



IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *FLIP CHART* DALAM MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ai Maryani¹, Elnawati²

Fakultas Keilmuan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: maryaniai49@gmail.com¹, elnawati2016@gmail.com²

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi dari penggunaan media flip chart dalam kegiatan pembelajaran dalam mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest nonequivalent group*. Desain ini memungkinkan untuk tidak sebandingnya antara kelas eksperimen dengan kelas control. Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Darma bhakti sebanyak 44 orang pada rentang usia 4-6 tahun. 22 orang sebagai kelompok eksperimen, dan 22 orang lainnya sebagai kelompok kontrol. Hasil yang diperoleh terlihat adanya perbedaan pemahaman anak saat sebelum dilakukan pembelajaran mengenai angka melalui media *flip cart* dengan setelah dikenalkan angka melalui media *flip cart*, perbedaan yang terjadi cenderung kearah perbaikan. nilai rata-rata dari uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan dimana nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen sebelum diberikan pemahaman adalah sebesar 25,00 dan nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen setelah diberikan pemahaman meningkat menjadi 32,86 dengan selisih nilai rata-rata (mean) sebesar -7,864 yang berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf sebesar -7,864.

Kata Kunci: Media Flip Chart, Huruf, Anak

Abstract : *This study aims to determine the implementation of the use of flip chart media in learning activities in recognizing letters for children aged 5-6 years. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method (quasi-experimental). The research design used in this study was the nonequivalent group pretest-posttest design. This design allows for no comparison between the experimental class and the control class. The population in this study were 44 students of TK Darma Bhakti in the age range of 4-6 years. 22 people as the experimental group, and 22 others as the control group. The results obtained showed that there were differences in children's understanding before learning numbers through the flip cart media and after being introduced to numbers through the flip cart media, the differences that occurred tended to lead to improvement. The mean value of the paired t test shows a difference where the mean (mean) ability to recognize letters of the experimental class children before being given an understanding is 25.00 and the average (mean) value of the ability to recognize letters in the experimental class after being given an understanding increased to 32.86 with a difference in the average value (mean) of -7.864 which means that there is an increase in the child's ability to recognize letters of -7.864.*

Keywords: *Flip Chart Media, Letters, Kid*

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat dijalur pendidikan formal yang menyediakan program dini bagi anak usia 4-6 tahun sebelum peserta didik memasuki Sekolah Dasar. Lembaga Taman Kanak-kanak dianggap penting karena mendidik anak pada usia emas (*golden age*), dimana pada usia ini merupakan masa peka dalam kehidupan anak. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pendampingan yang sungguh-sungguh karena masa ini hanya datang sekali seumur dalam seumur hidup.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, menyebutkan pikiran, dan perasaan yang dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Salah satu indikator dari capaian perkembangan bahasa yaitu (keaksaraan) yang tertera dalam kurikulum 2010 adalah “menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya”. Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai macam alat atau media. Fungsi alat atau media adalah untuk merangsang kemampuan berfikir anak supaya anak bisa mengenal berbagai macam pengetahuan. Dalam membangun pengetahuan kepada anak tidak terlepas dari peranan guru, yaitu guru sebagai model, teman bermain, sebagai motivator, serta sebagai fasilitator. Untuk itu agar tujuan belajar tersebut tercapai, maka dibutuhkan guru yang profesional dan kreatif.

Salah satu alat permainan yang dapat dimainkan anak dalam proses

pengembangan kemampuan mengenal keaksaraan awal adalah melalui media *flip chart* (kartu kata dan gambar). Sebelum anak melakukan permainan dengan menggunakan kartu-kartu kata dan gambar tersebut, guru terlebih dahulu harus memberikan konsep tentang hubungan antara bahasa lisan dengan bahasa tulisan atau dengan simbol yang melambangkannya (pra membaca) supaya kegiatan pengenalan keaksaraan awal lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak pada tahap mengenal keaksaraan awal. Guru sebaiknya mengenalkan huruf tersebut dalam bentuk kata-kata beserta gambar dari kata tersebut, baru kemudian guru mengenalkan bagian-bagian huruf yang terdapat pada kata tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Darma Bakti Surade Sukabumi, bahwa Kemampuan mengenal keaksaraan awal permulaan anak di kelompok B masih kurang berkembang sesuai dengan harapan, hal ini terlihat dari banyaknya anak yang masih kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bunyi ataupun bentuk yang mirip. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran maupun saat les membaca dari 24 anak di kelompok B1 terdapat 15 anak yang belum mampu membedakan huruf dengan bunyi atau bentuk yang mirip, misal “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”. dan sebagainya misalkan pada kata “bola” anak masih kebingungan mengeja atau membedakan huruf depannya. antara “b” sama “d” sehingga anak sering salah dalam mengeja, ada 15 anak yang belum mengenal sebagian huruf konsonan yang masih jarang digunakan misal nya “f, j, q, x, v, w, x, y, z.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya pemokusn suatu masalah. Dengan tujuan agar hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media *flip chart* untuk mengembangkan kemampuan anak dalam belajar mengenal keaksaraan awal.

KAJIAN TEORI

Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia Dini

Slamet Suyanto (2005:165), mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A- Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit hal ini disebabkan karena sesungguhnya anak- anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini (Seefeldt&Wasik (2008:328)). Rasyid (2009) menyatakan bahwa mengenal huruf bagi anak usia dini dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu dipahami tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman sebanyak- banyaknya kepada anak mengenai huruf cetak, adanya pengalaman yang berulang dan sesering mungkin terhadap huruf cetak, lama kelamaan anak akan mengerti akan fungsi dari huruf cetak yang dihubungkan dengan kemampuan membaca.

Nurbiana Dhieni (2007:97) berpendapat bahwa usia 4-5 tahun anak sudah mampu untuk mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkannya, dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana, dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan, memperkaya kosakata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari meliputi kata benda, katakerja, kata sifat, dan kata keterangan waktu, dapat mengenal bentuk- bentuk symbol sederhana (pramenulis), dapat menceritakan gambar (pramembaca) mengenal bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan (pra membaca).

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah dapat diartikan

sebagai “perantara” atau “pengantar” dalam bahasa Arab media berarti pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). Pengertian media lainnya adalah perantara atau pengantar, media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses terjadinya proses belajar pada sipembelajar (siswa), makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual.

Sadiman (2006) mengatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Sejalan dengan pengertian tersebut, Rasyad (2006) mengatakan “ Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Sedangkan Dhieni (2005), menyatakan bahwa “Media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian penerima pesan atau informasi tersebut.

Media Flip Chart

Permainan kartu huruf (*flip chart*) adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki dua sisi, sisi yang pertama terdapat tempelan huruf dan sisi yang kedua terdapat gambar benda yang disertai tulisannya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu huruf.

Media *flip chart* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang dibuat sendiri oleh peneliti, berupa lembaran kertas HVS dengan ukuran 21,5x16,5 cm (kertas HVS A4 dibagi menjadi 2) yang dijilid menjadi satu, berisikan gambar, kata, dan huruf

pembentuk kata tersebut sesuai tema yang disusun secara rapi dan baik. Setiap anak mendapat satu buah flip chart. Satu buah flip chart terdiri dari 6 gambar beserta huruf.

Penyajian informasi *flip chart* (bagan balikan) dapat berupa gambar, huruf, diagram dan angka. Jauh sebelum teknologi OHP, slide film, dan LCD memasuki ruang belajar, *flip chart* (bagan balikan) sudah digunakan untuk media presentasi guru. Sampai saat ini, *flip chart* (bagan balikan) juga masih digunakan karena kepraktisannya.

Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H₀ Pembelajaran media flip chart tidak efektif untuk meningkatkan mengenal kata pada anak usia dini.

H₁ Pembelajaran media flip chart efektif untuk meningkatkan mengenal kata pada anak usia dini.

METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Sejalan dengan pandangan Heppner, Wampold and Kivlighan (2008:182) alasan peneliti memilih quasi eksperimen adalah faktor biaya yang relatif lebih ringan dibandingkan penelitian yang sesungguhnya (*true experiment*); pemilihan responden secara acak seringkali sulit dilakukan; kesulitan dalam melakukan pengontrolan secara penuh; dan kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol yang tepat.

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest nonequivalent group* (Heppner, Wampold and Kivlighan, 2008:183-186). Desain ini

memungkinkan untuk tidak sebandingnya antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (Heppner, Wampold and Kivlighan, 2008:183).

Tabel 1
Desain Penelitian

Subjek Penelitian	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	Bf	Bermain flas chart	Bf
Kelas Kontrol	Bf	-	Bf

Keterangan :

Bf : bermain flas chart

Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Darma bhakti sebanyak 44 orang pada rentang usia 4-6 tahun. 22 orang sebagai kelompok eksperimen, dan 22 orang lainnya sebagai kelompok kontrol. Oleh karena peneliti menjadikan semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian sebagai subjek penelitian, maka penelitian ini disebut penelitian populasi dan studi penelitiannya disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 2013:173).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner ini menggunakan kuesioner *check list* dengan jenis kuesioner tertutup. Data bermain *flip chart* diperoleh melalui kuesioner A dan data mengenal kata B. Kuesioner A dan B diberikan kepada guru kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai responden dari penelitian ini. Secara lebih detail instrumen penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2

Kisi-Kisi bermain *flip chart* anak usia 4-6 tahun

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga

benar-benar mengukur yang seharusnya diukur. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sugiyono (2011:123) bahwa uji validitas instrumen mencakup validitas internal atau rasional (memiliki kriteria yang mencerminkan apa yang diukur) dan validitas eksternal (disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada), maka dalam penelitian ini dilakukan uji validitas instrumen internal yang terdiri dari validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*) dan juga uji validitas eksternal yakni penyusunan instrumen berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang telah terbukti.

Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis.

1. Tahap Deskripsi Data
2. Tahap Uji Persyaratan Analisis
3. Tahap Pengujian Hipotesis

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN Kondisi Objektif

Untuk memperoleh data mengenai kemampuan mengenal huruf anak, peneliti memberikan kuesioner tertutup untuk 22 orang anak sebagai responden yang diisi oleh guru mereka masing-masing. Kuesioner tersebut berisi 10 pertanyaan yang harus ditanggapi oleh guru sesuai dengan kondisi objektif anak. Guru diminta menanggapi kuesioner tersebut dengan memilih empat alternatif jawaban, yakni SL (Selalu), SR (Sering), KK (Kadang-kadang), dan JR (Jarang). Skor tertinggi diberi nilai 4 untuk SL, nilai 3 untuk SR, nilai 2 untuk KK dan terendah nilai 1 untuk JR. Sehingga jumlah skor tertinggi adalah $10 \times 4 = 40$ dan jumlah skor terendah adalah $10 \times 1 = 10$.

Tabel 3
Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Test (*Pretest*)

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator
1	Bahasa	1. Memahami bahasa	1. Dapat membaca buku bergambar dengan kata-kata sendiri dengan berpura pura 2. Mulai memahami dua perintah ambil mainan di atas meja 3. Memahami perkataan orang lain 4. Memahami cerita yang di bacakan 5. Mengenal lima kosa kata 6. Mengenal mendengar membedakan bunyi bunyi bahasa 7. Mengerti tiga perintah sekaligus 8. Senang dan menghargai bacaan

No	Skor Kemampuan Mengenal Huruf Anak	Kategori	Banyaknya	%
1	34 – 40	Sangat Tinggi	0	0
2	28 – 33	Tinggi	5	23
3	22 – 27	Sedang	15	68
4	15 – 21	Rendah	2	9
5	10 – 15	Sangat rendah	0	0
Jumlah			22	100

Sumber: data diolah peneliti, 2020

Dari tabel diatas dapat dilihat tingkat Kemampuan Mengenal Huruf anak sebelum dilakukan test (*pretest*). Dari total 22 anak yang di teliti, tidak terdapat anak yang masuk dalam ketegori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sangat rendah dan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sangat tinggi (0%), sebanyak 2 anak masuk dalam kategori tingkat Kemampuan Mengenal Huruf rendah (9%), 15 anak

masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sedang (68%), sisanya sebanyak 5 anak masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf tinggi (23%). Setelah itu, peneliti memberikan pemahaman kepada anak mengenai angka melalui media *flip cart*. Setelah proses memberikan pemahaman selesai, peneliti melakukan test ulang (*posttest*) kepada anak dengan pertanyaan yang sama. Berikut adalah hasil dari *pretest* yang diberikan.

Tabel 4

Hasil Kemampuan Mengenal Huruf Anak Setelah Test (*Posttest*)

No	Skor Kemampuan Mengenal Huruf Anak	Kategori	Banyaknya	%
1	34 – 40	Sangat Tinggi	8	36
2	28 – 33	Tinggi	14	64
3	22 - 27	Sedang	0	0
4	15 - 21	Rendah	0	0
5	10 – 15	Sangat rendah	0	0
Jumlah			22	100

Sumber: data diolah peneliti, 2020

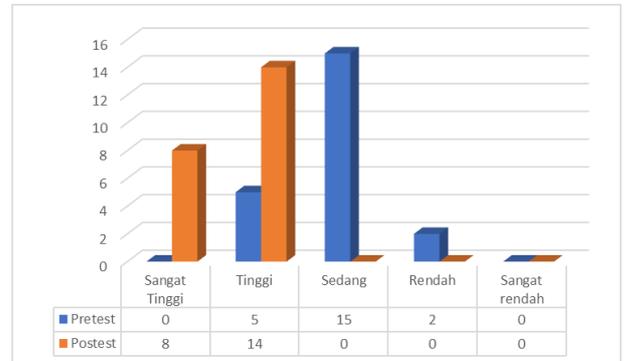
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa, setelah anak diberikan pemahaman mengenai angka melalui media *flip cart* terdapat perbedaan pemahaman pada anak. Tingkat Kemampuan Mengenal Huruf anak mengenai angka setelah diberikan pemahaman melalui media *flip cart* menjadi sebanyak 14 anak atau sekitar 64% tingkat Kemampuan Mengenal Huruf anak masuk dalam kategori tinggi dan sisanya sebanyak 8 orang anak atau sekitar 36% anak masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sangat tinggi.

Dari uraian diatas, dapat terlihat adanya perbedaan pemahaman anak saat sebelum dilakukan pembelajaran mengenai angka melalui media *flip cart* dengan setelah dikenalkan angka melalui media *flip cart*. Perbedaan yang terjadi cenderung kea-

rah perbaikan. Lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik dibawah ini.

Grafik 1

Perbedaan Tingkat Kemampuan Mengenal Huruf Anak Ketika *Posttest* dan *Pretest*



Sumber: data diolah peneliti, 2020

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa ketika dilakukan posttest tidak terdapat anak dengan tingkat pemahaman yang sangat tinggi (0), tetapi ketika anak diberikan pemahaman mengenai angka melalui media *flip cart*, tingkat pemahaman anak menjadi meningkat dimana setelah diberikan pemahaman, tingkat Kemampuan Mengenal Huruf anak dengan tingkat pemahaman yang sangat tinggi menjadi 8 orang anak. Tingkat pemahaman anak yang masuk dalam kategori tinggi juga mengalami peningkatan yang signifikan, dimana sebelum dilakukan test (*posttest*) terdapat 5 anak yang masuk dalam kategori tingkat Kemampuan Mengenal Huruf tinggi tetapi setelah dilakukan pemahaman (*pretest*) jumlah anak yang masuk dalam ketegori tinggi bertambah menjadi 14 orang anak.

Uji Persyaratan Analisis

Untuk menguji normalitas data masing-masing variabel, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk *Windows* versi 26 sebagai berikut:

Tabel 5

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.144	22	.200*	.964	22	.570
POSTEST	.119	22	.200*	.964	22	.577

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: data diolah peneliti, 2020

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas tampak pada Kolmogorov-Smirnov bahwa nilai signifikansi untuk Kemampuan Mengenal Huruf anak baik sebelum diberikan pemahaman (Pretest) ataupun saat diberikan pemahaman (postest) masing-masing adalah 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel Kemampuan Mengenal Huruf anak berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari asymp. Sig. (Signifikansi = 0,200 > asymp. Sig = 0,05).

Adapun uji hegemonitas masing-masing variabel dengan menggunakan program SPSS untuk komputer versi 26 sebagai berikut:

Tabel 6
Uji Hegemonitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	2.600	1	42	.114
	Based on Median	2.549	1	42	.118
	Based on Median and with adjusted df	2.549	1	38.534	.119

Based on trimmed mean	2.635	1	42	.112
-----------------------	-------	---	----	------

Sumber: data diolah peneliti, 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi (nilai sig.) dengan menggunakan statistik *Based on Mean* (statistik yang didasarkan pada rata-rata) untuk Kemampuan Mengenal Huruf anak sebesar 0,114 yang berarti nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi uji yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data Kemampuan Mengenal Huruf anak adalah sama-sama homogen.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji dua sampel berkorelasi (berpasangan) karena sampel dalam penelitian ini berkorelasi (*dependent*) atauberpasangan. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk *Windows* versi 26 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 7
Statistik Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	25.00	22	2.708	.577
	POSTEST	32.86	22	1.935	.412

Sumber: data diolah peneliti, 2020

Dari 22 subjek yang diamati terlihat bahwa rata-rata (*mean*) Kemampuan Mengenal Huruf anak kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 25,00 dan rata-rata setelah perlakuan adalah 32,86. Uji-t yang dilakukan terlihat pada tabel berikut :

Tabel 8
Uji-t Sampel Berpasangan

Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Paired Sample 1	PRET - EST - POST EST	-7,164	1,362	.362	-8,617	-7,111	-21,714	2	.000

Sumber: data diolah peneliti, 2020

Hasil perhitungan nilai t adalah sebesar -21,714 dengan angka probabilitas (Sig.) 0,000. Hal ini berarti H_0 ditolak dan hipotesis penelitian H_1 diterima. Artinya secara statistik terdapat perbedaan yang bermakna/ signifikan antara rata-rata Kemampuan Mengenal Huruf anak sebelum dengan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Setelah melalui proses analisa data berdasarkan hasil pengolahan statistik terhadap data-data yang diperoleh di lapangan, maka peneliti dapat menjelaskan hasil-hasil penemuan sebagai berikut:

Pertama, hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 4 – 6 tahun yang berada di Tk Dharma Bakti Kec Surade kab Sukabumi ketika melaksanakan test sebelum diberikan pemahaman mengenai huruf menghasilkan kesimpulan bahwa dari 22 orang anak yang diteliti, sebanyak 15 anak masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sedang (68%), 5 anak masuk dalam

kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf tinggi (23%), sisanya sebanyak 2 anak masuk dalam kategori tingkat Kemampuan Mengenal Huruf rendah (9%).

Kedua, setelah anak diberikan pemahaman mengenai huruf dengan menggunakan media *flip chart* dan dilakukan test ulang, komposisi hasil akhir menjadi lebih baik dimana tingkat kemampuan mengenal huruf anak meningkat menjadi sebanyak 14 anak atau sekitar 64% tingkat kemampuan mengenal huruf anak masuk dalam kategori tinggi dan sisanya sebanyak 8 orang anak atau sekitar 36% anak masuk dalam kategori dengan tingkat kemampuan mengenal huruf anak sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya keberhasilan atas uji yang dilakukan setelah proses pemberian pemahaman diberikan.

Ketiga, nilai rata-rata dari uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan dimana nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen sebelum diberikan pemahaman adalah sebesar 25,00 dan nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen setelah diberikan pemahaman meningkat menjadi 32,86 dengan selisih nilai rata-rata (mean) sebesar -7,864 yang berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf sebesar -7,864. Hal ini juga didukung dengan hasil nilai sig sebesar 0,000 sehingga dari hasil uji statistik ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Hal ini berarti bahwa secara statistik pembelajaran media *flip charts* sangat efektif apabila digunakan untuk meningkatkan pengetahuan huruf pada anak usia dini.

SIMPULAN DAN IMPLEMENTASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 4 – 6 tahun yang berada di Tk Dharma Bakti Kec Surade kab Sukabumi ketika melaksanakan test sebelum diberikan pemahaman mengenai huruf menghasilkan kesimpulan bahwa dari 22 orang anak yang diteliti, sebanyak 15 anak masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf sedang (68%), 5 anak masuk dalam kategori dengan tingkat Kemampuan Mengenal Huruf tinggi (23%), sisanya sebanyak 2 anak masuk dalam kategori tingkat Kemampuan Mengenal Huruf rendah (9%).
2. setelah anak diberikan pemahaman mengenai huruf dengan menggunakan media *flip chart* dan dilakukan test ulang, komposisi hasil akhir menjadi lebih baik dimana tingkat kemampuan mengenal huruf anak meningkat menjadi sebanyak 14 anak atau sekitar 64% tingkat kemampuan mengenal huruf anak masuk dalam kategori tinggi dan sisanya sebanyak 8 orang anak atau sekitar 36% anak masuk dalam kategori dengan tingkat kemampuan mengenal huruf anak sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya keberhasilan atas uji yang dilakukan setelah proses pemberian pemahaman diberikan.
3. Nilai rata-rata dari uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan dimana nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen sebelum diberikan pemahaman adalah sebesar 25,00 dan nilai rata-rata (mean) kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen setelah diberikan pemahaman meningkat menjadi 32,86 dengan selisih nilai rata-rata (mean) sebesar -7,864 yang berarti bahwa terdapat peningkatan

kemampuan anak dalam mengenal huruf sebesar -7,864. Hal ini juga didukung dengan hasil nilai sig sebesar 0,000 sehingga dari hasil uji statistik ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Hal ini berarti bahwa secara statistik pembelajaran media *flip chart* sangat efektif apabila digunakan untuk meningkatkan pengetahuan huruf pada anak usia dini.

Implikasi

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media *flip chart* dengan kemampuan mengenal huruf pada anak-anak usia 4 – 6 tahun di TK Darma Bakti Kec Surade Kab Sukabumi. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart* seyogyanya dapat digunakan oleh guru baik di Taman Kanak-Kanak (TK), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kelompok Belajar (Kober), maupun di lembaga pendidikan setara yang lainnya. Pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dapat dimasukkan dalam setiap rencana program pembelajaran dengan tetap memperhatikan kondisi objektif dan perkembangan anak didik.

Daftar Pustaka

- Asiri. (2019). Efektivitas Media Flip Chart Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Ra Al Hasan Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon.
- Asy Syariah. (2020). Anak Lahir di Atas Fitrah - Majalah Islam Asy-Syariah. <https://asysyariah.com/anak-lahir-di-atas-fitrah/>
- Capecchi, D. (2014). The Golden Age Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *History of Mechanism and Machine Science*, 25, 223–301.

- https://doi.org/10.1007/978-3-319-04840-6_5
- Christianti, M. (2009). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif.
- Fajar, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan Anak Beringharjo Yogyakarta. 1(4), 53.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (testimony of Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI).
- Khairunnisa. (2017). Aplikasi Media Flip Chard Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universita Negeri Medan, 298–302
- Novitasari, L. (2016). Kemampuan Mengenal Suku Kata Awal Sama Anak Tk Kelompok B Di Gugus Paud 4 Tirtomartani Kecamatan Kalasan.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 3(1), 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Soedarsono, F.X. (1997). Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (Penelitian Tindakan) Rencana, Desain, Dan Implementasi Bagian II. IKIP Yogyakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud IKIP Yogyakarta
- Solehuddin, M. (2000). Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan UPI Bandung
- Sukmadinata, N.S. (2007). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 11–18.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rizkiyana, M. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu.
- Sakinah, H. N. (2020). Model Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19. Obor Keadilan. <https://www.oborkeadilan.com/2020/08/model-pembelajaran-anak-usia-dini-di.html>
- Trisniawati. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta.
- Wahyudin, E. (2017). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B Tk Negeri Pembina Ciawigebang. Jurnal Paud Agapedia, 1(2), 137–143.
- Widyandari, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Flip Chartpada Anak Kelompok A1 Tk Kemala Bhayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman. Jurnal Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini, 3(4), 1–12.
- Wiriaatmadja, R. (2009). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

