bentuk huruf yang benar.

Maka dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak usia Taman Kanak-kanak memiliki potensi yang terpendam untuk menjadi pembaca yang baik. Tahap perkembangan yang memungkinkan mereka mengerti simbol – simbol dalam bahasa memberi kesempatan untuk cepat belajar dan mengasah ketajaman berpikir.

Selain itu, anak – anak sebagai pembaca awal umumnya memiliki kesadaran fonemis yang cukup baik dan sangat berguna dalam proses membaca. Karena itu, diperlukan adanya pemilihan metode yang tepat dengan harapan anak dapat belajar membaca dengan efektif, memanfaatkan segala potensinya dan merasa nyaman dalam belajar menggunakan metode yang memperhatikan kebutuhan belajar mereka.

3. Perkembangan Bahasa Anak

Kemampuan mengucapkan kata atau lebih di singkatnya kata pertama menurut Francescato anak belajar kata sebagai suatu keseluruhan, tanpa memperhatikan fonem kata-kata itu satu per satu. Umpamanya pada tahap tertentu si anak belum mampu mengucapkan fonem (k) tetapi sudah dapat mengucapkan fonem(t), dia akan meniru kata (ikan) dan (itan) dengan demikian, dapat dilihat anak dapat menyederhanakan pengucapannya yang

dilakukan secara sistematis.⁴⁷

Pada Umur 5-6 tahun bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa. Sebagian besar aturan gramatika telah dikuasainya dan pola bahasa serta panjang tuturannya semakin bervariasi. Telah mampu menggunakan bahasa dalam berbagai cara untuk berbagai keperluan, termasuk bercanda atau menghibur

4. Kaitan Membaca permulaan dengan Kemampuan Bahasa anak

Membaca pada usia 5-6 tahun berkaitan dengan perkembangan atau kemampuan bahasa anak sesuai dengan pendapat para ahli paparkan Durkin telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Beliau menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif dari anak-anak membaca dini. Anak yang telah diajarkan membaca sebelum masuk SD pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini.

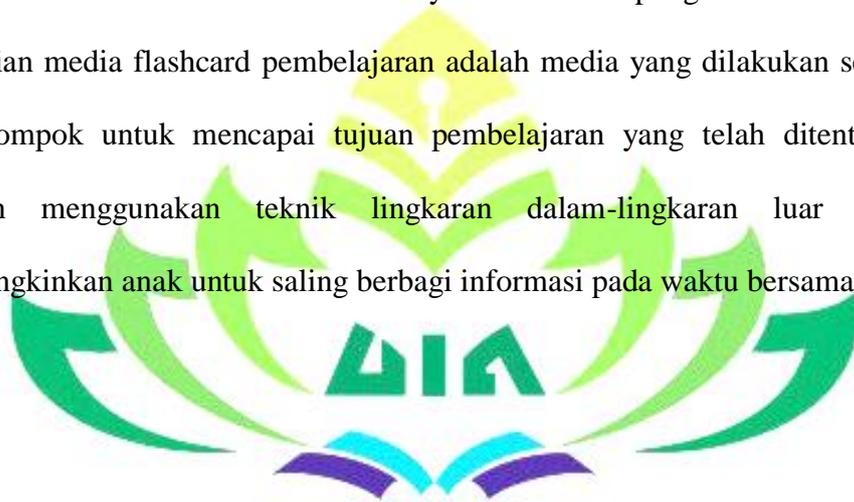
Ahli lain Steinberg telah berhasil dalam eksperimennya tentang mengajarkan membaca dini untuk anak-anak berusia antara 1-4 tahun. Steinberg mengemukakan bahwa setidaknya ada empat keuntungan mengajar anak membaca dini dilihat dari segi proses belajar mengajar: Maka tidak ada salahnya anak diajarkan membaca demi tercapainya perkembangan bahasa anak untuk kejenjang pendidikan lebih lanjut.

⁴⁷ Madyawati, Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.56

C. Kerangka Pemikiran

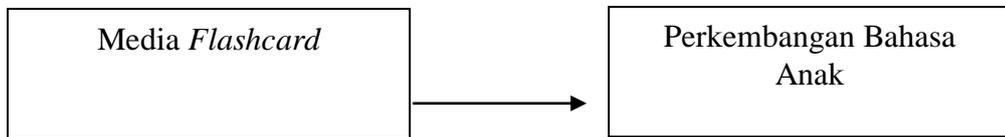
Kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.⁴⁸

Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu pengaruh bermain Flashcard(FD) terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur. Dengan demikian media flashcard pembelajaran adalah media yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik lingkaran dalam-lingkaran luar yang memungkinkan anak untuk saling berbagi informasi pada waktu bersamaan.



⁴⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 80.

Untuk lebih jelasnya peneliti membuat skema variabel yang berisikan hubungan kausal dalam penelitian adalah:



X

Y

Secara singkat penelitian ini akan membuktikan ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yakni media *Flashcard* dengan variabel terikat yakni kemampuan Bahasa Anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (belum tentu benar) dan *tesis* (kesimpulan). Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Keterkaitan antara perumusan masalah dengan hipotesis, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian. Pertanyaan ini harus dijawab pada hipotesis.

1. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah Hipotesis alternatif (H_a) yaitu terdapat Pengaruh antara bermain *Flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur. Sedangkan Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak terdapat Pengaruh bermain

Flashcard terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur.

2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian inidirumuskan sebagai berikut:

Ho : $\mu_1 = 0$

Ha : $\mu_1 \neq 0$

μ : Nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

Ho : Tidak terdapat pengaruh bermain *Flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Ha : Terdapat pengaruh bermain *Flashcard* terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”⁴⁹ Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menggunakan kegiatan bermain Flash Card, yang selanjutnya dianalisis bagaimana kemampuan membaca permulaan setelah kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁵⁰

Jenis eksperimen yang digunakan adalah quasi experimental design yaitu bentuk desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁵¹ Ditinjau dari analisis datanya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini responden dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen, yaitu peserta didik yang mendapat perlakuan bermain Flash Card. Kelompok kedua adalah kelompok kontrol, yaitu peserta didik yang menggunakan pendekatan saintifik dengan *Direct instruction*.

B. Variabel Penelitian

⁴⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, cet. 16, 2012) h.2

⁵⁰*Ibid*, h. 72

⁵¹*Ibid*, h. 77

Menurut Sugiono bahwa variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.”⁵² Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah pengaruh bermain Flash Card dengan lambang (X).

2. Variabel Terkait

Variabel terkait (Y) adalah variabel yang di pengaruhi oleh variabel bebas dalam hal ini yang menjadi variabel terikatnya adalah kemampuan bahasa peserta didik dengan lambang (Y).

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah posttest-only control design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak mendapat perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O₁,O₂).⁵³ Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

⁵²*Ibid*, h. 38

⁵³*Ibid*, h. 76

Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Test Akhir (Posttest)
E	X	O ₁
K	-	O ₂

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta, cet.16, 2012), h. 74.

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = kelas Kontrol

X = Treatment (tindakan)

O₁ dan O₂ = Observasi dengan *post test*

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik Taman Kanak-kanak B Usia 5-6 tahun semester genap Taman Kanak-kanak Surya Bahari Tahun Ajaran 2017/2018, dengan jumlah 53 peserta didik dengan distribusi kelas sebagai berikut:

Tabel 3.2
Distribusi Peserta Didik Taman Kanak-kanak
Surya Bahari Lampung Timur

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	TK Persiapan A	15
2	TK Persiapan B	15
3	KB A	10
4	KB B	13
	Jumlah peserta	53

Sumber: Dokumentasi Taman Kanak-kanak B Surya Bahari Lampung Timur
2017/2018

Karena populasi hanya terdiri dua kelas, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dimana, kelas persiapan 1 akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas persiapan 2 akan dijadikan kelas kontrol.

E. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data yang dimaksud disini adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui :

1. Metode Observasi

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode tes sebagai metode pokok. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.⁵⁴ Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kemampuan membaca permulaan yaitu melalui tes, dalam bentuk kegiatan bermain Flash Card dan dapat dilihat dari hasil Proses bermain, kecepatan, ketepatan dalam menyebutkan kata, dan hasil seberapa banyak kosa kata yang anak kuasai.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah “tehnik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen.”⁵⁵

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majala, prasasti, notulen rapat, lengger

⁵⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*(Jakarta:Bumi Aksara,2012), h. 66

⁵⁵Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h.87

dan agenda.⁵⁶ Tehnik ini merupakan cara pengumpulan data berupa peninggalan tertulis seperti arsipp data sekolah, peserta didik, catatan historis, transkrip dan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Peneliti mengumpulkan data melalui sumber kepala sekolah, guru dan wali murid yang bersangkutan. Hal ini di maksud untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, data prestasi peserta didik dan data lainnya untuk mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian adalah keseluruhan kelas persiapan/Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur 2017/2018.



⁵⁶Suharsianti Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:Rieneka Cipta, 2010), h.274

F. Tehnik Analisis Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam kemampuan membaca permulaan peserta didik adalah berbentuk tes. Tes yang di berikan berupa beberapa kartu kata bergambar dan beberapa pertanyaan yang tertulis di lembaran untuk mengukur kemampuan membaca permulaan peserta didik. Pembuatan kartu kata bergambar mengikuti tema pada program semester. Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dilakukan uji coba objektif dengan prosedur sebagai berikut:

1. Melihat kecakapan, kecepatan, dan ketepatan peserta didik
2. Menilai hasil kegiatan bermain dan tes diakhir pertemuan kegiatan peserta didik
3. Memasukkan data yang terkumpul kedalam tabel selanjutnya menganalisis validasi dan reabilitas sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid jika memiliki validitas yang tinggi, yaitu bila instrumen tersebut telah dapat mengukur apa yang diukur. Uji Validitas menggunakan aplikasi SPSS17.

2. Uji Validitas Instrumen Tes

A test is valid if it measures what it purpose to measure atau jika diartikan adalah sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.⁵⁷ Uji validitas instrumen perkembangan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi dan uji validitas konstruksi yaitu sebagai berikut:

a).Uji Validitas isi

Uji validitas merupakan suatu tes yang dilakukan dan yang akan diukur sehingga dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mengukur apa yang ingin diukur sehingga mempunyai validitas yang tinggi atau rendah. Hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.⁵⁸

Uji validitas isi untuk menentukan suatu instrumen tes mempunyai validitas isi yang tinggi dalam penelitian yang dilakukan adalah melalui penilaian yang dilakukan oleh para pakar (*experts judgment*) yang ahli dalam bidangnya. Peneliti menggunakan 2 validator yang terdiri dari 1 dosen ahli bahasa, dan 1 guru di Taman Kanak-kanak. Dosen ahli bahasa sebagai validator untuk mengetahui apakah instrumen observasi sudah sesuai dengan indikator perkembangan bahasa yang akan diujikan, sedangkan dan guru TK sebagai validator untuk melihat apakah isi instrumen sudah sesuai dengan kegiatan dikelas.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 211.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), Cet. XIV, h. 182.

b). Validitas Konstruksi

Sebuah tes dikatakan valid jika skor-skor pada butir observasi yang bersangkutan memiliki kesesuaian atau kesejajaran arah dengan skor totalnya, atau dengan bahasa statistik yaitu ada korelasi positif yang signifikan antara skor tiap butir tes dengan skor totalnya.⁵⁹

3. Validitas

Adapun penggunaan validitas konstruk dapat dihitung dengan koefisien korelasi menggunakan *product moment*, yaitu:⁶⁰

$$r_{xy} = \frac{N \sum X Y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- 
- r_{xy} = angka indeks korelasi "r" Product Moment
 - N = number of Cases
 - $\sum X Y$ = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y
 - $\sum X$ = jumlah seluruh skor X
 - $\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

Adapun kriteria untuk validitas butir soal ialah sebagai berikut:⁶¹

⁵⁹*Ibid*, h. 177.

⁶⁰Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*(Lampung: AURA, 2014), h. 38

⁶¹Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Asdi Mahasatya,2006),h. 245

Tabel 3.3

Kriteria Kevalidan Soal

r_{xy}	Keterangan
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat rendah

Setelah didapat harga koefisien validitas maka harga tersebut diinterpretasikan terhadap kriteria dengan menggunakan tolak ukur mencari angka korelasi " r " *product moment* (r_{xy}) dengan menggunakan derajat kebebasan sebesar $(N-2)$ pada taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$ dengan ketentuan bahwa r_{xy} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka hipotesis nol diterima atau soal dapat dinyatakan valid. Jika r_{xy} lebih kecil dari r_{tabel} maka soal dikatakan tidak valid.⁶² Uji validitas menggunakan aplikasi SPSS 17.

Uji validitas instrumen tes yang dilakukan di TK Surya Ba yang terdiri dari 15 peserta didik dengan memberikan 20 soal. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.4

Hasil Validitas Uji Instrumen Soal

Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Valid	3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16,18,19	15
Tidak Valid	1, 2, 11,17,20	5

⁶²Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*(Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Cet. XII, h. 181.

Hasil analisis instrumen 15 butir soal yang dinyatakan valid berjumlah 10 butir soal dan yang tidak valid berjumlah 5 butir soal. Maka hasil dari uji validitas instrumen diatas soal yang dapat digunakan sebagai evaluasi perkembangan bahasa adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid tidak dapat digunakan sebagai evaluasi karena kriteria ini sangat penting untuk menguji kelayakan soal tes yang di ujikan.

4. Uji Reliabilitas

Sugiyono berpendapat bahwa suatu instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁶³ Tes yang digunakan berbentuk uraian, maka untuk menentukan reliabilitas adalah menggunakan rumus *alpha cronbach*.⁶⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas tes

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor dari tiap-tiap butir item

s_t^2 = Varian total

Rumus untuk menentukan nilai varians dari skor total dan varians setiapbutir soal;

$$\sum S_i^2 = s_{i1}^2 + s_{i2}^2 + s_{i3}^2 + \dots + s_{in}^2$$

⁶³Sugiyono, *Op Cit.* h. 121

⁶⁴Novalia dan Muhamad Syazali, *Op.Cit.*, h. 39

$$s_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Rumus untuk menentukan nilai variansi total

$$s_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Dimana :

X = nilai skor yang dipilih

N = banyaknya item soal

Tabel 3.5

Kriteria Reliabilitas

Reabilitas (r_{11})	Kriteria
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,71-0,80	Tinggi
0,41-0,70	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

Sumber :Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Berdasarkan hasil perhitungan soal perkembangan bahasa diperoleh harga r_{hitung} atau $r_{11} = 0,905$ maka instrumen reliabel atau masuk kedalam kriteria sangat tinggi, artinya dapat dikatakan bahwa butir-butir soal dalam instrumen tersebut konsisten untuk digunakan sebagai evaluasi hasil belajar keterampilan proses sains. Untuk melakukan uji reliabilitas menggunakan program SPSS 17.

5. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran ini dilakukan untuk menguji apakah butir item soal yang digunakan ini sebagai butir soal yang baik, artinya butir soal tersebut

memiliki tingkat butir item soal sedang, mudah dan sukar. Tingkat kesukaran suatu butir item soal dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut.⁶⁵

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{2 \cdot JS_A}$$

- JB_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar
 JB_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar
 JS_A = Jumlah Siswa Kelompok Atas

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
TK = 0,00	Terlalu Sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	Sedang/Cukup
0,70 < TK ≤ 1,00	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Sumber: Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2014⁶⁶

Setelah instrumen soal tes essay valid dan reliabel, maka tahap selanjutnya adalah pengujian tingkat kesukaran soal melalui indeks kesukaran.

Tabel 3.7

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Perkembangan bahasa Valid

Kategori Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Mudah	4,5,6,7,9	5
Sedang	3,10,14,15,16,18	6

⁶⁵ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2014. hal.76

⁶⁶ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2014. hal.76

Sukar	8,12,13,19	4
-------	------------	---

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 5 soal dengan kategori mudah, 6 sedang dan 4 sukar. Kategori tersebut diperuntukkan agar siswa terus melatih kemampuannya dan mengembangkan kemampuan membaca. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha pemecahannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya.

6. Daya Beda

Daya beda yang dimaksud adalah untuk membedakan kemampuan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan kemampuan rendah atau kesanggupan butir soal tes dalam membedakan antara peserta didik atau peserta tes yang memiliki penguasaan materi tinggi dan peserta didik yang memiliki penguasaan materi rendah. Perhitungan daya beda (D) merupakan pengukuran sejauh mana suatu butir soal tes mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang atau belum menguasai kompetensi

berdasarkan kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan dalam hal ini yaitu.⁶⁷



⁶⁷*Ibid*, 76

$$DP = \frac{JB_A - JB_b}{JS_A}$$

- JB_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar
 JB_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar
 JS_A = Jumlah Siswa Kelompok Atas

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
DB = 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DB ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DB ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DB ≤ 0,70	Baik
0,70 < DB ≤ 1,00	Sangat Baik

Sumber: Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2014⁶⁸

Setelah instrumen soal tes essay valid dan reliabel, maka tahap selanjutnya adalah pengujian tingkat kesukaran soal melalui indeks kesukaran.

Tabel 3.9

Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Perkembangan bahasa

Kategori Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Sangat Jelek	-	-
Jelek	-	-
Cukup	5,8,12,13,19	5
Baik	3,4,6,7,9,10,14,15,18	9
Sangat Baik	16	1

⁶⁸Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2014. hal.76

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat 15 Soal valid observasi kemampuan bahasa anak, adapun butir soal yang memiliki daya pembeda cukup berjumlah 5 soal dan yang memiliki daya pembeda baik terdapat 9 soal, adapun butir soal yang memiliki daya pembeda sangat baik terdapat 1 soal. Soal yang dapat dijadikan sebagai alat instrumen adalah soal yang termasuk ke dalam kriteria sangat baik, baik dan cukup karena soal tersebut mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah, sedangkan soal yang memiliki daya pembeda jelek harus dibuang atau tidak dipakai sebagai instrument evaluasi perkembangan bahasa karena butir soal tes tersebut tidak mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

G. Teknik Analisis Data

a. Uji Prasyarat

Teknik analisis data tes penguasaan konsep ini diuji dengan menggunakan uji statistik dengan aplikasi *SPSS 17*. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas

populasi harus dipenuhi sebagai syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada uji hipotesis berikutnya. Data yang diuji yaitu data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan menggunakan uji *Liliefors* sebagai berikut

.⁶⁹

$$L_{hitung} = \text{Max } |f(z) - S(z)|, L_{tabel} = L_{(\alpha, n)}$$

Dengan hipotesis:

H_0 : data mengikuti sebaran normal

H_1 : data tidak mengikuti sebaran normal

Kesimpulan : jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka H_0 diterima

Langkah-langkah uji *Liliefors*:

1. Mengurutkan data
2. Menentukan frekuensi masing-masing data
3. Menentukan frekuensi kumulatif
4. Menentukan nilai Z dimana $Z_i = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_{bar}}{s}$ dengan $\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$, $S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$
5. Menentukan nilai $f(z)$, dengan menggunakan tabel z
6. Menentukan $s(z) = \frac{fkum}{n}$
7. Menentukan nilai $L = |f(z) - S(z)|$
8. Menentukan nilai $L_{hitung} = \text{Max } |f(z) - S(z)|$

⁶⁹*Ibid*, h. 49

9. Menentukan nilai $L_{tabel} = L_{(\alpha,n)}$,

10. Membandingkan L_{hitung} dan L_{tabel} , serta membuat kesimpulan. Kesimpulan :

jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka H_0 diterima

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan pengujian homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Apakah sampel yang diteliti berdistribusi homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogen dua varians atau uji Fisher.

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

F = Homogenitas

s_1^2 = varian terbesar

s_2^2 = varian terkecil

Adapun kriteria untuk uji homogenitas (0,05) adalah :

H_0 diterima jika $F_h \leq F_t$

H_1 ditolak jika $F_h \geq F_t$

Hipotesis :

H_0 : sampel yang memiliki varians homogen

H_1 : sampel yang tidak memiliki varians homogeny



3. Uji Hipotesis Statistik

Uji hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan uji parametrik yaitu uji-t *independent*⁷⁰. Pada penelitian ini Uji T menggunakan Aplikasi *SPSS 17*. Langkah-langkah untuk menguji hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis statistik.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada pengaruh penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018).

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada pengaruh penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018)

Menemukan nilai t_{hitung} yang dihitung dengan rumus.⁷¹

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : nilai rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 : nilai rata-rata sampel 2

⁷⁰ Subana dkk, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), h. 129

⁷¹ Novalia, *Op.Cit.* h. 68

S_1 : simpangan baku sampel 1

S_2 : simpangan baku sampel 2

σ_1^2 : varians sampel 1

σ_2^2 : varians sampel 2

b. Menemukan nilai $t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n_1 + n_2 - 2)$

c. Kriteria pengujian hipotesis :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dengan $\alpha = 5\%$.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-Kanak Surya Bahari

Lampung Timur

Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur merupakan suatu lembaga pendidikan yang didirikan pada awal Januari 2012 dan mulai beroperasi pada tahun ajaran baru 2012. Sekolah berdiri berdasarkan kesepakatan antara Pemerintah Desa dengan masyarakat melalui Rapat pendirian Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Sejak awal berdirinya lembaga Taman Kanak-kanak ini untuk melaksanakan kegiatan belajar dan bermain berstatus tanah hibah dengan luas lahan 800 m². Dengan rician lokal: 2 lokal kelas untuk program Taman Kanak-kanak dan 2 lokal kelas untuk program PAUD, 1 lokal kantor, dan gedung serba guna (GSG).

2. Visi dan misi Taman Kanak-kanak Surya Bahari

1. Visi

Membentuk anak cerdas, baik dan teampil berakhlak mulia,

Sholeh/sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.

2. Misi

- Melaksanakan pembelajaran aktif,
- Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

- Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahap perkembangan anak.

3. Tujuan Taman Kanak-kanak Surya Bahri

- Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif,
- Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama nusa dan bangsa,
- Menyiapkan anak didik me
- masuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- Menciptakan suasana sekolah yang bernuansa agamis dan disiplin.

4. Program Kerja Taman Kanak-kanak Surya Bahri

1. Jangka Pendek

- Membangun komunikasi dengan orang tua siswa dalam meningkatkan belajar mengajar,
- Pengadaan fasilitas pendidikan yang representif secara bertahap dan berkesinambungan,
- Membangun kinerja guru dalam iklim belajar yang menyenangkan.

2. Jangka panjang

- Menjadikan sekolah berprestasi dan bergengsi di Lampung Timur,

- Menjadikan setiap alumni sebagai kebanggaan orang tua dan masyarakat,
- Menjadikan lembaga pendidikan ini sebagai barometer kemajuan pendidikan di tingkat taman kanak-kanak.

B. Keadaan Tenaga pendidik di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari

Dalam kegiatan Program pendidikannya TK Surya Bahari didukung boleh tenaga pendidik yang cukup beragam, dibawah ini data keadaan tenaga pendidik di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur.

Tabel 4.1
Keadaan Tenaga Pendidik di Taman Kanak-kanak
Surya Bahari Lampung Timur.

No	Nama Guru	Tempat Tanggal lahir	Pendidikan Terakhir	Ket
1.	Dwi Hati Ilani, S.Pd.AUD.,M.M	19 Januari 1985	S2 Managemen	Kepala Sekolah
2.	Eni Wahyuti S.Pd	22 Desember 1983	S1 PGSD	Guru
3.	Sutiyem S.Pd	11 Oktober 1984	S1 PAUD	Guru
4.	Sri Suharti S.Pd	12 Desember 1979	S1 PAUD	Guru
5.	Siti Nur Laili	24 Maret 1996	SMA	Guru

Sumber: Dokumentasi TK Surya Bahari Lampung Timur tahun Ajaran 2017/2018

C. Keadaan Peserta Didik di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur

Peserta didik di Taman Kanak-kanak Surya Bahari terdiri dari 2 kelas dengan usia yang sama 5-6 tahun.

Tabel 4.2
Keadaan Peserta Didik di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
TK Persiapan A	8 anak	5 anak	15
TK Persiapan B	6 anak	9 anak	15
KB A	4 anak	6 anak	10
KB B	6 anak	7 anak	13
Jumlah			53

D. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan secara umum tingkat kemampuan bahasa di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan bahasa peserta didik terhadap keterampilan membaca pada peserta didik kelas TK A dan TK B di Taman Kanak-kanak Surya Bahari pada semester genap data tersebut di peroleh dari 30 peserta didik kelas TK A sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 peserta didik dan TK B sebagai kelas control sebanyak 15 peserta didik. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Flash Card* sedangkan pada kelas control menggunakan pendekatan saintifik. Penulis mendapatkan data hasil penelitian yang meliputi: 1). Hasil posttest, 2). Hasil analisis uji normalitas, 3). Hasil analisis uji homogenitas, 4). Hasil analisis uji T independent. Data hasil

penelitian tersebut disajikan dalam bentuk table dan uraian yang akan di deskripsikan di bawah ini.

1. Hasil Tes Kemampuan Bahasa Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data nilai kemampuan bahasa diperoleh data nilai pada kelas eksperimen dan kelas control. Data tersebut dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil data keterampilan membaca peserta didik dapat dilihat pada table berikut:

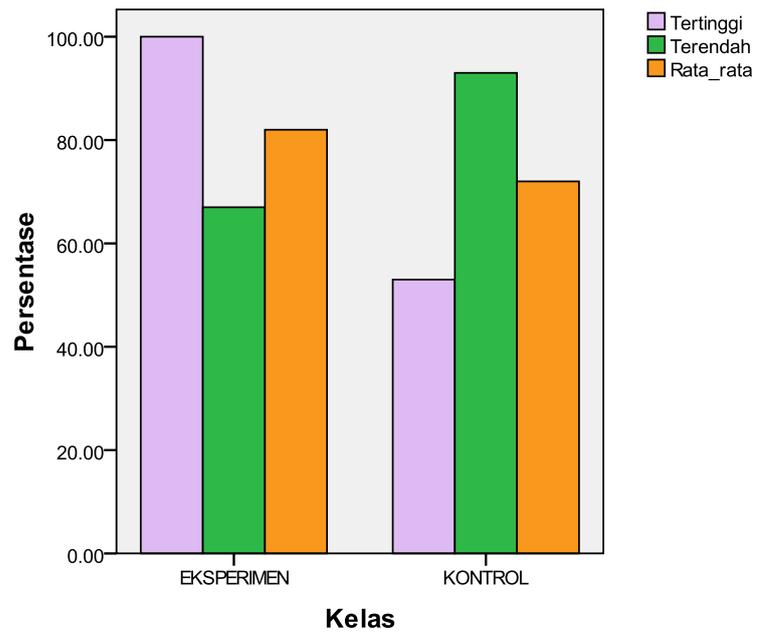
Tabel 4.3
Hasil Nilai Keterampilan Membaca Peserta Didik
Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Eksperimen	Kontrol
Tertinggi	100	93
Terendah	67	53
Rata-rata	82	72

Sumber: Hasil Perhitungan Data Nilai Kemampuan Bahasa Peserta Didik

Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur

Berdasarkan tabel 13 diatas di ketahui rata-rata nilai keterampilan membaca pada kelas ekperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Pada kelas ekperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 82, sedangkan pada kelas control diperoleh nilai rata-rata sebesar 72. Dari nilai tersebut terlihat bahwa kemampuan bahasa kedua kelas memiliki perbedaan. Nilai kelas ekperimen lebih tinggi dibandingkan nilai Kelas kontrol, artinya kelas ekperimen mempunyai kecenderungan keterampilan membaca yang lebih tinggi dibandingkan kelas control. Nilai keterampilan membaca dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.1

Nilai kemampuan membaca Permulaan Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil posttest keterampilan membaca peserta didik kelas eksperimen dan control memiliki perbedaan yang signifikan terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan bermain FlashCard memiliki pengaruh yang lebih tinggi dari kelas control yang menggunakan model pembelajaran dengan metode konvensional.

2. Nilai keterampilan membaca permulaan Peserta Didik Perindikator

Nilai keterampilan membaca Peserta didik perindikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Kriteria Pencapaian Perkembangan Anak

No	Persentase	Keterangan
1	80-100	BSB
2	70-79	BSH
3	60-69	MB
4	50-59	BB

Sumber : Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD

Berdasarkan tabel 4.2 diatas criteria pencapaian perkembangan anak dapat digolongkan menurut tingkatannya sesuai dengan nilai kriteria. Berkembang sesuai baik apabila keterampilan membaca peserta didik mencapai dari 80-100. Berkembang sesuai harapan apabila keterampilan membaca peserta didik mencapai antara 70-79. Mulai berkembang apabila keterampilan membaca peserta didik mencapai antara 60-69. Belum berkembang apabila keterampilan membaca peserta didik mencapai 50-59.

Tabel 4.5
Persentase Nilai Peserta Didik Perindikator
Kelas ekperimen

No	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Menyebutkan symbol huruf yang dikenal A-Z	81,90	BSB
2	Membaca Nama Sendiri	80	BSB
3	Menulis nama sendiri	80	BSB
4	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	82,22	BSB
Rata-rata		81,03	

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat dari keterampilan membaca peserta didik kelas ekperimen perindikator meliputi menyebutkan symbol huruf yang dikenal A-Z sebesar 81, 90, Membaca nama sendiri 80, Menulis nama sendiri 80, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 82, 22, sehingga di peroleh rata-rata nilai kelas ekperimen 81,08 dalam criteria Berkembang Sesuai Baik.

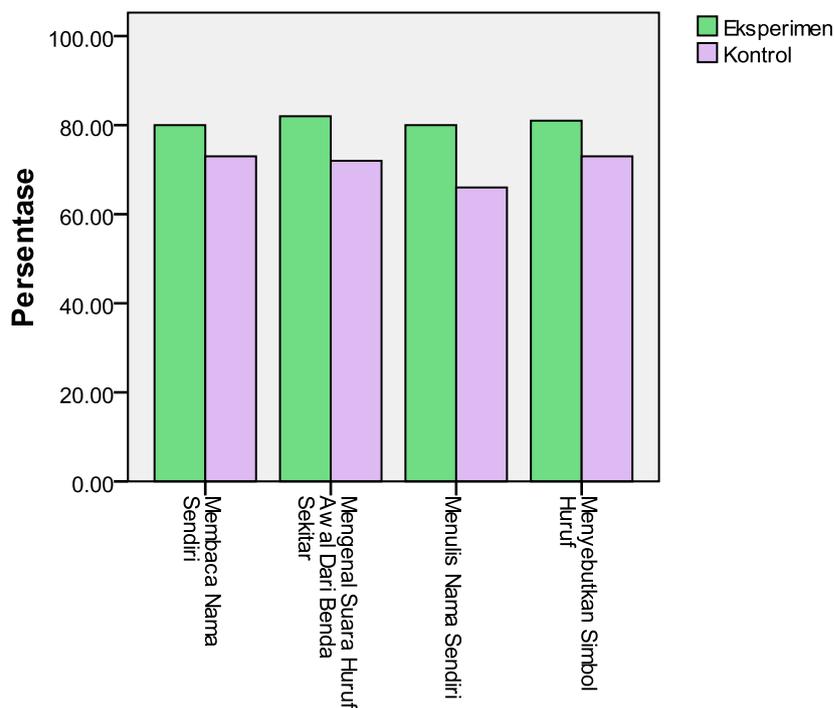
Tabel 4.6
Persentase Nilai Peserta Didik Perindikator
Kelas Kontrol

No	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Menyebutkan symbol huruf yang dikenal A-Z	73,33	BSB
2	Membaca Nama Sendiri	73,33	BSB
3	Menulis nama sendiri	66,67	BSB
4	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	72,22	BSB
Rata-rata		71,38	

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat dari keterampilan membaca peserta didik kelas ekperimen perindikator meliputi menyebutkan symbol huruf yang dikenal A-Z sebesar 73, 33, Membaca nama sendiri 73, 33, Menulis nama sendiri 66, 67, mengenal suara huruf

awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 72, 22, sehingga di peroleh rata-rata nilai kelas kontrol 71, 38 dalam criteria Berkembang Sesuai Harapan.

Untuk lebih jelasnya persentase kemampuan bahasa peserta didik perindikator kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



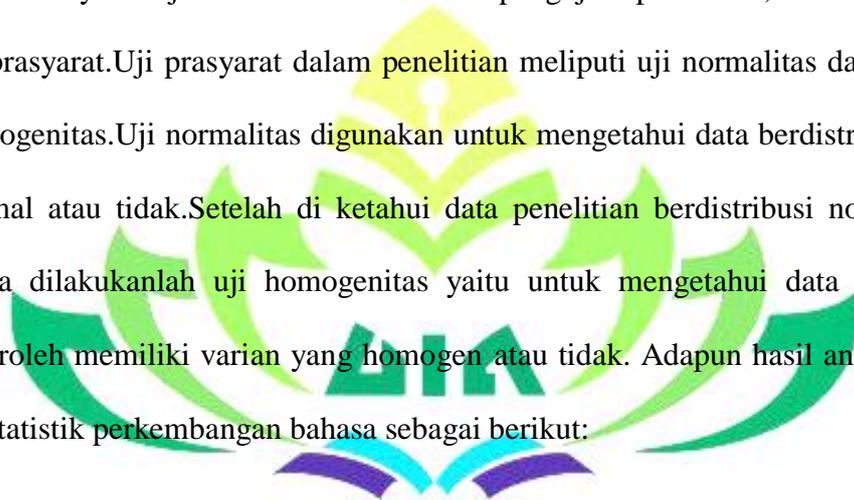
Grafik 4.2
Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Perindikator Kelas Ekperimen Dan Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa hasil postest peserta didik kelas ekperimen menunjukkan peningkatan nilai kemampuan bahasa dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh kelas ekperimen menggunakan bermain *FlashCard*.

3. Analisis Data Hasil Tes Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan tes soal sebagai salah satu alat ukur untuk mengukur kemampuan aspek bahasa peserta didik. Pengukuran aktivitas belajar menggunakan tes soal yang dilakukan di akhir pertemuan pembelajaran (*posttest*). Tes di berikan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Tes yang di berikan pada kedua kelas merupakan tes soal yang telah di validasi sebelumnya.

Hasil kemampuan perkembangan bahasa di gunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang di gunakan dalam penelitian yaitu uji t. Sebelum melakukan pengujian penelitian, di lakukan uji prasyarat. Uji prasyarat dalam penelitian meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Setelah di ketahui data penelitian berdistribusi normal maka dilakukanlah uji homogenitas yaitu untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki varian yang homogen atau tidak. Adapun hasil analisis uji statistik perkembangan bahasa sebagai berikut:



a. Uji Normalitas

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Data Postes
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Karakteristik Uji Shapiro Wilk	Nilai		Hasil	Interpretasi
	Eksperimen	Kontrol		
Sig	0,061	0,600	Sig > α	Berdistribusi Normal
A	0,05	0,05		

Sumber: Hasil Perhitungan Data Nilai Posttest Perkembangan Bahasa Peserta Didik TK Surya Bahari Lampung Timur.

Uji Normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dengan membandingkan nilai sig. > α , dengan $\alpha = 0,05$ Maka data berdistribusi normal. Dilihat dari tabel diatas untuk uji Shapiro Wilk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data pada kelas kontrol diperoleh sig. > α dimana ($0.600 > 0.05$) sehingga data kelas kontrol berdistribusi normal sedangkan data pada kelas eksperimen diperoleh sig. > α dimana ($0.061 > 0.05$) sehingga data kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas Data Postes
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Karakteristik	Hasil Uji homogenitas	Hasil	Interprestasi
Sig	0,783	Sig > α	Homogen
A	0,05		

Sumber: Hasil Perhitungan Data Nilai Posttest Perkembangan Bahasa Peserta Didik TK Surya Bahari Lampung Timur.

Uji Homogenitas menggunakan Uji Lavene Statistic menunjukkan bahwa nilai sig. > α , dengan $\alpha = 0.05$ diperoleh $0.783 > 0.05$ sehingga data homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya dilanjutkan dengan uji t. hasil analisis uji t independen dengan jumlah $n_1 = n_2$ dan data varian homogeny dengan derajat kebebasan $(df) = n_1 + n_2 - 2$. Hasil uji hipotesis t independen Efektivitas Bermain Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur sebagai berikut:



Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis Data Postes
Kelas Eksperimen dan Kontrol
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.077	.783	-2.117	28	.043	-9.46667	4.47178	-18.62669	-.30664
	Equal variances not assumed			-2.117	27.988	.043	-9.46667	4.47178	-18.62688	-.30646

Uji-T menggunakan *Independent Sample t Test* menghasilkan nilai $|t_{hitung}| = |-2.117| = 2.117$ lebih besar dibanding $t_{tabel} =$ dengan $df = 28$ sebesar 2.0484 ($2.117 > 2.0484$) dan $sig.(2-tailed) = 0.043$ dimana ($0.043 < 0.05$) dengan taraf kepercayaan 95% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima Sehingga ada pengaruh penggunaan flashcard terhadap kemampuan membaca anak.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Surya Bahari Lampung Timur pada Kelas TK A dan kelas TK B. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 Maret 2018 – 16 April 2018. Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan dengan tema alat komunikasi dan pekerjaan. Pada penelitian ini kelas TK A sebagai kelas eksperimen dan TK B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas control di pilih menggunakan teknik Random Sampling. Random Sampling adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan teknik acak.

Kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol berjumlah sebanyak 15 peserta didik dan kelas eksperimen berjumlah sebanyak 15 peserta didik. Pada kelas kontrol (TK B) proses pembelajarannya berlangsung seperti biasanya dengan metode *Direct Instruction* dengan analisis dan metode yang relevan. Sedangkan pada kelas eksperimen (TK A) proses pembelajarannya menerapkan media *Flashcard* disajikan dengan relevan dan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan bermain Flash Card dilakukan didalam kelas untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak kelas A di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur dan ternyata menghasilkan perkembangan bahasa anak cukup baik, hasil penelitian akan peneliti uraikan mengembangkan kemampuan bahasa melalui bermain Flash Card di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur, seperti: menyediakan media atau

bahan yang menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui Flash Card, Mengatur posisi anak dan memberikan contoh cara bermain Flash Card kepada anak, Memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan menerapkan proses kegiatan mengembangkan kemampuan bahasa melalui Flash Card, dan Melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan bermain flash Card.

Hasil penelitian yang dilakukan pada pengamatan proses perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen melalui Flash Card. Pada kelas eksperimen, proses pembelajarannya dikaitkan dengan pembelajaran aktif seperti biasa dengan mengembangkan 4 indikator penting yang terkandung didalamnya yang terstruktur dan akan mempermudah peserta didik untuk memecahkan masalah.

Pertemuan pertama dengan tema alat komunikasi dengan kegiatan yang telah disusun, lalu peneliti memberikan contoh cara bermain Flash Card yang terdiri dari tema alat komunikasi seperti : Koran , surat, radio, televise dan lain-lain, dengan mengikuti panduan RPPH yang di siapkan. Setelah anak memahami cara bermain Flash Card, anak diajak bermain langsung dengan teman-temannya lalu di bagi menjadi 2 kelompok dengan di pandu atau di pimpin oleh guru kelas dan peneliti ikut serta dalam penelitian hari pertama. Pertemuan kedua sama dengan pertemuan pertama, bedanya anak sudah memahami cara bermain Flash Card yang benar dan tepat, tema hari kedua masih sama dengan hari pertama yaitu alat komunikasi. Lalu hari ketiga peneliti melihat perubahan atau perkembangan bahasa anak yang sudah

membalik dengan tema yang berbeda yaitu profesi, pada hari ketiga anak dikenalkan dengan Flash Card yang baru dengan tema yang berbeda dan kembali bermain Flash Card secara bergantian. Pertemuan keempat peneliti dan guru pendamping melaksanakan evaluasi/tes untuk hasil akhir yang akan diambil, anak-anak masuk seperti biasa dan mengikuti kegiatan sesuai RPPH tetapi di kegiatan inti, anak-anak diberikan lembar gambar dan tulisan yang sama dengan yang ada di Flash Card.

Sedangkan pada kelas control, Tahapan kegiatan dimulai dengan pendidikan memberi apresiasi dan motivasi berupa pertanyaan-pertanyaan dan informasi terkait tema dengan mengembangkan 4 indikator penting yang terkandung didalamnya yang terstruktur dan akan mempermudah peserta didik untuk memecahkan masalah yang akan dilaksanakan hari pertama dan selama 4 pertemuan. Pada kelas kontrol guru hanya menyampaikan kegiatan sesuai RPPH dan melakukan kegiatan bermain dengan lebih fokus menghadap papan tulis, peserta didik setelah bermain sesuai tema, dalam melatih keterampilan membacanya hanya dengan menunjuk perhuruf yang ada di papan tulis. Dari kegiatan pengenalan huruf tersebut anak sudah terlihat banyak yang kurang memperhatikan atau kurang aktif. Kegiatan seperti itu dilakukan setiap hari selama 4 pertemuan dan pada hari sebelumnya anak-anak di Taman Kanak Surya Bahari Lampung Timur hanya menggunakan tulisan di papan tulis saja.

Persentase kemampuan bahasa peserta didik kelas eksperimen perindikator meliputi menyebutkan simbol huruf yang dikenal A-Z sebesar 81,90, membaca nama sendiri 80, menulis nama sendiri 80, mengenal suara

huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 82,22, sehingga di peroleh rata-rata nilai kelas eksperimen 81,08 dalam kriteria berkembang sesuai baik.

Persentase kemampuan bahasa peserta didik kelas kontrol perindikator meliputi menyebutkan symbol huruf yang dikenal A-Z sebesar 73,33, membaca nama sendiri 73,33, menulis nama sendiri 66,67, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 72,22, sehingga di peroleh rata-rata nilai kelas kontrol 71,38 dalam kriteria berkembang sesuai harapan.

Terlihat bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh kelas eksperimen yang menggunakan media *flascard*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik dengan *Direct Instruction* dimana siswa belum berperan aktif secara langsung dalam kegiatan pembelajaran . Dari hasil data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pemaparan diatas, media Flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dapat dikatakan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik, selain itu penggunaan media Flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pada kelas eksperimen membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajarannya dibandingkan dengan kelas kontrol. Penggunaan media Flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca memberikan pengalaman

pengetahuan, keterampilan dalam pemecahan masalah dengan cara yang kreatif, dan pemahaman pada materi pelajaran.

Pada model tersebut guru membuat peserta didik berpikir kreatif dalam menemukan masalah dari materi pelajaran dan pemecahan masalah, baik pada saat proses pembelajaran, praktikum, berdiskusi presentasi dan tanya jawab, sedangkan pada kelas kontrol peserta didik kurang aktif, hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan dan antusias dalam belajar karena peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru saja tanpa adanya peranan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menemukan dan memecahkan masalah secara kreatif. Oleh sebab itu peserta didik khususnya kelas eksperimen sudah terbiasa menghadapi soal sehingga peserta didik kelas eksperimen mendapat nilai lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut. Media yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Sesuai dengan QS Al Isra Ayat 84:

سَيَلًا أَهْدَىٰ هُوَ يَمَنَّا أَعْلَمُ فَرُبُّكُمْ شَاكِلْتِهٖ ۗ عَلَىٰ يَعْمَلُ كُلُّ قُلٍّ

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai.

Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang di harapkan. Ini terlihat secara tidak langsung dalam tafsirnya, yakni (Dia (Allah) akan memberi pahala kepada orang yang lebih benar jalannya). Dari penjelasan diatas penulis mengambil sebuah kesimpulan bahwa media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang di ajarkan, sedangkan media yang kurang tepat tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

A flashcard is a set of card-based instruction bearing information, as words or numbers, on either or both sides, used in classroom drills or in private study. One writes a question on a card and an answer overleaf. Flashcard-based instruction can bear vocabulary, historical dates, formulas or any subject matter that can be learned via a question-and-answer format. Flashcard-based instruction is widely used as a learning drill to aid memorization by way of spaced repetition. Yang artinya Flashcard adalah sekumpulan informasi berupa instruksi berbasis kartu, sebagai kata atau angka, pada salah satu atau kedua sisi, digunakan dalam

latihan di ruang kelas atau pembelajaran secara privat. Satu menulis pertanyaan di kartu dan jawaban di halaman depan. Instruksi berbasis *flashcard* dapat mengandung kosa kata, tanggal sejarah, formula atau materi apa pun yang dapat dipelajari melalui format tanya-jawab. Instruksi berbasis flashcard banyak digunakan sebagai latihan belajar untuk membantu menghafal dengan cara pengulangan yang terpisah.

Rata-rata nilai kemampuan bahasa pada kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 82, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 72. Dari nilai tersebut terlihat bahwa kemampuan bahasa kedua kelas memiliki perbedaan. Nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol, artinya kelas eksperimen mempunyai kecenderungan kemampuan bahasa yang lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol.

Hal ini disebabkan karena media flashcard disajikan dengan gambar dan kata yang jelas, mudah dilihat anak, dengan bentuk flashcard yang menarik, minat anak untuk belajar membaca akan semakin bertambah, anak menjadi fokus dengan apa yang disampaikan guru sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, hal ini sejalan dengan pendapat Hariyanto bahwa bahwa salah satu manfaat flashcard adalah dapat mengajari anak membaca sejak usia dini. Sebelum memulai kegiatan guru harus terlebih dahulu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru bisa mengajak anak untuk bernyanyi bersama, bercerita dan lain-lain, jika anak sudah merasa nyaman dengan suasana

yang diciptakan guru anak akan lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar akan meningkat.

Flashcard memiliki keunggulan salah satunya yaitu flashcard dapat dikreasikan dalam berbagai bentuk permainan untuk meningkatkan antusias anak dalam belajar membaca permulaan, dengan demikian anak yang akan lebih aktif dalam kegiatan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sadiman yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sifat pasif anak. Selain memudahkan anak dalam belajar membaca permulaan flashcard juga mempunyai manfaat untuk menambah kosa kata.

Kosa kata yang diberikan adalah kosa kata yang berada di lingkungan sekitar anak agar anak lebih mudah mengingatnya. Semakin banyak flashcard yang diperkenalkan guru maka semakin banyak pula kosa kata yang dimiliki anak, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati yang hasilnya bahwa penggunaan media flashcard dapat menambah kosa kata bahasa Inggris, ini dikarenakan media flashcard disajikan dengan gambar dan tulisan yang jelas sehingga anak lebih mudah memahami kosa kata yang diajarkan guru.

Seperti terdapat pada QS An-Nahl Ayat 89:

وَنَزَّلْنَا هَٰؤُلَاءِ عَلَىٰ شَيْدٍ أَيْبِكُ وَجِئْنَا أَنفُسِهِمْ مِّنْ عَلَيْهِمْ شَٰهِدًا أُمَّةٍ كُلِّ فِي نَبْعَتِهِ وَيَوْمَ
لِلْمُسْلِمِينَ وَبُشْرَىٰ وَرَحْمَةً وَهَدَىٰ شَيْءٍ لِّكُلِّ تَبَيَّنَّا الْكِتَابَ عَلَيْكَ

Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”

Secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Sebagaimana keterangan diatas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan mengenai Al Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya

meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan.

Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut. Dalam kegiatan membaca permulaan dengan menggunakan media flashcard sebagian besar anak sangat aktif karena media flashcard belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, setiap harinya guru hanya menggunakan media LKA sehingga ketika media flashcard digunakan anak tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa media flashcard berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018.

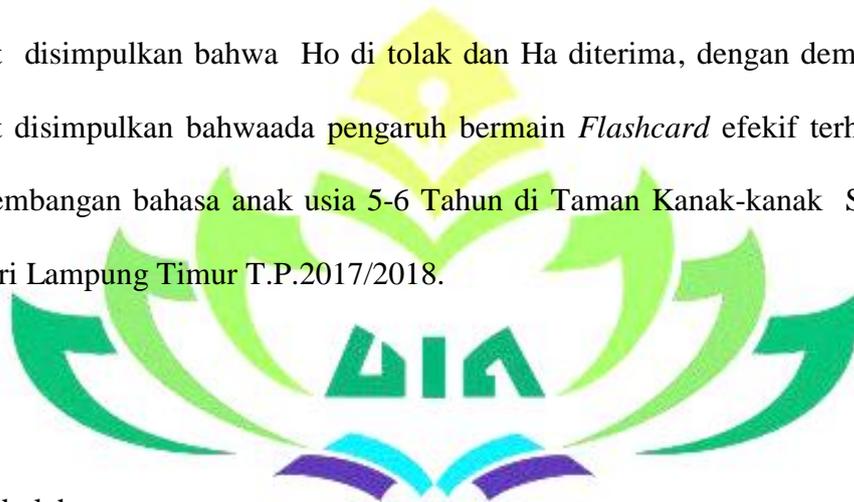


BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil bahwa media *Flashcard* efektif berpengaruh terhadap perkembangan bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung timur, diperoleh $|t_{hitung}| = |-2.117| = 2.117$ lebih besar dibanding t_{tabel} = dengan $df = 28$ sebesar 2.0484 (2.117 > 2.0484) dan $sig.(2-tailed) = 0.043$ dimana (0.043 < 0.05) dengan taraf kepercayaan 95% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *Flashcard* efektif terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Surya Bahari Lampung Timur T.P.2017/2018.



B. Saran

1. Sekolah

Guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah, hendaknya setiap guru bidang studi mempersiapkan cara mengajar yang maksimal yaitu dengan menentukan model maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran itu sendiri.

2. Pendidik

Sebagai seorang guru yang professional hendaknya tidak terfokus pada satu cara dalam mengajar. Seorang guru hendaknya mempertimbangkan setiap karakteristik siswanya dan tidak menyamaratakan kemampuan siswa karena setiap siswa memiliki keunikannya masing-masing.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Habibullah dkk, 2008, *Efektifitas Pokawas dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*, Jakarta, Pena Citasatria
- Ayriza, 1995, *Perbandingan Efektifitas Tiga Metode Membaca Permulaan dalam Meningkatkan Kesadaran Fonologis Anak Prasekolah*, Yogyakarta, Fak Psikologi UGM
- B.E.F. Montolalu, dkk, 2010, *Bermain dan Permainan Anak, Modul 1-12*, Jakarta, Penerbit Univesitas Terbuka
- Chaer, 2003, *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*, Jakarta, Rineka Cipta
- Dalman, 2014, *Keterampilan Membaca*, Jakarta, Raja Grafindo Persada
- Dardjowidojo, 2003, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka
- Depdiknas, 2006, *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta, Sinar Grafika
- Dina Indriana, 2011, *Ragam Alat Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Diva Press
- Doman G, 2005, *How To Teach Your Baby To Read: Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca*, Jakarta, Tigaraksa Satria
- Elizabeth B, Hurlock, 1980, *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta, Erlangga
- Evi Hasim, *Penggunaan Media Kata Bergambar Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Vol .5 2 Juli 2008
- Ghazali, A.S, 2010, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*, Bandung, Refika Aditama
- Grainger J, 2003, *Problem Prilaku, Perhatian, dan Membaca Pada Anak : Strategi Intervensi Berbasis Sekolah*, Jakarta, Grasindo
- Habibah, 2016, *Efektifitas Metode Hadap Dengar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak SD Kelas 1*,(Vol.3 28 Februari 2006

- Hasan, 2009 *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta :Diva Press,2009
http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jr_m_060079_chapter2.pdf) diakses tanggal 12 juni 2016, pukul 12.34 WIB.
- Hainstock, 2002 *Montessori untuk Anak Prasekolah*, Jakarta, Pustaka Delapan
- Hurlock Elizabeth B, 1991, *Perkembangan Anak Jilid I* , Jakarta, Erlangga
- <http://dansite.wordpress.com/2009/03/28pengertian-efektifitas/>
- <http://agungprudent.wordpress.com/2009/06/18/efektifitas-pembelajaran/>
- <http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran/>) di akses tanggal 17 Juni 2016 pukul 15:05 WIB,
- Juliansyah Noor, 2013, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group
- Kasihani K.E Suyanto, 2007, *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, Jakarta, Bumi Aksara
- Lestary, 2004, *Efektifitas Metode Lembaga Kata dengan Alat Bantu Gambar dan Tanpa Gambar*, Semarang
- Luluk Asmawati, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Mar'at S, 2005, *Psikolinguistik-Suatu Pengantar*, Bandung, Refika Aditama
- Mukhtar, dkk, 2016, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta, Kencana
- M. Iqbal Hasan, 2002, *Metodologi penelitian*, Jakarta, Ghalia Indonesia
- Patmonodewo,1995, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta, Rineka Cipta
- Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, 2015, Jakarta, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Rochiati Wiriadmadja, 2008, *Metode penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Rudi Susilana dan Cepiriyana, 2009, *Media Pembelajaran*, Bandung, Wacana Prima

- Rudi Susilana & Cepiriyana C, 2007, *Media pembelajaran*, Bandung, Wacana Prima
- Samsudin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Litera
- Santrock, 2002, *Life Span Development Jilid 1*, Jakarta, Erlangga
- Satriana, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 melalui Media Flashcard bagi Siswa Tuna Grahita Sedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Volume 1 Nomor 2 Mei 2003
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung, Alfabeta cet-10
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta
- Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung, Alfabeta cet-16
- Suharsimi Arikunto, 2012, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara
- Suharsianti Arikunto, 2010, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta
- Suyanto, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Hikayat
- Tadrikotun Musfirh, 2009, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Pengembangan Bahasa, 1999, *Kamus Besar Bahasa Indonesia-Edisi Kedua*, Jakarta, Balai Pustaka
- Yusuf, 2003, *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*, Solo, Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Lampiran 1

**Kisi-Kisi Kemampuan Bahasa Membaca Permulaan untuk
Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Aspek	Indikator
1.	Membaca Permulaan (Bahasa)	<ol style="list-style-type: none">1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal<ol style="list-style-type: none">a. Meniru kalimat atau huruf yang disampaikan secara sederhanab. Mengulang kembali kalimat sederhana2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.<ol style="list-style-type: none">a. Menjawab dengan tepat ketika diberi permainan sambung kata.3. Menghubungkan gambar/ benda dengan kata.<ol style="list-style-type: none">a. Menceritakan tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri.4. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya.<ol style="list-style-type: none">a. Dapat menjawab dengan kata yang tepat ketika ditampilkan sebuah gambar.
2.	Flashcard	<ol style="list-style-type: none">a. Menyiapkan tujuan dan tema berceritab. Mengatur tempat dudukc. Melaksanakan kegiatan pembuka.d. Mengembangkan kata-kata untuk permainan <i>flashcard</i>e. Menetapkan tehnik bermainf. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema bermain kartu kata cepat (<i>Flashcard</i>).

Lampiran 2

**Pedoman Observasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca
Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari
Lampung Timur**

No	Nama Anak	Indikator	Keterangan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Adelia nopita sari	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal				
		b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya				
		c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama				
		d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				
2.	Ahmad falen rifi saputra	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal				
		b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya				
		c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama				
		d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				
3	Aqila syifani	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal				
		b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya				
		c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama				
		d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang
Harapan

BSH : Berkembang Sesuai

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 3

Pedoman Wawancara Guru

A. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :

2. Alamat :

3. Hari, Tanggal :

B. PERTANYAAN

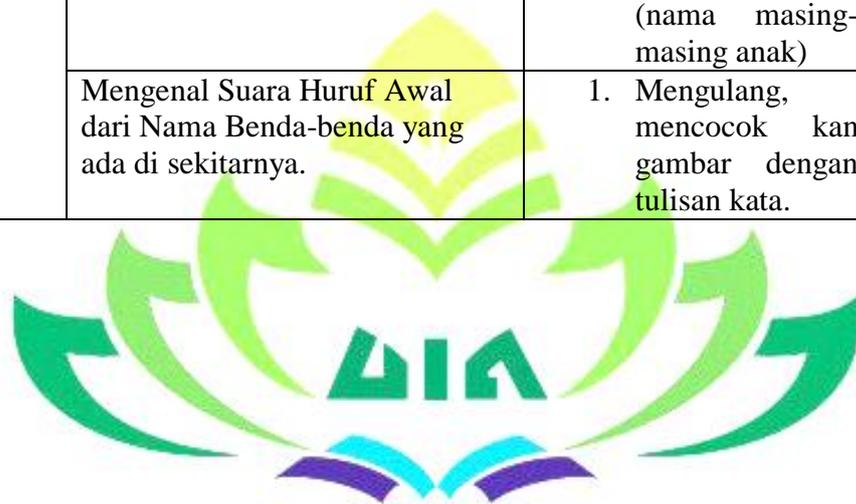
1. Apakah sebelum melakukan kegiatan bermain Flashcard, ibu guru selalu menyiapkan sesuai tema?
2. Apakah sebelum melakukan kegiatan bermain Flashcard, para guru mengatur suasana kelas?
3. Setelah menyiapkan media sesuai tema dan mengatur suasana kelas, apakah menyiapkan kegiatan pembuka?
4. Apakah ibu guru berkomunikasi dengan anak pertanyaan mengenai tema bermain pada saat ini?
5. Setelah selesai kegiatan bermain flashcard, apakah selalu di akhiri dengan evaluasi?
6. Menurut anda, bagaimana respon anak setelah melakukan kegiatan bermain flashcard?
7. Apakah peserta didik banyak yang senang mengikuti kegiatan bermain dengan flashcard ini?
8. Apakah ada perbedaan hasil belajar anak tentang mengenalkan kata melalui bermain flashcard?

Lampiran 3

Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Usia 5-6 Tahun di TK Surya Bahari Lampung Timur

Variabel	Indikator Sub Indikator	Sub – Sub Indikator	Item
Perkembangan Bahasa	Menyebutkan Simbol - Simbol huruf yang dikenal A-Z	1. Melengkapi kata, menebalkan tulisan	1,2,3,10,11,12,13
	Membaca Nama Sendiri	1. Mengulang kata dan mengucapkannya dengan lafal yang benar	14
	Menulis Nama Sendiri	1. Melengkap kata (nama masing-masing anak)	15
	Mengenal Suara Huruf Awal dari Nama Benda-benda yang ada di sekitarnya.	1. Mengulang, mencocokkan gambar dengan tulisan kata.	4,5,6,7,8,9



Lampiran 14

Gambar kelas Eksperimen





GambarFlashCard



Gambar Kelas Kontrol

