

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* DAN BALOK HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DI TK AISYIYAH VI CENGLIK
KALIJAMBE SRAGEN TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Di susun oleh :

WAKHIDA FAJAR HUDAYANI

NIM. 193131056

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Tanfidiyah, M. Pd.
NIP : 1994 1110 201903 2 025
Sebagai : Validator Data

menyatakan bahwa instrumen penelitian atas nama mahasiswa :

Nama : Wakhida Fajar Hidayani
NIM : 193131056
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 8
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tersebut dapat dinyatakan :


- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 01-02-2023

Validator,



Nur Tanfidiyah, M. Pd.

NIP. 1994 1110 201903 2 025

Catatan :

Beri tanda ✓

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Wakhida Fajar Hidayani

NIM : 193131056

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah UIN Raden Mas Said

Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri

Nama : Wakhida Fajar Hidayani

NIM : 193131056

Judul : Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wasslamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 28 Maret 2023

Pembimbing,



Dr. Retno Wahyuningsih, S. Si., M. Pd.

NIP. 19720429 199903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023” yang disusun oleh Wakhida Fajar Hidayani telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Senin, tanggal 10 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji II,

Merangkap

Sekretaris :

Dr. Retno Wahyuningsih, S. Si. M.

Pd

NIP. 19720429 199903 2 001

()

Penguji I

Merangkap Ketua :

Pratiwi Rahmah Hakim, M. Pd.

NIP. -

()

Penguji Utama :

Dr. Subar Junanto, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19820611 200801 1 011

()

Surakarta, 17 April 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



H. Baidi, M.Pd.

NIP. 19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT dengan segala pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan. Sebagai ungkapan rasa syukur skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua Orangtuaku (Bapak Dalari dan Ibu Siti Munawaroh) yang telah membesarkan, mendidik, mendo'akan, dan mengorbankan banyak hal untukku sampai saat ini.
2. Adikku Teguh dan seluruh keluarga besarku yang sudah memberikan doa, nasehat, dan semangatnya.
3. Sahabatku Khoirun, Nisa, Mei, Widia, Jami', Nadzira, dkk yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan, motivasi, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas PIAUD B 2019 yang selama ini kebersamai selama kuliah di UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ -

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,"

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ -

Artinya: "Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah."

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ -

Artinya: "Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia,"

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ -

Artinya: "Yang mengajar (manusia) dengan pena"

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ -

Artinya: "Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

(Q.S Al-Alaq 96 : 1-5)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Wakhida Fajar Hidayani

NIM : 193131056

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 ” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 28 Maret 2023

Yang menyatakan,



Wakhida Fajar Hidayani

NIM: 193131056

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Tri Utami, M. Pd. Selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Dr. Retno Wahyuningsih, S. Si., M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Untari Widyowati, S. Pd selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah VI Cengklik Kaijambe Sragen yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
6. Seluruh Guru TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen yang telah membimbing dan mendukung selama penelitian ini berlangsung.
7. Staff dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
8. Teman-teman angkatan 2019 UIN Raden Mas Said Surakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

9. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan support, dukungan, dan bantuan selama penelitian hingga terselesaikan laporan ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 28 Maret 2023

Penulis



Wakhida Fajar Hidayani

NIM: 193131056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	11
c. Jenis Media Pembelajaran	13
2. Media <i>Flashcard</i>	15
a. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	15
b. Manfaat Media <i>Flashcard</i>	17

c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flashcard</i>	18
d. Langkah-langkah penggunaan Media <i>Flashcard</i>	21
3. Media Balok Huruf	22
a. Pengertian Media Balok Huruf	22
b. Manfaat Media Balok Huruf	24
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Balok Huruf	25
d. Langkah-langkah Penggunaan Media Balok Huruf	27
4. Kemampuan Mengenal Huruf	28
a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf	28
b. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf	28
c. Tahap-tahap Mengenal Huruf	29
B. Kajian Penelitian Terdahulu	31
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Populasi	40
2. Sampel	41
3. Teknik Sampling	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Definisi Konseptual Variabel	43
2. Definisi Operasional Variabel	45
3. Kisi-kisi Instrumen	46
4. Uji Coba Instrumen	50
F. Teknik Analisis Data	52
1. Analisis Unit	52

2. Uji Prasyarat	55
3. Uji Hipotesis	56
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Deskripsi Data.....	58
1. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf.....	61
a. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf Media <i>Flashcard</i>	61
b. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf Media Balok Huruf.....	62
2. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Huruf.....	64
a. Hasil Analisis Unit Media <i>Flashcard</i>	64
b. Hasil Analisis Unit Media Balok Huruf	65
B. Penguji Uji Prasyarat Analisis Data	66
1. Uji Normalitas Data.....	66
a. Uji Normalitas Kemampuan Mengenal Huruf Media <i>Flashcard</i>	66
b. Uji Normalitas Kemampuan Mengenal Huruf Media Balok Huruf	67
2. Uji Homogenitas.....	68
C. Pengujian Hipotesis.....	68
D. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan Penelitian.....	79
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

ABSTRAK

Wakhida Fajar Hidayani, 2023, *Pengaruh Media Flashcard dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023*, Skripsi : Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S. Si., M. Pd.

Kata Kunci : Media *Flashcard* dan Balok Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe masih rendah, masih ada beberapa anak yang belum mengenal huruf dengan baik, hal ini dikarenakan kurangnya penekanan guru dalam proses pembelajaran yang kurang menarik dan belum menggunakan media pembelajaran guna untuk membantu anak dalam mengenal huruf pada proses belajar anak dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard*; 2) mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media balok huruf; 3) mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf.

Rancangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quansi Experimental Design* dengan bentuk design *Only Post Test*. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 dengan subjek siswa kelompok B dengan jumlah 31 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja dengan konsep alat ukur berupa kisi-kisi instrumen, dan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan analisis unit yang mencakup mean, median, modus, dan standar deviasi. Kemudian untuk uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan tes *kolmogorov-smirnov* dan uji homogenitas menggunakan metode *one way anova*. Selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) kemampuan siswa yang menggunakan media *flashcard* diperoleh nilai rata-rata sebesar 54,47 dan berkategori tinggi sebesar 70,5%; 2) kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media balok huruf diperoleh nilai rata-rata sebesar 46,64 dan berkategori sedang sebesar 43%; 3) Hasil perhitungan statistik diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0,22 dengan taraf signifikansi $\frac{1}{2} \alpha$ (0, 05). Sehingga, Sig (2-tailed) $\leq \frac{1}{2} \alpha$ yaitu Sig (2-tailed = 0, 22) $\leq \alpha$ (0, 025), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	29
Tabel 3. 1 Pola Eksperimen	38
Tabel 3.2 Waktu dan Tahap Penelitian	40
Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelompok B TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf.....	46
Tabel 3.5 Rubrik Unjuk Kerja Kemampuan Mengenal Huruf.....	47
Tabel 4.1 Distribusi Data Media <i>Flashcard</i>	61
Tabel 4.2 Distribusi Data Media Balok Huruf	62
Tabel 4.3 Hasil Analisis Unit Media <i>Flashcard</i>	64
Tabel 4.4 Hasil Analisis Unit Media Balok Huruf.....	65
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas Media <i>Flashcard</i> Menggunakan SPSS.....	66
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Normalitas Media Balok Huruf Menggunakan SPSS	67
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Homogenitas Menggunakan SPSS	68
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Hipotesis Menggunakan SPSS.....	69
Tabel 4.9 Tabel Pembeding Hasil Tes Media <i>Flashcard</i> dan Balok Huruf.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Flashcard</i>	17
Gambar 2.2 Media Balok Huruf.....	23
Gambar 4. 1 Diagram Batang Kemampuan Mengenal Huruf Media <i>Flashcard</i> dan Media Balok Huruf	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penelitian Posttest Kelas B1 Media <i>Flashcard</i>	84
Lampiran 2 Hasil Penelitian Posttest Kelas B2 Media Balok Huruf	85
Lampiran 3 Menghitung Analisis Unit Media <i>Flashcard</i> dan Balok Huruf.....	86
Lampiran 4 Form Penilaian Kelompok B1 (Eksperimen 1) <i>Flashcard</i>	87
Lampiran 5 Form Penilaian Kelompok B2 (Eksperimen 2) Balok Huruf	88
Lampiran 6 Foto Kegiatan	89
Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian	92
Lampiran 8 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	93
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media <i>Flashcard</i>	94
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media Balok Huruf.....	106
Lampiran 11 Lembar Kerja Anak	118
Lampiran 12 Analisis Data Menggunakan SPSS 22.....	123
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal angka 14 menyatakan bahwa, “Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan pengembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Layanan pendidikan bagi anak usia dini diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu formal, non formal, dan informal. PAUD formal terbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA); PAUD nonformal, yaitu Kelompok Bermain (KB)/Taman Penitipan Anak (TPA); PAUD informal, yaitu pendidikan keluarga, lingkungan, termasuk *homeschooling* (Manispal, 2018:2).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia (4-6) tahun. Pendidikan di taman kanak-kanak berorientasi pada usaha pematangan seluruh tugas perkembangan dan praakademis untuk mempersiapkan anak memasuki sekolah dasar. Taman kanak-kanak harus dapat memastikan bahwa anak telah mencapai kematangan dalam semua aspek perkembangannya salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Praakademis lebih fokus pada

pengembangan minat dan kegemaran anak, diawali dengan mendekatkan anak dengan buku bacaan bergambar, mengenal dan merangkai huruf, kata, serta menyusun suku kata melalui game edukatif. Kesukaan mereka terhadap aneka gambar, bacaan, kartu huruf, dan kartu angka penting untuk menumbuhkan minat dan kegemaran anak terhadap membaca, menulis, dan berhitung. Dalam kegiatan praakademis menumbuhkan minat dan kegemaran anak dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, yang tidak lepas dari bermain dan permainan, serta dikemas secara bertahap (Manispal, 2018 : 5).

Pengertian Bahasa secara umum adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya (Choirun, 2018:2). Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Menurut Wibowo (2001:3) pengertian bahasa adalah sistem tanda bunyi yang bermakna dan artikulasi yang dihasilkan oleh alat bicara bersifat *arbiter* dan konvensional, yang digunakan oleh sekelompok manusia sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran (Choirun, 2018:4).

Bahasa merupakan proses yang kompleks, yang melibatkan 4 faktor yang dapat mempengaruhinya, yaitu jenis bahasa yang dipelajari anak, bagaimana cara anak mempelajari bahasa tersebut, karakteristik kepribadian anak, dan lingkungan proses pembelajaran bahasa itu sendiri. Seperti Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009, mencantumkan bidang pengembangan bahasa di TK, meliputi : menerima bahasa, mengungkap bahasa, dan keaksaraan. Bahasa sendiri memungkinkan anak

untuk mengartikan pengalaman kedalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir. Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal sesuai dengan usia perkembangan anak khususnya dalam lingkup perkembangan keaksaraan. Kemampuan berbahasa anak akan berkembang sangat pesat selama masa usia 2 hingga 6 tahun. Kosa kata, jumlah kata, panjang kalimat terus berkembang hingga menguasai tata bahasa, semakin tinggi usianya, semakin banyak perbendaharaan bahasa yang ia miliki (Manispal, 2018:139). Dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) bahasa disebutkan bahwa tingkat perkembangan bahasa dalam keaksaraan anak usia dini usia 5-6 tahun meliputi : menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menulis nama sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru kelas yang di lakukan peneliti pada hari Senin, 10 Oktober 2022 di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen menunjukkan bahwa pada saat peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf, masih ada beberapa anak yang kurang paham dan mengerti dalam mengenal huruf dimana anak memerlukan contoh ketika diberi tugas menulis huruf, penulisan hurufnya pun ada yang masih terbalik seperti huruf “N” dan “Z”, ketika peneliti meminta anak menulis huruf A-Z hanya ada 8

dari 17 anak di TK B1 yang bisa menyelesaikannya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya penekanan guru dalam proses pembelajaran yang kurang menarik dan belum menggunakan media pembelajaran guna untuk membantu anak dalam mengenal huruf pada proses belajar anak di kelas. Menurut Bu Ummi selaku guru kelas TK B1 kemampuan mengenal huruf anak cukup rendah karena media yang digunakan untuk belajar mengenal huruf hanya menggunakan media seadanya seperti menulis di papan tulis, menggunakan majalah, poster dan LKA sehingga anak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan proses belajar kurang menarik perhatian anak untuk fokus belajar mengenal huruf dengan baik untuk perkembangan kemampuan bahasa anak itu sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berusaha mengembangkan belajar siswa secara terintegrasikan dengan memperhatikan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi dan berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran. Dapat dikatakan pembelajaran apabila terjadi interaksi antara anak dengan guru, serta adanya sumber belajar yang sesuai dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku-perilaku tertentu. Interaksi ini dapat berupa kesepakatan-kesepakatan tertentu antara anak dan guru. Untuk pembelajaran anak usia dini diharapkan dapat menciptakan interaksi-interaksi pembelajaran yang menyenangkan dan disukai oleh anak. Sebab, jikalau interaksi yang diperoleh monoton dan membosankan, anak akan merasa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengirim pesan kepada penerima pesan (Susilana dan Riyana, 2018:6). Jadi media bisa dikatakan alat yang dapat menyampaikan pesan ke pada penerima pesan, dimana yang menyampaikan pesan adalah guru sedangkan penerima pesan adalah anak. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۝

Artinya: 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. 2) Dia Telah Menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (sumber : Al-Qur'an Indonesia)

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah dilakukan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat dilihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) dengan maksud Allah memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca dan tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahasa anak salah satunya adalah *flashcard*. Menurut Susilana dan Riyana (2018:93) *flashcard* adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar, dimana gambar-gambar yang ada didalamnya merupakan rangkaian pesan yang disajikan

dengan keterangan setiap gambar. Sedangkan Satriana (2013: 15) mengatakan bahwa *flashcard* adalah media visual yang berupa kartu bergambar yang berhubungan dengan tema, sehingga dapat menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.

Media *flashcard* merupakan media yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana sehingga mudah diingat oleh anak karena tampilannya yang menarik yang dapat membuat anak tidak mudah bosan ketika belajar. Menurut Akbar (2022:7) *flashcard* dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak dalam mengenal huruf, karena ilustrasi yang terdapat pada media *flashcard* dapat membantu menghubungkan konsep huruf, kosa kata, gagasan, dan membantu daya nalar yang abstrak menjadi lebih nyata. Selain itu menurut Alvien (2022:1) pada hasil penelitian jurnalnya menunjukkan bahwa terdapat perubahan atau peningkatan level setelah diberi perlakuan menggunakan media *flashcard*, sehingga pemberian pembelajaran melalui media *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Selain menggunakan media *flashcard* pengenalan huruf pada anak usia dini juga bisa menggunakan media balok huruf. Media balok huruf merupakan kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya diberi kata dan gambar yang dapat digunakan untuk permainan mengenal huruf dan kata (Syofiani, 2012:3). Berdasarkan hal tersebut, kegiatan permainan balok huruf yang memiliki tulisan huruf abjad akan memudahkan anak untuk meningkatkan daya ingat anak dalam mengenal

huruf. Menurut Masyitoh (2016:802) penggunaan media balok huruf dirasa lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf karena disetiap sisinya dilengkapi huruf-huruf, selain itu penggunaan media balok huruf juga mudah yaitu dengan dibolak-balik sesuai dengan huruf yang di inginkan, sehingga memudahkan anak untuk menggunakan dengan mencoba-coba menyusun huruf membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang dipilih.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *Flashcard* dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Peneliti melihat kemampuan mengenal huruf anak masih kurang, hal ini dibuktikan pada saat *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal mengenal huruf anak, masih ada beberapa anak yang belum mengerti dan memahami bentuk huruf abjad, hanya ada 8 dari 17 siswa yang dapat menyelesaikannya.
2. Belum terlaksananya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tidak semua masalah akan diteliti, maka peneliti akan membatasi masalah pada kemampuan mengenal huruf pada kelompok B1 melalui media *flashcard* dan kelompok B2 melalui media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *Flashcard*?
2. Bagaimanakah kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media Balok Huruf ?
3. Adakah perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *Flashcard* dengan yang menggunakan media Balok Huruf ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *Flashcard*.
2. Mengetahui kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media Balok Huruf.

3. Mengetahui perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *Flashcard* dengan yang menggunakan media Balok Huruf.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat menambah wawasan dalam memberikan penjelasan mengenai media *flashcard* dan balok huruf terhadap kemampuan mengenal huruf siswa.
 - b. Sebagai bahan referensi kepada peneliti yang akan melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal huruf.
 - 2) Menjadi bahan pertimbangan guru dalam menggunakan media *flashcard* dan balok huruf untuk mengenalkan huruf kepada siswa.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.
 - 2) Menjadi langkah awal ketrampilan siswa dalam membaca dan menulis.
 - 3) Sebagai dorongan bagi siswa agar semangat dalam belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar (Susilana dan Riyana, 2018:5). Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Fadillah, 2012:206). Sedangkan menurut Indriana (2011:16) media pengajaran merupakan alat atau bahan yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran serta dapat memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap tujuan pengajaran. Lebih lanjut Novi (2022:55) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam membantu peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran serta dapat

digunakan dalam membantu peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran serta dapat mencapai kompetensi pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakanpun harus sesuai kebutuhan anak dan harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dengan adanya media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran serta dapat membantu anak agar tidak mudah bosan (Subar dan Sri, 2020:60).

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan digunakannya media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari (Fadillah, 2012:207). Selain itu tujuan media pembelajaran juga untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran agar lebih aktif, inovatif, efektif, efisien, dan juga menarik agar peserta didik tidak mudah bosan ketika belajar. Lebih lanjut Susilana dan Riyana (2018:08) tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran melalui kegiatan yang lebih menarik sehingga siswa mampu menerima informasi dengan baik. Dengan adanya media, tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat terwujud dengan mudah.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Susilana dan Riyana (2018:9) secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu :

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga.
- c) Menimbulkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton, diantara manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Fadillah, 2012:207) :

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- e) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- f) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, siswa lebih semangat dalam belajar, dan kualitas belajar dapat ditingkatkan, sehingga media *flashcard* dan balok

huruf diharapkan dapat membantu anak dalam kegiatan belajarnya terutama dalam hal mengenal huruf. Dengan menggunakan media *flashcard* dan balok huruf siswa akan lebih bersemangat dalam belajar karena medianya yang menarik dan mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan aktif.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Fadillah (2012:211) jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini dapat dikelompokkan menjadi tiga, sebagai berikut.

1) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), dan hanya mengandalkan suara saja. Media audio yang dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini bisa dengan memutarakan anak sebuah cerita atau lagu anak-anak. Melalui media ini anak diminta untuk mendengarkan, menyimak, dan menirukan cerita atau lagu yang diputar. Dengan menggunakan media ini dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasa anak.

2) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang mengandalkan penglihatan saja. Contoh dari media ini adalah media grafis dan media *proyeksi*. Media grafis disini adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data

yang berupa gagasan/kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartu, kartun, dan komik. Sedangkan media *proyeksi* adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa, misalnya *OHP*, slide, dan *filmstrips*.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan gambar. Media audiovisual ini terbagi menjadi dua yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak. Media audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai, film rangkai suara, dan cetak suara. Sedangkan media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti film suara dan *video-cassate*.

Sedangkan Menurut Novi (2022:55) menyebutkan ada beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, di antaranya :

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat. Media visual sering digunakan guru dalam menyampaikan tema yang sedang dibahas, karena media ini sifatnya sederhana, biayanya murah, dan bisa dibuat sendiri. Contoh media visual yang sering digunakan adalah foto, sketsa, diagram, bagan, kartu, poster, papan flannel dan geometri.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengar. Contoh dari media audio adalah radio dan alat perekam suara.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan visual. Media ini tidak hanya menampilkan objek saja, tetapi juga dengan audio atau suara. Contoh dari media audio visual ini berupa film, televisi, video, *games*, dan sebagainya.

Dari beberapa penjelasan mengenai jenis media pembelajaran di atas peneliti menggunakan media *flashcard* dan balok huruf yang dimana media tersebut termasuk ke dalam media visual yang berupa kartu gambar dan bentuk geometri berupa balok.

2) **Media *Flashcard***

a. **Pengertian Media *Flashcard***

Menurut Annisa dkk (2022:3) *flashcard* merupakan kartu yang di dalamnya terdapat gambar, teks, dan simbol huruf yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi yang diberikan. *Flashcard* adalah kertas yang berisi informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol, dan gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi tertentu (Akbar, 2022:17). Sedangkan menurut Satriana (2013:15) *flashcard* adalah media visual yang

berupa kartu bergambar yang berhubungan dengan tema, sehingga dapat menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Lebih lanjut disampaikan oleh Subar dan Fransiska (2020:20) bahwa *flashcard* adalah sebuah kartu yang berisikan gambar, tulisan, huruf, dan angka yang memudahkan anak dalam menerima informasi saat pembelajaran. Media *Flashcard* merupakan media visual untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran yang ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut (Ramli, 2015:139). Dalam surah Al-Baqarah ayat 31 :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١)

Artinya : “ 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 memang benar orang-orang yang benar!” (sumber : Al-Qur’an Indonesia)

Dari ayat di atas Allah mengajarkan kepada Nabi Adam AS nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam tentunya sudah diberikan gambaran dan bentuknya oleh Allah SWT. Media visual dalam pembelajaran tersebut salah satunya adalah media *flashcard*, dimana pada media *flashcard* ini terdapat gambar-gambar dan juga nama-nama benda berdasarkan gambar yang ada didalamnya, sehingga anak dapat menyebutkan nama-nama benda yang ada pada media *flashcard*.

Gambar 2.1**Media *Flashcard***

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah sebuah media kartu kecil berisi teks, kata, gambar, dan simbol huruf yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh siswa.

b. Manfaat Media *Flashcard*

Menurut Alvien (2022:5) ada beberapa manfaat dari penerapan media *flashcard* adalah sebagai berikut :

- 1) Merangsang anak belajar aktif
- 2) Melatih siswa untuk memecahkan masalah
- 3) Timbul persaingan yang sehat dan akur antar anak
- 4) Menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak.

Lebih lanjut Tawaduddin (2017:25) menjelaskan ada beberapa manfaat *flashcard* antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan membaca siswa
- 2) Mengembangkan daya ingat pada otak kanan
- 3) Melatih kemampuan konsentrasi
- 4) Memperbanyak perbendaharaan kata

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media *flashcard* adalah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, karena tampilan *flashcard* yang menarik dan bergambar yang berwarna-warni, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak, merangsang anak belajar aktif, dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru salah satunya dalam mengenal huruf.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard*

1. Kelebihan Media *Flashcard*

Adapun kelebihan media *flashcard* menurut Alvien (2022:5) sebagai berikut :

- a) Murah
- b) Dapat diakses oleh semua kalangan
- c) Tidak membutuhkan peralatan yang khusus
- d) Mudah dibawa kemana-mana

- e) Dapat dipahami oleh semua kalangan
- f) Dapat digunakan sewaktu-waktu dan diberbagai tempat

Sedangkan menurut Indriana (2011:69) kelebihan media *flashcard* sebagai berikut :

- a) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*.
- b) Praktis dalam membuat dan menggunakannya.
- c) Mudah diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simple dan menarik, sehingga mampu merangsang otak anak untuk lebih lama dalam mengingat.
- d) Media ini sangat menyenangkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan media ini bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* adalah media yang praktis, mudah dibawa kemana-mana, dan mudah diingat karena tampilannya yang menarik bagi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2) Kelemahan Media *Flashcard*

Menurut Alvien (2022:5) kelemahan media *flashcard* sebagai berikut :

- a) Jika dalam penyajian media kurang jelas (font, warna, gambar, dan ilustrasi) akan tidak menarik.
- b) Ukuran kartu sangat terbatas jika digunakan untuk kelompok besar.
- c) Hanya menekankan indera mata, jika media diberikan ke anak yang mengalami keterbatasan penglihatan akan kurang efektif.

Sedangkan menurut Budi dan Haryanto (2014:133) media *flashcard* memiliki beberapa kelemahan yaitu :

- a) Hanya cocok untuk kelompok kecil.
- b) Anak hanya dapat mengetahui kata dan gambar yang ada pada gambar yang ada dalam *flashcard*.
- c) Dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu untuk mencari gambar-gambar.

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan media *flashcard* adalah hanya cocok di gunakan untuk kelompok kecil, misal dalam satu kelas terdapat 30 siswa maka tidak kurang efesien karena anak yang duduk di bagian belakang kartu *flashcard* tidak terlihat jelas dan jika tidak diselingi dengan metode bermain siswa akan mudah merasa bosan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Menurut Susilana dan Riyana (2018: 95 - 96) langkah-langkah penggunaan media *flashcard* adalah sebagai berikut :

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- 2) Mencabut satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru. Meminta siswa untuk mengamati kartu tersebut, lalu diteruskan kepada siswa yang lain sehingga semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, meletakkan kartu kedalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun. Menyiapkan siswa yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian, guru memberikan perintah, misalnya mencari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

Sedangkan menurut Alvien (2022:123) langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut :

- 1) Mengambil satu persatu *flashcard* secara bergantian.
- 2) Mengamati simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang.
- 3) Menyebutkan simbol huruf yang tertera pada *flashcard*.

- 4) Membalikkan *flashcard*, kemudian mengamati gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu.
- 5) Menyebutkan gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* di atas yang dikemas dengan kegiatan bermain akan membuat siswa tidak mudah bosan ketika belajar, suasana kegiatan belajar juga akan lebih aktif sehingga anak mudah memahami pembelajaran dalam mengenal huruf.

3. Media Balok Huruf

a. Pengertian Media Balok Huruf

Menurut Thufeila, Tawil, dan Laely (2014:26) media balok huruf adalah sebuah kotak berbentuk kubus yang masing-masing sisinya terdapat tulisan huruf yang dapat digunakan sebagai penghubung pesan pembelajaran, sehingga siswa mudah menerima dan memahami pesan dari pembelajaran tersebut (2014:26). Sedangkan menurut Syofiani (2012:3) media balok huruf merupakan kotak yang berbentuk kubus kecil yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya diberi kata dan gambar yang dapat digunakan untuk permainan mengenal huruf dan kata. Lebih lanjut Sofia dan Taib (2018:198) menjelaskan bahwa media balok huruf adalah sebuah permainan yang terbuat dari kayu yang berbentuk segi empat yang berwarna polos atau berwarna-warni yang di setiap sisinya bertuliskan huruf-huruf abjad.

Gambar 2.3
Media Balok Huruf



Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa balok huruf adalah sebuah media yang berbentuk kubus yang setiap sisinya berisi tulisan huruf-huruf abjad yang dapat digunakan untuk menyusun kata, sehingga guru dapat mengenalkan simbol-simbol huruf kepada anak melalui media balok huruf. Melalui media balok huruf, kegiatan pembelajaran dikelas akan terasa lebih menyenangkan dan menjadikan kelas lebih hidup, sehingga anak tidak cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung, karena media balok huruf dapat digunakan dalam bentuk permainan.

b. Manfaat Media Balok Huruf

Bermain balok merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini, selain itu bermain balok ini juga dapat membantu proses perkembangan anak. Berikut beberapa manfaat media balok huruf untuk anak usia dini antara lain (Rosa dan Purwadi, 2017:86) :

- 1) Melatih kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf, kata, dan warna.
- 2) Mampu merangsang anak agar menumbuhkan kemampuan berfikirnya.
- 3) Mengembangkan kemampuan ketrampilan sosial anak dan mengurangi kecemasan pada anak karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak.

Sedangkan manfaat media balok huruf menurut Siti (2015:7) sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan anak yang dilakukan dengan bermain.
- 2) Dapat meningkatkan salah satu aspek perkembangan, yaitu aspek perkembangan bahasa dalam mengenal huruf.

Berdasarkan uraian di atas media balok huruf memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak, karena di setiap sisi balok huruf terdapat simbol huruf/kata berwarna, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal huruf. Selain itu dengan

penggunaan media balok huruf juga dapat mengembangkan daya berpikir anak.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Balok Huruf

1) Kelebihan Media Balok Huruf

Menurut Rini, Ika, dan Sulistiono (2019:103) ada beberapa kelebihan dengan diterapkannya media balok huruf, diantaranya yaitu :

- a) Dengan penggunaan media balok huruf, siswa lebih termotivasi dalam belajar dan tidak jenuh dalam proses belajar mengajar sehingga fokus pada pembelajaran.
- b) Dengan penggunaan media balok huruf, siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
- c) Penggunaan media balok huruf yang tidak sulit dalam penggunaannya membuat siswa tidak merasa tegang ketika pembelajaran.
- d) Dengan penggunaan media balok huruf menjadikan siswa tidak merasa belajar tetapi yang dirasakan adalah bermain didalam kelas.

Sedangkan menurut Masyithoh (2016:802) ada beberapa kelebihan dari media balok huruf antara lain :

- a) Penggunaan media balok huruf di rasa lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

- b) Media balok huruf dapat dibuat dengan mudah, bisa menggunakan barang bekas.
- c) Balok huruf merupakan media yang menarik, karena terdapat huruf yang berwarna warni dan ukuran huruf jelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kelebihan media balok huruf adalah dapat digunakan untuk mengenalkan siswa tentang simbol-simbol huruf, simbol-simbol huruf yang ada pada balok berwarna sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa, penggunaannya tidak sulit, dan dapat di gunakan dengan bermain sehingga kegiatan belajar tidak mudah membosankan.

2) Kelemahan Media Balok Huruf

Menurut Sofia dan Taib (2018:199) ada beberapa kelemahan dari media balok huruf antara lain :

- a) Balok huruf harus banyak sesuai dengan jumlah anak
- b) Anak kurang sabar dalam menunggu giliran pada saat bermain balok huruf.
- c) Anak tidak mau berbagi dengan teman.

Dapat di simpulkan bahwa kelemahan media balok huruf adalah jumlahnya harus banyak, karena ditakutkan anak akan berebutan ketika menggunakannya dan menyalahgunakannya untuk melemparnya kepada teman ketika emosinya tidak terkontrol, jadi media balok huruf kurang efisien.

d. Langkah-langkah penggunaan Media Balok Huruf

Langkah-langkah dalam penggunaan balok huruf dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut (Rosa dan Purwadi, 2018:86).

- 1) Menyiapkan media balok huruf.
- 2) Mengenalkan siswa mengenai media balok huruf.
- 3) Menerangkan setiap sisi balok yang berisi huruf
- 4) Melambungkan balok huruf, kemudian siswa menyebutkan huruf apa yang muncul.

Sedangkan menurut Masyithoh (2016:802) langkah-langkah penggunaan media balok huruf adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan media balok huruf.
- 2) Memutar atau mengocok balok huruf.
- 3) Meminta anak untuk menyebutkan huruf yang muncul.
- 4) Meminta anak menyusun huruf membentuk kata sesuai dengan gambar yang dipilih.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan media balok huruf di atas, dapat dipastikan bahwa penggunaan media balok huruf sangat mudah dan menyenangkan. Selain itu siswa dapat menggunakannya dalam kegiatan belajar sambil bermain, sehingga anak tidak mudah bosan ketika belajar mengenal huruf.

4. Kemampuan Mengenal Huruf

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Henry (2008:7) mengenal huruf adalah suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang ingin disampaikan melalui media bahasa tulis. Sedangkan menurut Syofiani (2012:3) kemampuan mengenal huruf merupakan suatu kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkannya dengan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Lebih lanjut Nurhayati dkk (2022:4) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri dari simbol aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang menandakan bunyi bahasa.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri dari tanda atau simbol aksara yang melambangkan bunyi aksara untuk memahami sebuah makna.

b. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf

Berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2014 Tahun 2014 standar pendidikan anak usia dini usia 5-6 tahun, terdapat indikator perkembangan bahasa dalam mengenal huruf pada lingkup keaksaraan yang terdapat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.1**Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

Indikator	Tingkat Perkembangan Bahasa Anak
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri

Berdasarkan penjelasan Permendikbud Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini diatas, maka peneliti memfokuskan pada kemampuan perkembangan bahasa dalam mengenal huruf pada lingkup keaksaraan.

c. Tahap-tahap Mengenal Huruf

Adapun tahapan-tahapan dalam mengenal huruf menurut Hisna (2012:3) tentang tahapan-tahapan mengenal huruf, yaitu :

- 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan.
- 2) Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak akan memberi makna terhadap suatu gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak sesuai dengan tulisan.
- 3) Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak tertarik pada bahan bacaan dengan memulai mengingat cetakan hurufnya dan konteksnya.

- 4) Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak dapat membaca lancar berbagai gambar.

Sedangkan menurut Henry (2008:18) tahap-tahap mengenal huruf adalah sebagai berikut :

- 1) Membaca bahan yang telah dipelajari dan mengucapkannya dengan baik atau bahan-bahan yang diingat.
- 2) Menyusun kata-kata serta struktur-struktur yang diketahui menjadi bahan dialog.
- 3) Membaca gambar yang berisi sejumlah kata dan struktur yang belum bisa.
- 4) Beberapa spesialis dalam bidang mengenal huruf teks-teks yang disederhanakan.
- 5) Bahan bacaan tidak dibatasi.

Berdasarkan uraian diatas mengenai tahap-tahap mengenal huruf anak, maka pendidik harus memberikan stimulus yang baik kepada anak agar kemampuan bahasanya dapat berkembang secara optimal. Pemberian stimulus juga harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu pendidik harus bisa menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan untuk anak dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media *flashcard* dan balok huruf. Media *flashcard* dan balok huruf merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat dikemas dengan permainan sehingga anak dapat

belajar sambil bermain dalam mengenal huruf, dengan begitu anak akan mudah dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian hasil yang relevan, terdapat beberapa peneliti yang melakukan penelitian tentang kemampuan mengenal huruf.

1. Skripsi Puspita Wulansari, 163131019, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta, 2020 dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Permainan (*Puzzle*) Terhadap Kemampuan Bahasa Anak di TK Aisyiyah 50 Tipes Serengan Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020”. Pada penelitian ini kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* didapatkan nilai rata-rata hitung tes media *puzzle* yaitu sebesar 16,16 atau 33% berkategori sedang dari batas nilai 16-18. Sedangkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok kontrol yang menggunakan media *flashcard* mendapat nilai rata-rata 13,5 termasuk kategori sedang, yaitu 60% dari batas interval 12-14. Dan dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan rumus t-test independent maka diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 1,95. Sedangkan hasil nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1,708 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,95 > 1,708$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Persamaan pada penelitian Puspa dan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama-sama untuk mengetahui pengaruh media terhadap kemampuan mengenal huruf dan

sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaannya adalah penelitian Puspa menggunakan media *puzzle* dan *flashcard*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *flashcard* dan balok huruf, pada penelitian Puspita menggunakan kelas eksperimen dan kontrol, sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan kelas eksperimen semua, selain itu terdapat perbedaan waktu dan tempat penelitiannya. Penelitian Puspa dilakukan di TK Aisyiyah 50 Serengan Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020, sedangkan pada penelitian ini lakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Skripsi Mentari Nagraha Janter, 10111241010, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Flashcard* Pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo”. Pada penelitian kemampuan membaca permulaan anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu perolehan rata-rata presentase lebih dari 80 %. Pada tahap pratindakan kemampuan membaca permulaan anak memperoleh rata-rata presentase sebesar 39,24% yang termasuk dalam kriteria kurang baik, meningkat menjadi menjadi 62,64 % yang termasuk kriteria baik pada Siklus I, dan menjadi 82,24 % yang termasuk dalam kriteria sangat baik pada Siklus II.

Persamaan pada penelitian Mentari dan penelitian yang dilakukan saat ini adalah sama-sama menggunakan media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada metode penelitiannya, penelitian milik Mentari menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau yang biasa disebut dengan PTK sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode eksperimen, selain itu media yang digunakan pada penelitian Mentari hanya menggunakan media *flashcard* sedangkan penelitian saat ini menggunakan media *flashcard* dan balok huruf, serta waktu dan tempat pelaksanaannya juga berbeda. Pada penelitian Mentari dilakukan di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen.

3. Skripsi Mahela Ika Sari, 171125004, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022 dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Balok Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu”. Pada penelitian ini didapatkan bahwa hasil perhitungan data skor yang dilakukan oleh guru setelah mengamati pembelajaran pada saat *pre-treatmen* (rata-rata skor 41,06) dan *post-treatmen* (rata-rata skor 46,13) yang menggunakan lembar observasi sesuai dengan indikator kemampuan kognitif anak, maka diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,176 > 2,048$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media balok terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu. Persamaan pada

penelitian Mahela dan penelitian yang saat ini dilakukan adalah sama-sama untuk mengetahui pengaruh suatu media, sama-sama menggunakan media balok huruf, dan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaannya adalah pada penelitian puspa hanya menggunakan media balok huruf sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *flashcard* dan balok huruf. Selain itu penelitian Mahela untuk mengetahui pengaruh media terhadap kemampuan kognitif anak sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap kemampuan mengenal huruf anak serta waktu dan tempat penelitiannya berbeda. Penelitian Mahela dilakukan di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen.

4. Jurnal Annisa Rahmasari dkk, *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, IAIN Palangka Raya, 2022 dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Flashcard* dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini”. Pada penelitian ini didapatkan bahwa pengenalan huruf melalui sebuah permainan yang menarik. Melalui permainan media *flashcard* guru mengajak siswa aktif dalam sebuah permainan. Keterlibatan siswa dalam permainan ini sangat Nampak, karena semua anggota kelompok bermain mendapatkan giliran untuk menunjukkan bentuk huruf yang dipegangnya sesuai dengan yang disebutkan guru. Dengan media *flashcard*, siswa tidak hanya diam menerima penjelasan tentang bentuk dan penyebutan huruf yang disebutkan guru, tetapi juga aktif berusaha

mencari huruf yang disebutkan guru, sehingga siswa lebih cepat dan mudah mengenal huruf. Persamaan pada penelitian Annisa dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan media *flashcard* dan digunakan dalam pengenalan huruf. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Annisa menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Selain itu waktu dan tempat penelitian yang dilakukan Annisa dan penelitian saat ini berbeda. Pada penelitian Annisa dilakukan di TK Al-Firdaus Palangka Raya Tahun 2022, sedangkan penelitian saat ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka teori yang disusun, maka dapat diketahui bahwa kesanggupan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan dalam melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri dari tanda atau simbol aksara yang melambangkan bunyi aksara. Kemampuan mengenal huruf perlu diberi rangsangan dengan cara yang tepat agar kemampuan mengenal huruf dapat berkembang secara optimal.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa dalam keaksaraan anak dalam mengenal huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen pada kelompok B masih ada beberapa anak yang belum mengetahui bentuk huruf dengan benar, bahkan penulisan hurufnya juga ada

yang masih terbalik seperti huruf “n” dan “z”. Kemampuan mengenal huruf sendiri merupakan sebuah langkah awal anak dalam membaca dan menulis sehingga perlu dikembangkan. Salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan agar anak mudah menerima materi dari guru dengan baik.

Melalui media *flashcard* dan balok huruf akan membuat anak lebih antusias dalam kegiatan belajar, karena dalam media ini terdapat gambar berwarna-warni yang menarik dan terdapat simbol-simbol huruf abjad dimana anak-anak dapat belajar mengenal huruf sambil bermain sehingga dalam proses pembelajarannya anak tidak mudah merasa bosan. Jadi, media *flashcard* dan balok huruf sangat cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Namun dalam penggunaan kedua media tersebut pasti memiliki hasil pengaruh yang berbeda. Berdasarkan kelebihan dari media *flashcard* dan balok huruf peneliti menduga bahwa media *flashcard* lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak daripada yang menggunakan media balok huruf. Hal ini dikarenakan pada media *flashcard* di lengkapi dengan gambar pendukung yang berwarna serta terdapat nama-nama gambar yang ada didalam media *flashcard* yang mampu menambah perbendaharaan kata anak, sehingga media *flashcard* dapat menarik perhatian anak untuk mengingat dan mengenal huruf dengan lebih cepat, sedangkan pada media balok huruf disetiap sisinya hanya terdapat huruf abjad saja tanpa

gambar pendukung, sehingga kurang maksimal untuk membantu anak dalam mengenal huruf. Setelah mengkaji uraian di atas maka peneliti berpendapat bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diteliti (Sugiyono, 2018:99). Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis komperatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dan balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen.

H_o : Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dan balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka dapat diambil sebuah hipotesis H_a yaitu terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen.

BAB III

METODE PENELITIAN

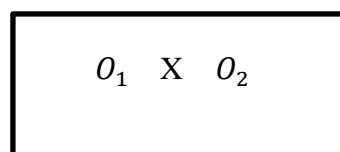
A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Quansi Experimental Design* dengan bentuk desain *Only Post Test Design*.

Penelitian Kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, pengumpulan datanya menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersiat statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2018:15). Menurut Sugiyono (2018:111) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Berikut desain yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Pola Eksperimen



Keterangan :

O_1 = nilai post test (setelah diberi treatment) pada kelompok eksperimen 1 (media *flashcard*)

O_2 = nilai post test (setelah diberi treatment) pada kelompok eksperimen 2 (media balok huruf)

X = perlakuan atau treatment

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini adalah kelompok B yang terdiri atas 31 siswa dengan 2 kelas. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan setting kelas yang sesuai dengan kegiatan penelitian yang dilakukan atas pertimbangan adanya masalah yang akan diteliti pada lembaga. Pada kelompok B kemampuan mengenal huruf masih rendah, karena ketika anak di minta menuliskan namanya belum bisa, selain itu ketika anak di minta untuk menuliskan huruf A-Z belum bisa. Hal tersebut dipengaruhi karena belum digunakannya media pembelajaran yang memadai atau menarik. Media *flashcard* dan balok huruf merupakan contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengenalkan huruf kepada anak, namun di lembaga tersebut belum menggunakannya dalam proses pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen yang berlangsung pada bulan Oktober 2022 sampai bulan Maret 2023.

Tabel 3.2
Waktu dan Tahap Penelitian

No	Kegiatan	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023
1.	Pengajuan Judul	√						
2.	Menyusun Proposal	√	√	√				
3.	Seminar Proposal				√			
4.	Persiapan Penelitian				√			
5.	Pengumpulan Data					√		
6.	Analisis Data					√		
7.	Penyusunan Data						√	
8.	Penyelesaian Hasil Akhir							√

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang akan dijadikan wilayah generalisasi (Sugiyono, 2018:130). Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe yang berjumlah 31 anak.

Tabel 3.3

Jumlah Siswa Kelompok B TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe

No	Kelompok	Jumlah
1.	B1	17
2.	B2	14
Jumlah		31

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:131). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa populasi adalah sumber data yang diambil dari sebagian populasi dan kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

Adapun sampel dari penelitian ini adalah 17 anak dari kelas B1 dan 14 anak dari B2 yang berjumlah 31 anak.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling menurut Sugiyono (2018:133) adalah teknik pengambilan sampel. Dalam menentukan sampel yang akan digunakan untuk penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Jumlah sampel pada penelitian ini ada 31 anak, sehingga teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

digunakan sebagai sampel (Anshori dan Iswati, 2017:113). Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu kelompok B yang terbagi menjadi 2 kelas dengan jumlah 17 anak untuk kelas eksperimen 1 dan 14 anak untuk kelas eksperimen 2. Meskipun tidak bisa digeneralisasi, namun ini dipilih sebab jumlah kelas yang ada di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 hanya terdapat 2 kelas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah bagian dari kegiatan penelitian, di mana petugas pelaksanaannya tidak harus peneliti itu sendiri, melainkan dapat melibatkan orang lain sebagai petugas pengumpul data (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:60). Data dikumpulkan dari sumbernya (sumber data). Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah suatu objek dari mana data diperoleh (Anshori dan Iswati, 2017:99). Lebih lanjut Mukadis, Dasna, dan Ibnu (2003) menjelaskan, data yang diperoleh melalui suatu penelitian harus valid (sahih) dan terpercaya (reliabel). Dari uraian diatas dapat dinyatakan bahwa pengumpulan data merupakan suatu proses pengukuran nilai variabel penelitian (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:61).

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data adalah teknik tes. Tes merupakan sejumlah butir soal atau tugas yang harus dikerjakan oleh responden secara jujur untuk mengukur suatu aspek pada individu (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:62). Tes digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data berupa pertanyaan yang digunakan untuk

mengukur kemampuan yang dimiliki oleh individu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik tes untuk memperoleh data tentang pengaruh media *flashcard* dan balok huruf terhadap kemampuan mengenal huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen. Peneliti menggunakan penilaian non tes yang berbentuk unjuk kerja untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengenal huruf. Unjuk kerja adalah suatu penilaian yang dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2018:166). Sedangkan menurut Adhi, Ahmad dan Taofan (2020:49) instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian.

Dalam pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh informasi yang diinginkan dengan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari :

1. Definisi Konseptual Variabel

Kerangka konseptual adalah konsep yang memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi mengenai variabel-variabel yang akan diteliti (Ma'ruf, 2015:171). Menurut Silalahi dalam (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:16) variabel adalah suatu konsep yang memiliki variasi (dua atau lebih) nilai. Sedangkan menurut Nazir dalam (Anshor dan Iswati, 2017:61) variabel merupakan konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa konseptual variabel adalah gambaran yang mempunyai konsep untuk memperoleh informasi tentang variabel, sehingga dapat ditarik kesimpulannya. Adapun definisi konsep tersebut sebagai berikut :

a. Variabel bebas (*independent variable* (X))

Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel yang lain (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:17). Variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam membantu peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai kompetensi pembelajarannya. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak atau pokok bahasan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan tidak membosankan.

b. Variabel terikat (*dependent variable* (Y))

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:17). Variabel Y dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf. Pengenalan huruf pada usia dini akan membantu anak dalam mengenal simbol-simbol huruf dan menjadi langkah awal dalam melatih kemampuan membaca anak.

2. Definisi Operasional Variabel

Berikut definisi operasional variabel yang dapat diamati dan di observasi.

a. Variabel bebas yaitu media *Flashcard* dan Balok Huruf

Melalui media *flashcard* anak dapat belajar mengenai warna, bentuk huruf dan cara baca, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dalam mengenal huruf. Selain itu pengembangan bahasa anak juga bisa melalui media balok huruf, karena pada setiap sisi balok terdapat huruf-huruf, sehingga anak dapat mengenal huruf. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan test tersebut akan digunakan untuk mengukur seberapa pengaruh media *flashcard* dan balok huruf.

b. Variabel terikat yaitu kemampuan mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf anak usia dini dilakukan secara bertahap mulai dengan menunjuk, menyebutkan, dan membaca kata-kata yang ada disekitarnya seperti nama binatang, buah, profesi dan benda yang ada disekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan test tersebut akan digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal huruf.

3. Kisi-kisi Instrumen

Dalam penyusunan tes, diperlukan sebuah konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Konsep alat ukur dalam penelitian ini berupa kisi-kisi. Kisi-kisi instrument yang dikembangkan berdasarkan teori sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Indikator	Deskripsi	Butir	Jumlah
Kemampuan Mengenal Huruf	Menyebutkan simbol-simbol huruf	1. Menyebutkan simbol huruf A-Z 2. Mengurutkan simbol huruf A-Z 3. Menulis huruf A-Z 4. Menyebutkan simbol-simbol huruf pada gambar	1,2,3,4	4
	Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya.	1. Menyebutkan huruf awal pada gambar 2. Menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang di suarakan	5,6	2
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	1. Menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama 2. Menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama 3. Mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama 4. Menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama	7,8,9,10	4
	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1. Menghubungkan gambar dengan bentuk huruf 2. Menuliskan kembali kata/kalimat 3. Menulis nama benda yang ada pada gambar 4. Menyebutkan huruf-huruf penyusun pada kata yang disuarakan	11,12,13,14	4
	Membaca nama sendiri	1. Membaca nama lengkap 2. Membaca nama lengkap teman	15,16	2
	Menulis nama sendiri	1. Menulis nama lengkap sendiri 2. Menulis nama teman	17,18	2
Jumlah				18

Tabel 3.5

Rubrik Unjuk Kerja Kemampuan Mengenali Huruf

No	Indikator	Kriteria
1	Menyebutkan simbol huruf A-Z	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 26 simbol huruf secara tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 20 simbol huruf secara tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 15 simbol huruf secara tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 10 simbol huruf
2	Mengurutkan simbol huruf A-Z	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu mengurutkan 26 simbol huruf dengan tepat - BSH : Anak mampu mengurutkan 20 simbol huruf dengan tepat - MB : Anak mampu mengurutkan 15 simbol huruf dengan tepat - BB : Anak hanya mampu mengurutkan 10 simbol huruf
3	Menulis huruf A-Z	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menulis 26 simbol huruf dengan tepat - BSH : Anak mampu menulis 20 simbol huruf dengan tepat - MB : Anak mampu menulis 15 simbol huruf dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menulis 10 simbol huruf
4	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang ada pada gambar (tema sayuran : wortel, terong, jagung, cabai, brokoli)	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 5 gambar beserta simbol huruf penyusunnya dengan tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 4 gambar beserta simbol huruf penyusunnya dengan tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 3 gambar beserta simbol huruf penyusunnya dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 2 gambar beserta simbol huruf penyusunnya
5	Menyebutkan huruf awal pada gambar (tema buah : jeruk, apel, pepaya, jambu, rambutan, manggis, durian, pisang, semangka, nanas)	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 10 huruf awal pada gambar dengan tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 8 huruf awal pada gambar dengan tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 5 huruf awal pada gambar dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 2 huruf awal pada gambar
6	Menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang di suarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, burung, lebah, beruang, harimau, kuda, sapi, semut)	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 10 huruf awal pada kata yang disuarakan dengan tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 8 huruf awal pada kata yang disuarakan dengan tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 5 huruf awal pada kata yang disuarakan dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 2 huruf awal pada kata yang disuarakan
7	Menyebutkan gambar yang	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 5 gambar yang memiliki

	memiliki huruf awal yang sama (tema buah : apel-anggur, jeruk-jambu, melon-manggis, nanas-naga, papaya-pisang, dll)	huruf awal yang sama dengan tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 4 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 3 gambar yang memiliki huruf yang sama dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 1 gambar yang memiliki huruf awal yang sama
8	Menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kura-kura, merak-macan, burung-beruang, sapi-singa, harimau-hiu)	- BSB : Anak mampu menunjukkan 5 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BSH : Anak mampu menunjukkan 4 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - MB : Anak mampu menunjukkan 3 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menunjukkan 1 gambar yang memiliki huruf awal yang sama
9	Mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema benda : penghapus-payung, bola-baju, sepatu-sepeda, layangan-lemari, mobil-motor, lampu, kaca)	- BSB : Anak mampu mengelompokkan 5 kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BSH : Anak mampu mengelompokkan 4 kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - MB : Anak mampu mengelompokkan 3 kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BB : Anak hanya mampu mengelompokkan 1 kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama
10	Menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kelinci, merak-monyet, burung-bebek, sapi-singa, harimau-hiu)	- BSB : Anak mampu menghubungkan 5 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BSH : Anak mampu menghubungkan 4 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - MB : Anak mampu menghubungkan 3 gambar yang memiliki huruf awal yang sama dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menghubungkan 1 gambar yang memiliki huruf awal yang sama
11	Menghubungkan gambar dan bentuk huruf (tema buah : jeruk, pepaya, rambutan, pisang, semangka)	- BSB : Anak mampu menghubungkan 5 gambar dan bentuk huruf dengan tepat - BSH : Anak mampu menghubungkan 4 gambar dan bentuk huruf dengan tepat - MB : Anak mampu menghubungkan 3 gambar dan bentuk huruf dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menghubungkan 1 gambar dan bentuk huruf
12	Menulis kembali kata/kalimat (tema benda : penghapus, papan tulis, buku di meja, ambilkan pensil, laras membantu ibu mencuci)	- BSB : Anak mampu menulis kembali 5 kata/kalimat yang disuarakan dengan tepat - BSH : Anak mampu menulis kembali 4 kata/kalimat yang disuarakan dengan tepat - MB : Anak mampu menulis kembali 3 kata/kalimat yang disuarakan dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menulis 1 kata yang disuarakan
13	Menulis nama benda yang ada pada gambar (tema	- BSB : Anak mampu menulis 5 nama benda pada gambar dengan tepat

	benda sekitar : mobil, sepeda, papan tulis, pensil, masjid)	<ul style="list-style-type: none"> - BSH : Anak mampu menulis 4 nama benda pada gambar dengan tepat - MB : Anak mampu menulis 3 nama benda pada gambar dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menulis 1 nama benda pada gambar
14	Menyebutkan huruf-huruf penyusun pada kata yang disuarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, harimau, semut)	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menyebutkan 5 huruf penyusun pada kata yang disuarakan dengan tepat - BSH : Anak mampu menyebutkan 4 huruf penyusun pada kata yang disuarakan dengan tepat - MB : Anak mampu menyebutkan 3 huruf penyusun pada kata yang disuarakan dengan tepat - BB : Anak hanya mampu menyebutkan 1 huruf penyusun pada kata yang disuarakan
15	Membaca nama lengkap	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu membaca nama lengkapnya dengan tepat - BSH : Anak mampu membaca setengah nama lengkapnya dengan tepat - MB : Anak mampu membaca nama panggilannya dengan tepat - BB : Anak belum mampu membaca nama lengkap maupun nama panggilannya
16	Membaca nama lengkap teman	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu membaca nama lengkap temannya dengan tepat - BSH : Anak mampu membaca setengah nama lengkap temannya dengan tepat - MB : Anak mampu membaca nama panggilan temannya dengan tepat - BB : Anak belum mampu membaca nama lengkap maupun nama panggilan temannya
17	Menulis nama lengkap	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menulis nama lengkapnya dengan tepat - BSH : Anak mampu menulis setengah nama lengkapnya dengan tepat - MB : Anak mampu menulis nama panggilannya dengan tepat - BB : Anak belum mampu menulis nama lengkap maupun nama panggilannya
18	Menulis nama lengkap teman	<ul style="list-style-type: none"> - BSB : Anak mampu menulis nama lengkap temannya dengan tepat - BSH : Anak mampu menulis setengah nama lengkap temannya dengan tepat - MB : Anak mampu menulis nama panggilan temannya dengan tepat - BB : Anak belum mampu menulis nama lengkap maupun nama panggilan temannya

4. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui butir tes ini layak atau tidak digunakan, maka perlu ada uji coba instrumen. Untuk memudahkan mengolah data, maka menggunakan sistem skor terhadap jawaban anak. Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

- a. BB (Belum Berkembang) : skor 1
- b. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

1) Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Menurut Last dalam (Adhi, Ahmad, dan Taofan, 2020:76) validitas penelitian merupakan sejauh mana tingkat kepercayaan dari penarikan kesimpulan yang diambil dalam suatu penelitian, artinya tingkat kepercayaan seseorang untuk menerima kesimpulan dari suatu hasil penelitian dipengaruhi oleh metode penelitian yang digunakan peneliti. Sedangkan menurut Anshor dan Iswati (2017:91) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen (alat ukur). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah hasil suatu pengukuran yang dapat menggambarkan aspek yang akan diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan,

sehingga dapat mengungkap data dari variabel yang akan diteliti. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, diharapkan dapat dihasilkan penelitian yang valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2018:202). Secara teknis validasi isi dapat didukung dengan bantuan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan menggunakan kisi-kisi instrumen maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen, maka perlu dikonsultasikan dengan ahli. Pada penelitian ini yang akan memvalidasi instrumen adalah Dosen PIAUD UIN Raden Mas Said Surakarta yaitu Bu Nur Tanfidiyah, M. Pd.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2013:147).

1. Analisis Unit

a) Mean

Mean merupakan cara yang paaling umum digunakan untuk mengukur nilai sentral suatu distribusi data berdasarkan nilai rata-rata yang dihitung dengan cara membagi nilai hasil penjumlahan sekelompok data dengan jumlah data yang diteliti (Anshori dan Iswati, 2017:123). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besarnya nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing variabel. Dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

Me : Median

$\sum x_i$: Jumlah nilai x ke-I sampai ke-n

n : Jumlah individu

b) Median

Median adalah pengukuran tendensi sentral berdasarkan nilai data yang terletak ditengah-tengah dari suatu distribusi data penelitian yang disusun secara berurutan (Anshori dan Iswati, 2017:124). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besarnya nilai tengah dari masing-masing variabel yang didapatkan. Dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Md = b + l \left(\frac{\frac{1}{2}N - F}{f} \right)$$

Keterangan :

b = Tepi bawah kelas median (batas bawah – 0,5)

l = Panjang kelas

N = Banyak data

F = Jumlah frekuensi sebelum kelas median

f = Jumlah frekuensi kelas median

c) Modus

Modus mengukur tadensi sentral berdasarkan data yang memiliki frekuensi paling banyak dalam suatu distribusi data (Anshori dan Iswati, 2017:125). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data mengenai berapa besarnya nilai yang sering muncul dari variabel penelitian. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Mo = b + l \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right)$$

Keterangan :

b = Tepi bawah kelas median (tepi bawah – 0,5)

l = Panjang kelas

d_1 = Selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sebelumnya

d_2 = Selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sesudahnya

d) Standar Deviasi

Menurut Ansori dan Iswati (2017:127) standar deviasi adalah varian mengukur disperse dengan nilai yang dikuadratkan.

Dirumuskan sebagai berikut :

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan :

s = Standar deviasi

$\sum f_i$ = Jumlah responden

x_i = Nilai persatuan

\bar{x} = Nilai rata-rata

n = Banyak data

Pada penelitian ini peneliti menganalisis mean, median, modus dan standar deviasi menggunakan SPSS 22.

2. Uji Prasyarat

Setelah data diperoleh dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah melakukan pengujian terhadap data. Pengujian data sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, data harus diuji prasyarat statistik dengan uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun rumus uji normalitas sebagai berikut :

$$D_{hitung} = [F_o(X) - S_n(X)]$$

Keterangan :

$F_o(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis (luas daerah di bawah kurva normal)

$S_n(X)$ = Distribusi frekuensi kumulatif skor observasi

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji normalitas menggunakan SPSS 22 dengan metode *Kolmogorov-Sminov* dan taraf signifikasi yang digunakan yaitu 5 % atau 0, 05. Adapun ketentuannya sebagai berikut :

- 1) Jika $Asymp. Sig (2-tailed) \geq \alpha (0, 05)$, maka H_o diterima (data berdistribusi normal)
- 2) Jika $Asymp. Sig (2-tailed) \leq \alpha (0, 05)$, maka H_o ditolak (data tidak berdistribusi normal)

b) Uji Homogenitas

Sugiyono (2013:199) untuk menguji varian ke tiga kelompok data tersebut homogeny, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan :

F = F hitung

Varians = Kuadrat dari simpangan baku

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 22 dengan metode *One Way Anova* dengan taraf signifikansi 5 % atau 0, 05. Adapun ketentuannya sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{Sig} > \alpha$ (0, 05), maka H_0 diterima (data bersifat homogen)
- 2) Jika $\text{Sig} < \alpha$ (0, 05), maka H_0 ditolak (data bersifat tidak homogen)

3. Uji Hipotesis

Analisis data adalah langkah setelah data penelitian terkumpul. Pada setiap penelitian akan digunakan analisis yang berbeda karena dipengaruhi oleh variabel yang dipilih oleh peneliti. Pada penelitian ini variabel yang dipilih adalah media *flashcard* (X1), media balok huruf (X2), dan kemampuan mengenal huruf (Y). Untuk menguji hipotesis

yang digunakan untuk perbandingan uji beda antara X1 dan X2 yaitu dengan menggunakan t-test independent sample sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = Nilai hitung

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel kelompok kontrol

S_1^2 = Varian populasi kelompok eksperimen

S_2^2 = Varian populasi kelompok kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji hipotesis dengan SPSS 22 menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi $\frac{1}{2} \alpha$ (0, 05) yaitu 0, 025. Adapun ketentuannya sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah VI Cengklik, Kalijambe, Sragen tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini diperoleh data 17 siswa kelas B1 untuk kelas eksperimen 1 yang akan menggunakan media *flashcard* dan 14 siswa kelas B 2 untuk kelas eksperimen 2 yang akan menggunakan media balok huruf. Pertemuan pada penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dalam 4 minggu baik di kelas eksperimen 1 maupun eksperimen 2.

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen 1 dilaksanakan pada hari senin, 06 februari 2023 dengan memperkenalkan beberapa huruf abjad secara urut dan acak menggunakan media *flashcard* dan menuliskan huruf yang mirip seperti “b”, “d”, “p”, dan “q” di papan tulis agar anak tidak salah dalam mengenal huruf tersebut, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan huruf abjad, menyebutkan simbol huruf pada gambar, membaca dan menulis nama lengkap. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin, 13 februari 2023 dengan memperkenalkan huruf beberapa huruf abjad secara acak agar anak mampu memahami makna simbol, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu mengurutkan simbol huruf abjad, menyebutkan huruf awal pada gambar, menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menghubungkan gambar dengan bentuk huruf. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin, 20 februari 2023 dengan mengenalkan huruf-huruf abjad secara acak dengan membagikan kartu *flashcard* dengan acak

yang kemudian anak menyebutkan masing-masing huruf yang didapat, kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan huruf awal yang disuarakan, menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menyebutkan huruf penyusun pada kata yang disuarakan, menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, membaca dan menulis nama teman. Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari senin, 27 februari 2023 dengan mengenalkan huruf abjad menggunakan metode bermain, permainan dilakukan dengan membentuk 2 kelompok, kedua kelompok tersebut harus menyusun huruf-huruf menggunakan kartu *flashcard* sesuai nama gambar seperti : gambar sepatu, payung, dan baju. Kelompok yang selesai paling awal dalam menyusun huruf sesuai dengan nama gambar yang akan menjadi pemenangnya, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu menulis huruf abjad, mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menulis kembali kata/kalimat, dan menulis nama benda sesuai gambar.

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen 2 dilaksanakan pada hari rabu, 08 februari 2023 dengan memperkenalkan beberapa huruf abjad secara urut dan acak menggunakan media balok huruf dan menuliskan huruf yang mirip seperti “b”, “d”, “p”, dan “q” di papan tulis agar anak tidak salah dalam mengenal huruf tersebut, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan huruf abjad, menyebutkan simbol huruf pada gambar, membaca dan menulis nama lengkap. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, 15 februari 2023 dengan memperkenalkan huruf beberapa huruf abjad secara acak agar anak mampu memahami makna simbol, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu

mengurutkan simbol huruf abjad, menyebutkan huruf awal pada gambar, menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menghubungkan gambar dengan bentuk huruf. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu, 22 februari 2023 dengan mengenalkan huruf-huruf abjad secara acak dengan membagikan balok huruf dengan acak yang kemudian anak menyebutkan masing-masing huruf yang didapat, kegiatan selanjutnya yaitu menyebutkan huruf awal yang disuarakan, menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menyebutkan huruf penyusun pada kata yang disuarakan, menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, membaca dan menulis nama teman. Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari rabu, 01 maret 2023 dengan mengenalkan huruf abjad menggunakan metode bermain, permainan dilakukan dengan membentuk 2 kelompok, kedua kelompok tersebut harus menyusun huruf-huruf menggunakan balok huruf sesuai nama gambar seperti : gambar sepatu, payung, dan baju. Kelompok yang selesai paling awal dalam menyusun huruf sesuai dengan nama gambar yang akan menjadi pemenangnya, kemudian kegiatan selanjutnya yaitu menulis huruf abjad, mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menulis kembali kata/kalimat, dan menulis nama benda sesuai gambar.

Adapun hasil perskoran tes diperoleh deskripsi sebagai berikut :

1. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf

a. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf Media *Flashcard*

Tabel 4.1
Distribusi Data Media *Flashcard*

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Jumlah Frekuensi Relatif (%)	Kategori
25 – 31	0	0 %	6 %	Rendah
32 – 38	1	6 %		
39 – 45	1	6 %	23,5 %	Sedang
46 – 52	3	17,5 %		
53 – 59	8	47 %	70,5 %	Tinggi
60 – 66	4	23,5 %		
Σ	17	100 %	100 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa kemampuan mengenal huruf menggunakan media *flashcard* kelompok B1 di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 pada kategori rendah dimulai dari interval 25 – 31 sebanyak 0 anak atau tidak ada dengan presentase 0 % dan interval 32 – 38 sebanyak 1 anak dengan presentase 6 %. Kemudian kategori sedang terdapat pada interval 39 – 45 sebanyak 1 anak dengan presentase 6 % dan interval 46 – 52 sebanyak 3 anak dengan presentase 17,5 %. Selanjutnya kategori tinggi terdapat pada interval 53 – 59 sebanyak 8 anak dengan presentase 47 % dan interval 60 – 66 sebanyak 4 anak dengan presentase 23,5 %.

b. Distribusi Data Kemampuan Mengenal Huruf Media Balok Huruf

Tabel 4.2

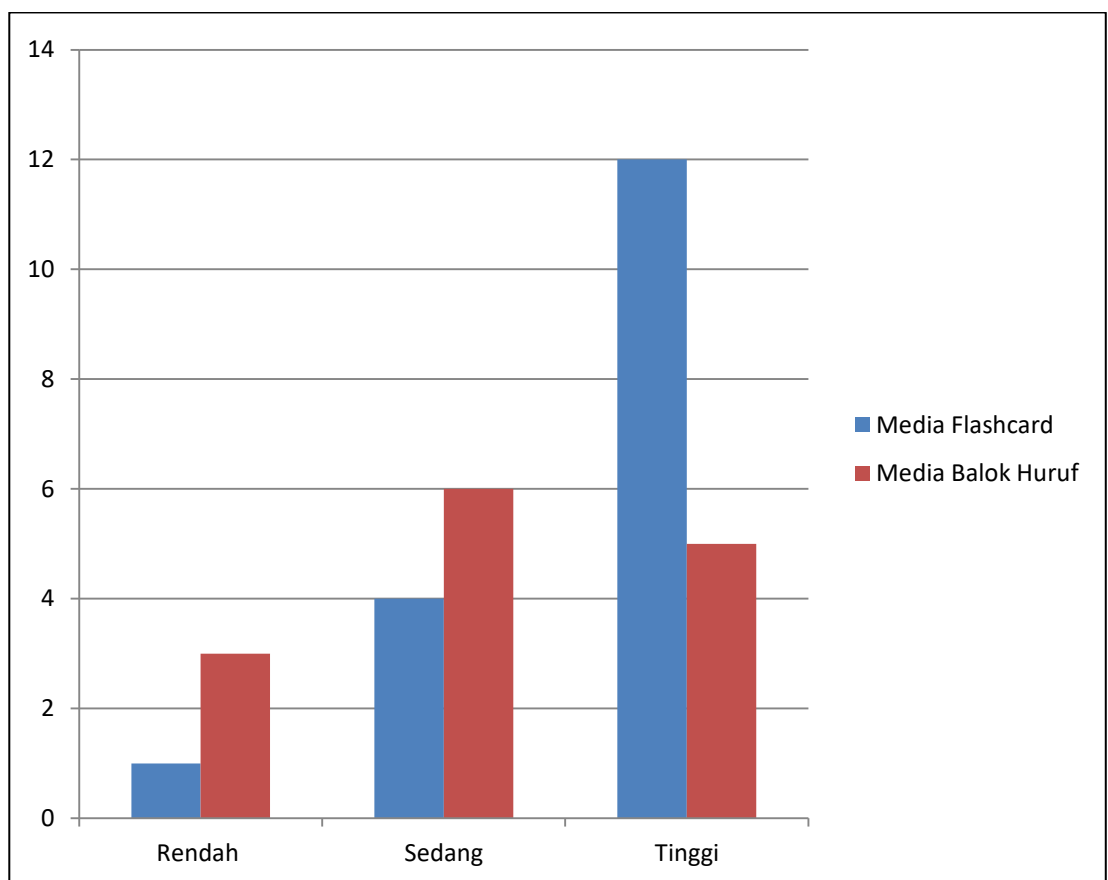
Distribusi Data Media Balok Huruf

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Jumlah Frekuensi Relatif (%)	Kategori
25 – 31	1	7,1 %	21,3 %	Rendah
32 – 38	2	14,2 %		
39 – 45	3	21,5 %	43 %	Sedang
46 – 52	3	21,5 %		
53 – 59	2	14,2 %	35,7 %	Tinggi
60 – 66	3	21,5 %		
Σ	14	100 %	100 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa kemampuan mengenal huruf menggunakan media balok huruf pada kelompok B2 di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 pada kategori rendah dimulai dari interval 25 – 31 sebanyak 1 anak dengan presentase 7,1 % dan interval 32 – 38 sebanyak 2 anak dengan presentase 14,2 %. Kemudian kategori sedang terdapat pada interval 39 – 45 sebanyak 3 anak dengan presentase 21,5 % dan interval 46 – 52 sebanyak 3 anak dengan presentase 21,5 %. Selanjutnya kategori tinggi terdapat pada interval 53 – 59 sebanyak 2 anak dengan presentase 14,2 % dan interval 60 – 66 sebanyak 3 anak dengan presentase 21,5%.

Adapun presentasi penggunaan media *flashcard* (eksperimen 1) pada kelompok B1 dan penggunaan media balok huruf (eksperimen 2) pada kelompok B2 dalam bentuk diagram batang di bawah ini.

Gambar 4. 1
Diagram Batang Kemampuan Mengenal Huruf
Media *Flashcard* dan Media Balok Huruf



Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi berkategori tinggi diperoleh kelompok eksperimen 1 media *flashcard* yaitu sebanyak 12 siswa dan frekuensi yang berkategori sedang diperoleh kelompok eksperimen 2 media balok huruf yaitu sebanyak 6 siswa.

2. Analisis Unit Kemampuan Mengenal Huruf

a) Hasil Analisis Unit Media *Flashcard*

Tabel 4.3

Hasil Analisis Unit Media *Flashcard* Menggunakan SPSS

Statistics		
<i>Posstest Flashcard</i>		
N	Valid	17
	Missing	0
Mean		54.47
Median		55.00
Mode		55 ^a
Std. Deviation		7.247
Range		27
Minimum		38
Maximum		65
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, maka diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Mean sebesar 54,47
- 2) Median sebesar 55,00
- 3) Modus sebesar 55
- 4) Standar deviasi sebesar 7,247.

b) Hasil Analisis Unit Media Balok Huruf

Tabel 4.4
Hasil Analisis Unit Media Balok Huruf Menggunakan SPSS

Statistics		
Posttest Balok Huruf		
N	Valid	14
	Missing	0
Mean		46.64
Median		47.50
Mode		60
Std. Deviation		10.760
Range		35
Minimum		25
Maximum		60

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, maka diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Mean sebesar 46,64
- 2) Median sebesar 47,50
- 3) Modus sebesar 60
- 4) Standar deviasi sebesar 10,76.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang digunakan dalam penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* analisis SPSS dengan taraf signifikansi 5 % (0,05). Uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Kemampuan Mengenal Huruf Media *Flashcard*.

Tabel 4.5

Hasil Analisis Uji Normalitas Media *Flashcard* Menggunakan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Posttest Flashcard
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54.47
	Std. Deviation	7.090
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.100
	Negative	-.124
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Dengan ketentuan :

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\geq \alpha$, maka H_0 diterima

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $< \alpha$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh Asymp.Sig. (2-tailed) adalah 0,200. Nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $\geq \alpha$ (0,05) sehingga H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data variabel media *flashcard* berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Kemampuan Mengenal Huruf Media Balok Huruf.

Tabel 4.6

Hasil Analisis Uji Normalitas Balok Huruf Menggunakan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Posttest BalokHuruf
N		14
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46.64
	Std. Deviation	10.760
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.107
	Negative	-.119
Test Statistic		.119
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Dengan ketentuan :

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $\geq \alpha$, maka H_0 diterima

Jika Asymp.Sig (2-tailed) $< \alpha$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh Asymp.Sig. (2-tailed) adalah 0,200. Nilai Asymp.Sig. (2-tailed

$= 0,200) \geq \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data variabel media balok huruf berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Adapun hasil analisis uji homogenitas yang telah di analisis menggunakan SPSS 22 dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 4.7

Hasil Analisis Uji Homogenitas Menggunakan SPSS

Test of Homogeneity of Variances			
NilaiPosttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.497	1	29	.125

Dengan ketentuan :

Jika $\text{Sig} > \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima artinya data bersifat homogen

Jika $\text{Sig} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak artinya data bersifat tidak homogen

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas menggunakan SPSS diperoleh nilai $\text{Sig} = 0,125$. Sehingga, $\text{Sig} (0,125) > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima artinya data media *flashcard* dan balok huruf bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan t-test independent sampel untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dan dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Tabel 4.8
Hasil Analisis Uji Hipotesis Menggunakan SPSS

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NilaiPosttest	Equal variances assumed	2.497	.125	2.412	29	.022	7.828	3.246	1.190	14.466
	Equal variances not assumed			2.323	22.028	.030	7.828	3.370	.838	14.817

Dengan ketentuan :

Jika Sig (2-tailed) $> \frac{1}{2} \alpha$, maka H_o diterima

Jika Sig (2-tailed) $< \frac{1}{2} \alpha$, maka H_o ditolak

H_o : Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok

huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil analisis SPSS uji hipotesis di atas, maka diperoleh Sig (2-tailed = 0, 022) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0, 05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media balok huruf serta untuk mengetahui adakah perbedaan kemampuan mengenal huruf antara siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf pada anak kelompok B di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023. Media *flashcard* adalah sebuah kartu kecil berisi teks, kata, simbol dan gambar yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan balok huruf adalah sebuah media yang berbentuk kubus yang berisi tulisan huruf-huruf abjad yang dapat digunakan untuk menyusun kata, sehingga guru dapat mengenalkan simbol-simbol huruf kepada anak.

Berdasarkan hasil penelitian analisis data pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media *flashcard* kebanyakan anak memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 54,47. Sedangkan nilai tengah (median) diperoleh sebesar 55,00 dan nilai yang sering muncul (modus) sebesar 55, serta standar deviasi yang didapatkan pada eksperimen 1 menggunakan *flashcard* diperoleh nilai sebesar 7,242. Selanjutnya pada kelompok eksperimen 2 menggunakan media balok huruf diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 46,64. Sedangkan nilai tengah (median) diperoleh sebesar 47,50 dan nilai yang sering muncul (modus) sebesar 60 serta standar deviasi yang diperoleh pada kelompok eksperimen 2 menggunakan media balok huruf diperoleh nilai sebesar 10,76.

Adapun tabel perbandingan antara kelompok eksperimen 1 menggunakan media *flashcard* dan eksperimen 2 menggunakan media balok huruf sebagai berikut :

Tabel 4. 9

**Tabel pembanding Hasil Tes Kemampuan Mengenal Huruf
Media *Flashcard* dan Balok Huruf**

No	Uji Statistik	Media <i>Flashcard</i>	Media Balok Huruf
1.	Presentase Kategori Rendah	6 %	21,3 %
2.	Presentase Kategori Sedang	23,5 %	43 %
3.	Presentase Kategori Tinggi	70,5 %	35,7 %
4.	Mean	54,47	46,64
5.	Median	55,00	47,50
6.	Modus	55	60
7.	Standar Deviasi	7,242	10,76

Berdasarkan tabel perbandingan di atas diketahui bahwa sebagian besar nilai siswa tergolong sedang, namun nilai tinggi diperoleh kelompok yang menggunakan media *flashcard* daripada yang menggunakan media balok huruf. Hal ini diketahui jika terdapat perbedaan di batas awal atau nilai terendah anak. Media *flashcard* dimulai 32 – 38 sedangkan media balok huruf dimulai dari 25 – 31. Berdasarkan hasil rata-rata dari kedua media tersebut, maka nilai rata-rata (mean) yang menggunakan media *flashcard* lebih tinggi daripada yang menggunakan media balok huruf.

Dengan demikian untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* dan balok huruf terhadap kemampuan mengenal huruf menggunakan analisis SPSS 22 *t-test independent sample*. Hasil analisis diperoleh nilai Sig (2-tailed = 0,22) lebih kecil dari $\frac{1}{2} \alpha$ (0, 05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan media balok huruf. Jadi, penggunaan media *flashcard* dan balok huruf memiliki perbedaan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media *flashcard* kemampuan mengenal huruf anak pada indikator menyebutkan simbol-simbol huruf anak mampu menyebutkan simbol huruf A-Z dengan tepat begitupun dengan kelompok eksperimen 2 balok huruf. Namun pada saat mengurutkan simbol huruf A-Z pada kelompok eksperimen 2 balok huruf hanya ada 6 anak yang bisa menyelesaikannya dengan benar, sedangkan pada kelompok

eksperimen 1 media *flashcard* terdapat 10 anak yang dapat menyelesaikannya. Kemudian pada indikator menulis huruf A-Z pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* hampir seluruh siswa bisa menulis huruf A-Z dengan tuntas, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 balok huruf masih ada beberapa yang belum bisa menyelesaikannya sampai akhir. Selanjutnya kemampuan mengenal huruf anak pada indikator mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya, pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* anak mampu menyebutkan huruf awal pada gambar dan menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang disuarakan dan memperoleh skor rata-rata berkembang sangat baik (BSB) begitupun pada eksperimen 2 juga memperoleh skor rata-rata berkembang sangat baik (BSB), namun pada kelompok eksperimen 2 hanya ada 11 anak yang memperoleh skor BSB (berkembang sangat baik), sedangkan pada eksperimen 2 ada 16 anak yang memperoleh skor BSB. Pada indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* anak mampu menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, dan menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama memperoleh skor rata-rata berkembang sesuai harapan atau BSH dan yang belum berkembang 1 anak, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 juga memperoleh skor rata-rata BSH, namun masih ada 3 anak yang belum berkembang (BB). Kemudian indikator memahami hubungan antara bunyi

dan bentuk huruf, pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* anak mampu menghubungkan gambar dengan bentuk huruf, menulis kata/kalimat, dan menulis nama benda yang ada pada gambar tanpa dibantu oleh guru, namun pada kelompok eksperimen 2 beberapa anak masih memerlukan bantuan guru seperti bertanya huruf “p” dan “j” bagaimana, ada juga yang masih salah menulis pada kalimat “mencuci” menjadi “mecuci”. Selanjutnya pada indikator membaca nama sendiri, pada kelompok eksperimen 2 media balok huruf anak mulai berkembang (MB) dalam membaca namanya sendiri dan nama temannya, sedangkan pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard* anak juga berkembang sesuai harapan (BSH). Terakhir pada indikator menulis nama sendiri, pada kelompok eksperimen 1 media *flashcard*, beberapa anak sudah mulai berkembang sesuai harapan (BSH) dalam menuliskan namanya sendiri dan menulis nama teman, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 media balok huruf anak-anak sudah mulai berkembang dalam menulis namanya dan nama temannya.

Peneliti melihat bahwa siswa yang menggunakan media *flashcard* lebih semangat, aktif, dan juga antusias saat pembelajaran daripada siswa yang menggunakan media balok huruf, sehingga siswa yang menggunakan media *flashcard* lebih cepat dalam mengenal huruf dibandingkan yang menggunakan media balok huruf. Hal ini dipengaruhi karena media *flashcard* yang lebih menarik daripada media balok huruf, karena pada dalam media *flashcard* terdapat penulisan huruf abjad besar dan kecil seperti Aa, Bb, Cc dst, kemudian dalam media *flashcard* juga dilengkapi dengan gambar

pendukung sesuai huruf abjad seperti A untuk apel, B untuk bola, C untuk ceri dst, hal tersebut dapat memperbanyak perbendaharaan kata anak, sehingga mampu merangsang otak anak untuk mengingat huruf abjad dalam menggunakan media kartu *flashcard* daripada yang menggunakan media balok huruf, karena pada media balok huruf hanya terdapat huruf-huruf saja tidak dilengkapi dengan gambar pendukung seperti media *flashcard*.

Selanjutnya dapat dilihat dari kelebihan masing-masing media *flashcard* dan media balok huruf. Kelebihan media *flashcard* menurut teori Indrianan (2011:69) yaitu : 1) mudah dibawa kemana-mana; 2) praktis dalam menggunakannya; 3) mudah diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, atau berisi huruf yang simple dan menarik, sehingga mampu merangsang otak anak untuk lebih lama dalam mengingat; 3) media ini sangat menyenangkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan media ini bisa digunakan dalam bentuk permainan. Sedangkan kelebihan dari media balok huruf menurut teori Masyithoh (2016:802) yaitu : 1) penggunaan media balok huruf di rasa lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf; 2) media balok huruf dapat dibuat dengan mudah; 3) balok huruf merupakan media yang menarik, karena terdapat huruf yang berwarna-warni dan ukuran huruf jelas. Dari kelebihan masing-masih media diatas, media *flashcard* lebih baik daripada media balok huruf karena pada media *flashcard* terdapat gambar-gambar yang berisi huruf yang menarik, sehingga mampu merangsang otak anak untuk lebih lama dalam mengingat, sedangkan pada media balok huruf hanya terdapat huruf saja. Sehingga fakta dilapangan

menunjukkan pada kelompok eksperimen 1 (media *flashcard*) lebih unggul dalam mengenal huruf daripada kelompok eksperimen 2 yang menggunakan media balok huruf. Disini media *flashcard* lebih praktis dibandingkan dengan media balok huruf, karena media *flashcard* dibuat dengan bentuk kartu, sehingga mudah dibawa kemana-mana, sedangkan media balok huruf dibuat dengan bentuk kubus yang terbuat dari kayu, sehingga media balok huruf kurang praktis jika dibawa dan digunakan sewaktu-waktu. Pada kelompok media *flashcard* anak-anak dapat menambah banyak perbendaharaan katanya karena dalam media *flashcard* dilengkapi dengan nama gambar yang ada dalam *flashcard*, sedangkan pada kelompok media balok huruf anak-anak harus berfikir dahulu untuk mencari nama benda yang berawalan huruf yang ada pada balok huruf. Dengan dilengkapinya gambar-gambar dan huruf dalam media *flashcard* tersebut dapat merangsang otak anak untuk lebih lama dalam mengingat huruf-huruf abjad yang ajarkan. Selanjutnya pada saat digunakan dalam metode bermain, peneliti melihat pada kelompok media *flashcard* lebih cepat dalam menyusun huruf daripada kelompok media balok huruf, karena pada kelompok media *flashcard* anak-anak bisa langsung menebak huruf berdasarkan gambar yang ada pada kartu, sedangkan pada kelompok media balok huruf sedikit lama karena anak harus berpikir dahulu untuk mencari huruf yang dicari. Dengan demikian, berdasarkan uraian tersebut didapati bahwa penggunaan media *flashcard* lebih cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* lebih baik dan cepat dalam mengenalkan huruf pada anak daripada dengan yang menggunakan media balok huruf pada kelompok B di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini sejalan dengan teori Alvien (2022:5) bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat merangsang anak belajar aktif dan menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak. Disini anak melihtakan sikap percaya dirinya dengan langsung menyebutkan nama benda pada *flashcard* pada saat guru bertanya, karena terdapat nama gambar pada *flashcard*. Selanjutnya juga diperkuat dengan teori Tawaduddin (2017:25) bahwa media *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan membaca anak, mengembangkan daya ingat anak, dan memperbanyak perbendaharaan kata anak karena pada media *flashcard* dilengkapi gambar dan namanya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah diuraikan pada bab VI, mengenai pengaruh media *flashcard* dan balok huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media *flashcard* di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 setelah di analisis menggunakan SPSS 22 memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,47 dan berkategori tinggi sebesar 70,5%.
2. Kemampuan mengenal huruf pada kelompok eksperimen 2 yang menggunakan media balok huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 setelah di analisis menggunakan SPSS 22 memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,64 dan berkategori sedang sebesar 43%.
3. Hasil perhitungan statistik melalui SPSS 22 menggunakan *t-test independent* maka diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0, 22 dengan taraf signifikansi $\frac{1}{2} \alpha$ (0, 05). Sehingga, Sig (2-tailed) $\leq \frac{1}{2} \alpha$ yaitu Sig (2-tailed = 0, 22) $\leq \alpha$ (0, 025), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan yang menggunakan

media balok huruf, yang dimana pengaruh menggunakan media *flashcard* mendapatkan nilai rata-rata 54,47 dan media balok huruf mendapatkan nilai rata-rata 46,64. Dengan dukungan kuat teori Alvien (2022:5) bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat merangsang anak belajar aktif dan menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak. Selanjutnya diperkuat dengan teori Tawaduddin (2017:5) bahwa media *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan membaca anak, mengembangkan daya ingat anak, dan memperbanyak perbendaharaan kata anak.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan pada penelitian ini adalah hanya terdapat 2 kelas pada kelompok B di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023 sehingga kaidah statistik inferensialnya tidak terpenuhi.

C. Saran

1. Bagi Pendidik

- a. Pendidik dapat menggunakan media *flashcard* dan balok huruf untuk mengenalkan huruf kepada siswa.
- b. Pendidik diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak tidak mudah merasa bosan ketika belajar.
- c. Pendidik diharapkan dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat mempermudah anak dalam memahami dan menerima materi pembelajaran dengan baik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah wawasan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan fasilitas media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mendukung proses belajar anak.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi.
- b. Memastikan bahwa kaidah penelitian sudah terpenuhi.
- c. Menciptakan suasana kegiatan belajar yang lebih aktif dengan memanfaatkan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muhammad R. 2022. *Flashcard sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi:Penerbit Haura Utama.
- Anshori, Muslich. & Iswati Sri. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya:Airlangga University Press.
- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Rahman, Budi. & Haryanto. 2014. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Prima Edukasia. 2(2)
- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Hisna. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Balok Huruf Taman Kanak-kanak Pasaman Barat*. Jurnal Personal PAUD. 1(1)
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*.Yogyakarta : Diva Press.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kholilullah, Hamdan., & Heryani. 2020. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Aktualita : Jurnal Penelitian sosial dan keagamaan. 10(1)
- Kusumastuti, Adhi., Khoirun, Ahmad., & Achmadi, Taofan. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Deepublish.
- Laras Andiyani, Siti. 2015. *Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf*. Jurnal Pendidikan Anak. 1(4)
- Manispal. 2018. *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Masyithoh, Syari'ati. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bantul*. Jurnal Pendidikan Anak. 5(2)
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Mulyani, Novi. 2022. *Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nafiul Andini, Alvien. 2022. *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Penelitian Anak Usia Dini. 1(1)
- Nawafilaty, Tawaduddin. 2017. *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A*. JCE. 1(1)
- Nisak Aulina, Choirun. 2018. *Metodologi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. UMSIDA Pers.
- Nurhayati dkk. 2021. *Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak*. Jurnal Obsesi. 3(2)
- Permendiknas No 137 Tahun 2014
- Rahman, Taopik., Sumardi., & Fuadatul, Siti. 2017. *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*. Jurnal PAUD Agapedia. 1(1)
- Rahmasari, Annisa dkk. 2022. *Penerapan Media Flashcard Dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Abna. 3(2)
- Ramli, M. 2015. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan. 13(23)
- Rini, E.W.S., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. 2019. *Penggunaan Media Balok Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah dan Tanda Bacanya di Kelas I MI Thoriqul Huda Kota Batu*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 1(2)
- Sari, R.E & Purwadi. 2018. *Penggunaan Alat Permainan Balok Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok B*. Jurnal Audi. 2(2)
- Satriana, A. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai 5 Melalui Media Flashcard bagi Siswa Tunagrahita Sedang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. 1(2)
- Sri Wulandari & Subar Junanto. 2020. *Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun di Play Group Islam Terpadu Al-Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Fransiska Eva Gelista & Subar Junanto. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun di RA Guppi 1*

Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Sofia, Pipin., & Taib, Bahran. 2018. *Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelommpok B3 PAUD Sandhy Putra Telkom Ternate*. Jurnal Pendidikan. 16(2)

Syofiani, W. 2012. *Peningkatan Membaca Anak Melalui Permainan Dadu Kata Bergambar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Naras Pariman*. Jurnal Pesona. 1(1)

Susilana, Rudy., & Riyana, Cepy. 2018. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca :Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Thufiela., Tawil., & Laely, K. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Media Balok Huruf*. Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan. 6(12)

Lampiran 1

HASIL PENELITIAN POSTTEST KELAS B1 MEDIA *FLASHCARD*

(EKSPERIMEN 1) TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN

TAHUN AJARAN 2022/2023

No	Nama Anak	Butir Item																		Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1.	Abdiel Fazuan Zulkarnian	4	4	4	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	48
2.	Afkha Rasya Saputra	4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	55
3.	Alfarizqi Choirul Pradana	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	62
4.	Aslan Rayshiva Andhanu W.	4	2	4	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	4	2	4	49
5.	Aulia Izzatunnisa A.H	4	4	4	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	56
6.	Bulan Revalina Putrya Agung	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	55
7.	Hanandia Salsabila C. A	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	58
8.	Haviena Nadhifa	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	65
9.	Hilal Majied Faraji	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	3	57
10.	Kays Surya Aprilia	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	2	4	4	2	4	54
11.	Miftahul Jannah Azzahra	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	64
12.	Muhammad Gibran Arshaka	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	62
13.	Radhin Alby Fahreza	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	58
14.	Rania Azkadina Rizky	4	4	4	2	3	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	53
15.	Salma Ashalina Putri	4	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	47
16.	Kinar Katta Handoyo	4	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	45
17.	Abdul Ghani Arsenio R.	3	2	3	2	3	3	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	38

Lampiran 2

**HASIL PENELITIAN POSTTEST KELAS B2 MEDIA BALOK HURUF
(EKSPERIMEN 2) TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

No	Nama Anak	Butir Item																		Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1.	Agha Fawwas Najib	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	42
2.	Anindita Kaysa Maharani	4	4	4	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	48
3.	Caesar Zazfa Independent	4	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	45
4.	Hafidz Zikri Rafardhan	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
5.	Ira Novitasari	4	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	33
6.	Muhammad Ghibran Adi P.	4	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	35
7.	Muhammad Maulana Azka	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	60
8.	Rafi Syihabuddin A.	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	60
9.	Zeline Afiza Zakeisa A.	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	53
10.	Alverdo Rajendra W.	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	2	60
11.	Eliska Alta Talia	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	47
12.	Liora Lavina Nopisyasha U.	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	25
13.	Muhammad Arjuna P.	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	53
14.	Rizanka Qania Indraswati	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	52

Lampiran 3

Menghitung Analisis Unit Media *Flashcard* dan Balok Huruf**A. Menyusun Interval Media *Flashcard* dan Balok Huruf****1. Jumlah Kelas**

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (31) \\ &= 1 + 4,921 \\ &= 5,921 \text{ dibulatkan menjadi } 6\end{aligned}$$

2. Rentang Data

$$\begin{aligned}R &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 65 - 25 \\ &= 40\end{aligned}$$

3. Panjang Interval (p)

$$\begin{aligned}p &= R : K \\ &= 40 : 6 \\ &= 6,6 \text{ dibulatkan menjadi } 7\end{aligned}$$

Lampiran 4

Form Penilaian Kelompok B 1 (Eksperimen 1) Flashcard

FORM PENILAIAN LEMBAR UNJUK KERJA
MEDIA FLASHCARD

Nama Anak : *Haviena Nadhifa*
Kelas : *B1*

No	Aspek yang dinilai	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan simbol huruf A-Z				✓
2.	Mengurutkan gambar simbol huruf A-Z				✓
3.	Menulis huruf A-Z				✓
4.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang ada pada gambar (tema sayuran : wortel, terong, jagung, cabai, brokoli)			✓	
5.	Menyebutkan huruf awal pada gambar (tema buah : jeruk, apel, pepaya, jambu, rambutan, manggis, durian, pisang, semangka, nanas)				✓
6.	Menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang di suarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, burung, lebah, beruang, harimau, kuda, sapi, semut)				✓
7.	Menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema buah : apel-anggur, jeruk-jambu, melon-manggis, nanas-naga, papaya-pisang, dll)				✓
8.	Menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kura-kura, merak-macan, burung-beruang, sapi-singa, harimau-hiu)			✓	
9.	Mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema benda : penghapus-payung, bola-baju, sepatu-sepeda, layangan-lemari, mobil-motor, lampu, kaca)			✓	
10.	Menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kelinci, merak-monyet, burung-bebek, sapi-singa, harimau-hiu)				✓
11.	Menghubungkan gambar dan bentuk huruf (tema buah : jeruk, pepaya, rambutan, pisang, semangka)				✓
12.	Menulis kembali kata/kalimat (tema benda : penghapus, papan tulis, buku di meja, ambilkan pensil di sana, laras membantu ibu mencuci pakaian)			✓	
13.	Menulis nama benda yang ada pada gambar (tema benda sekitar : mobil, sepeda, sekolah, rumah,				✓

14.	Menyebutkan huruf-huruf penyusun pada kata yang disuarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, harimau, semut)				✓
15.	Membaca nama lengkap				✓
16.	Membaca nama lengkap teman			✓	
17.	Menulis nama lengkap			✓	
18.	Menulis nama lengkap teman			✓	
Total					

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

- a. BB (Belum Berkembang) : skor 1
 b. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
 c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
 d. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Jumlah skor : 65

Lampiran 5

Form Penilaian B 2 (Eksperimen 2) Balok Huruf

FORM PENILAIAN LEMBAR UNJUK KERJA

MEDIA BALOK HURUF

Nama Anak : *Ailverdo Rajendra Wijaya*
Kelas : *B₂*

No	Aspek yang dinilai	Klasifikasi Tingkat Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan simbol huruf A-Z				✓
2.	Mengurutkan gambar simbol huruf A-Z				✓
3.	Menulis huruf A-Z				✓
4.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang ada pada gambar (tema sayuran : wortel, terong, jagung, cabai, brokoli)			✓	
5.	Menyebutkan huruf awal pada gambar (tema buah : jeruk, apel, pepaya, jambu, rambutan, manggis, durian, pisang, semangka, nanas)				✓
6.	Menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang di suarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, burung, lebah, beruang, harimau, kuda, sapi, semut)				✓
7.	Menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema buah : apel-anggur, jeruk-jambu, melon-manggis, nanas-naga, papaya-pisang, dll)			✓	
8.	Menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kura-kura, merak-macan, burung-beruang, sapi-singa, harimau-hiu)			✓	
9.	Mengelompokkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema benda : penghapus-payung, hola-baju, sepatu-sepeda, layangan-lemari, mobil-motor, lampu, kaca)			✓	
10.	Menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (tema binatang: kuda-kelinci, merak-monyet, burung-bebek, sapi-singa, harimau-hiu)				✓
11.	Menghubungkan gambar dan bentuk huruf (tema buah : jeruk, pepaya, rambutan, pisang, semangka)				✓
12.	Menulis kembali kata/kalimat (tema benda : penghapus, papan tulis, buku di meja, ambilkan pensil di sana, laras membantu ibu mencuci pakaian)				✓
13.	Menulis nama benda yang ada pada gambar (tema benda sekitar : mobil, sepeda, sekolah, rumah,				✓

14.	Menyebutkan huruf-huruf penyusun pada kata yang disuarakan (tema binatang : kucing, belalang, kupu-kupu, harimau, semut)				✓
15.	Membaca nama lengkap				
16.	Membaca nama lengkap teman		✓		
17.	Menulis nama lengkap		✓		
18.	Menulis nama lengkap teman				✓
Total			✓		

Adapun sistem perskoran anak sebagai berikut :

- c. BB (Belum Berkembang) : skor 1
f. MB (Mulai Berkembang) : skor 2
g. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : skor 3
h. BSB (Berkembang Sangat Baik) : skor 4

Jumlah skor : 60

Lampiran 6

Foto Kegiatan

<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan anak dengan media <i>flashcard</i> 	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan anak dengan balok huruf 
<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan huruf dengan membagikan <i>flashcard</i> secara acak 	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan huruf dengan membagikan balok huruf secara acak 
<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan huruf dengan bermain menggunakan <i>flashcard</i> 	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan huruf dengan bermain menggunakan balok huruf 

Foto Kegiatan





<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan huruf abjad dengan kartu <i>flashcard</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan huruf abjad dengan balok huruf 
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan huruf awal pada gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama 
<ul style="list-style-type: none"> • Menulis nama teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis nama benda yang ada pada gambar 

Foto Kegiatan

<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan huruf awal pada suatu kata yang disuarakan  <p>2023/02/13 09:20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan gambar dengan bentuk huruf 
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan dan menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama  <p>2023/02/13 09:21</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis kembali kata/kalimat 
<ul style="list-style-type: none"> • Menulis nama teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis huruf A-Z 

Lampiran 7

Surat Ijin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 364 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/1/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen
 Di
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Wakhida Fajar Hidayani
 NIM : 193131056
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : 8
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Flashcard dan Balok Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf di TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2022/2023

Waktu Penelitian : 06 Februari - 04 Maret 2023
 Tempat : TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 20 Januari 2023
 a.n. Dekan,
 Dekan I




 Dr. Hi. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
 19730715 199903 2 002

Tembusan :
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 8

Surat Telah Melakukan Penelitian


TK AISYIYAH VI CENGKLIK
JETIS KARANGPUNG KEC. KALIJAMBE
KABUPATEN SRAGEN
Alamat : Cengklik RT 05, Jetiskarangpung, Kalijambe, Sragen. Kode pos 57275

Nomor : 008/ BA.VI/CNGK/II/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian Ijin Observasi

Kepada :
 Yth. Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta
 Di tempat

Assalamu' alaikum Wr.Wb


Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Aisyiyah VI Cengklik Kec. Kalijambe Kab. Sragen
 Memberikan ijin observasi atas nama :

Nama	: Wakhida Fajar Hudayani
NIM	: 193131056
Jurusan/ Prodi	: Fakultas Ilmu Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: 8
Judul Skripsi	: PENGARUH MEDIA FLASHCARD DAN BALOK HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF DI TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN TAHUN AJARAN 2022/2023
Waktu	: 06 Februari – 04 Maret 2023
Tempat	: TK Aisyiyah VI Cengklik Kalijambe Sragen

Untuk mengadakan observasi di TK Aisyiyah VI Cengklik, Kec. Kalijambe, Kab. Sragen dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana

Demikian pemberian ijin ini kami buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya

Wassalamu' alaikum Wr. Wb

Kalijambe, 01 Februari 2023
 Kepala TK Aisyiyah VI Cengklik

 Untari Widyawati, S.Pd

Lampiran 9

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media *Flashcard*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/Topik : Sayuran
Semester/Minggu : 2/1
Hari/Tanggal : *Senin, 06 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam sayuran
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak mampu menampilkan hasil karya seni
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai macam gambar sayuran

C. Alat dan Bahan

- Krayon / Pensil Warna
- *Flashcard*
- Pensil
- Penghapus
- Gambar mewarnai
- Gambar macam-macam sayuran
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek An Nas

- Membaca doa larangan marah
- Bermain tepuk
- Berdiskusi tentang media balok huruf
- Menyebutkan huruf abjad A-Z
- Berdiskusi tentang macam-macam sayuran

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan media *flashcard*.
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam sayuran.
- Anak mengamati simbol huruf yang ada pada gambar.
- Anak mengamati hasil mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam sayuran?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf yang ada pada *flashcard*?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol huruf awal pada suatu gambar ?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis nama lengkapnya? .

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak simbol-simbol huruf yang ada pada *flashcard*
- Anak-anak menyimak saat mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja
- Anak-anak menyimak saat membaca dan menulis nama lengkap
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada saat mengumpulkan informasi, yaitu mengenal simbol huruf pada gambar, mewarnai gambar, dan membaca serta menulis nama

lengkap.

- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

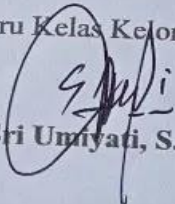
❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Guru Kelas Kelompok B1


Sri Umiyati, S. Pd.

Sragen, 06 Februari 2023

Praktikan


Wakhida Fajar Hidayani

Kepala Sekolah


Untari Widyowati, S. Pd.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun
 Tema/Topik : Buah
 Semester/Minggu : 2/2
 Hari/Tanggal : *Senin, 13 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam buah
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar buah-buahan

C. Alat dan Bahan

- Pensil
- Penghapus
- *Flashcard*
- Gambar pendukung macam-macam buah-buahan
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek surat Al Ikhlas
- Membaca do'a sehari-hari sebelum dan sesudah makan
- Bermain tepuk
- Memperkenalkan media *flashcard*

- Mengurutkan huruf abjad A-Z
- Berdiskusi tentang macam-macam buah-buahan.

❖ **Inti**

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam buah-buahan
- Anak mengamati gambar buah-buahan dan simbol hurufnya.
- Anak mengamati hasil mengurutkan huruf abjad A-Z.
- Anak mengamati hasil menghubungkan gambar buah dengan bentuk huruf pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam buah-buahan?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar buah-buahan?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengurutkan huruf abjad menggunakan media *flashcard*?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan gambar buah dengan bentuk hurufnya pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak mengenai simbol-simbol huruf pada gambar buah-buahan.
- Anak-anak menyimak saat mengurutkan huruf abjad menggunakan media *flashcard*.
- Anak-anak menyimak saat menghubungkan gambar buah dengan bentuk huruf pada lembar kerja
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada saat mengumpulkan informasi, yaitu menyebutkan huruf awal dan menyebutkan huruf awal yang sama pada gambar buah-buahan, mengurutkan huruf abjad A-Z, dan menghubungkan gambar buah dengan bentuk hurufnya pada lembar kerja.
- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat

melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, Senin, 15 Februari 2025

Guru Kelas Kelompok B1

Sri Umiyati, S. Pd

Pratikan

Wakhida Fajar Hudayani



Chfari Widyawati, S. Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/Topik : Binatang
Semester/Minggu : 2/3
Hari/Tanggal : *Senin, 20 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam binatang
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak mampu menampilkan hasil karya seni
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar binatang

C. Alat dan Bahan

- Lem Fox
- Pensil
- Penghapus
- *Flashcard*
- Kertas HVS
- Daun Kering
- Gambar pendukung macam-macam binatang
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak

- Membaca surat pendek Al-Kausar
- Membaca do'a sehari-hari sebelum keluar rumah
- Bermain tepuk
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang.
- Mengenalkan media *flashcard*
- Menyebutkan huruf awal yang disuarakan
- Menyebutkan huruf penyusun pada kata yang disuarakan.

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam binatang.
- Anak mengamati simbol-simbol huruf pada sebuah gambar.
- Anak mengamati gambar-gambar yang memiliki huruf awal yang sama.
- Anak mengamati hasil kolase ulat pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam binatang?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar dan huruf yang disuarakan?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam membuat kolase ulat pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar dan pada kata yang disuarakan
- Anak-anak menyimak saat menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama pada lembar kerja
- Anak-anak menyimak saat membuat kolase ulat pada lembar kerja
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada

saat mengumpulkan informasi, yaitu menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, dan membuat kolase ulat.

- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

• Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 20 Februari 2023

Guru Kelompok B1

Sri Umiyati, S. Pd

Pratikan

Wakhida Fajar Hudayani



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/Topik : Benda
Semester/Minggu : 2/4
Hari/Tanggal : *Senin, 27 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam benda disekitarnya
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar benda-benda disekitarnya

C. Alat dan Bahan

- Pensil
- Penghapus
- *Flashcard*
- Gambar pendukung macam-macam gambar benda-benda disekitarnya
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek surah Al Lahab
- Bermain tepuk
- Mengenalkan media *flashcard*
- Menulis huruf abjad A-Z

- Berdiskusi tentang macam-macam benda-benda disekitar

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam benda disekitarnya
- Anak mengamati hasil menulis huruf abjad A-Z di lembar kerja.
- Anak mengamati hasil mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama.
- Anak mengamati hasil menulis kembali kata/kalimat pada lembar kerja.
- Anak mengamati hasil dari menulis nama benda yang ada pada gambar.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam benda yang ada di sekitar kita?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat menulis huruf abjad A-Z pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menulis nama gambar pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak saat menulis huruf abjad A-Z di papan tulis.
- Anak-anak menyimak saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama pada lembar kerja.
- Anak-anak menyimak saat menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan pada lembar kerja.
- Anak-anak menyimak saat menulis nama gambar pada lembar kerja.
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada

saat mengumpulkan informasi, yaitu menulis huruf abjad A-Z, saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama, menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan dan menulis nama gambar pada lembar kerja.

- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 27 Februari 2023

Guru Kelas Kelompok B1

Sri Umiyati, S. Pd

Pratikan

Wakhida Fajar Hidayani



Untari Widyowati, S. Pd.

Lampiran 10

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media Balok Huruf

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun
 Tema/Topik : Sayuran
 Semester/Minggu : 2/1
 Hari/Tanggal : *Rabu, 08 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam sayuran
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak mampu menampilkan hasil karya seni
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai macam gambar sayuran

C. Alat dan Bahan

- Krayon / Pensil Warna
- Balok Huruf
- Pensil
- Gambar mewarnai
- Gambar macam-macam sayuran
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek An Nas
- Membaca doa larangan marah

- Berdiskusi tentang media balok huruf
- Menyebutkan huruf abjad A-Z
- Berdiskusi tentang macam-macam sayuran

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan media balok huruf.
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam sayuran.
- Anak mengamati simbol huruf yang ada pada gambar.
- Anak mengamati hasil mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam sayuran?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf yang ada pada balok huruf?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol huruf awal pada suatu gambar ?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis nama lengkapnya?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak simbol-simbol huruf yang ada pada balok huruf
- Anak-anak menyimak saat mewarnai gambar sayuran pada lembar kerja
- Anak-anak menyimak saat membaca dan menulis nama lengkap
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada saat mengumpulkan informasi, yaitu mengenal simbol huruf pada gambar, mewarnai gambar, dan membaca serta menulis nama lengkap.
- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat

melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

• Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 08 Februari 2023

Guru Kelas Kelompok B2

Ismiyati, S. Pd.

Praktikan

Wakhida Fajar Hudayani



Kepala Sekolah

Untari Widyawati, S. Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun
Tema/Topik : Buah
Semester/Minggu : 2/2
Hari/Tanggal : *Rabu, 15 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam buah
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar buah-buahan

C. Alat dan Bahan

- Pensil
- Penghapus
- Balok Huruf
- Gambar pendukung macam-macam buah-buahan
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek surat Al Ikhlas
- Membaca do'a sehari-hari sebelum dan sesudah makan
- Bermain tepuk
- Memperkenalkan media Balok Huruf

- Mengurutkan huruf abjad A-Z
- Berdiskusi tentang macam-macam buah-buahan.

❖ **Inti**

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam buah-buahan
- Anak mengamati gambar buah-buahan dan simbol hurufnya.
- Anak mengamati hasil mengurutkan huruf abjad A-Z.
- Anak mengamati hasil menghubungkan gambar buah dengan bentuk huruf pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam buah-buahan?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar buah-buahan?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengurutkan huruf abjad menggunakan media balok huruf?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan gambar buah dengan bentuk hurufnya pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak mengenai simbol-simbol huruf pada gambar buah-buahan.
- Anak-anak menyimak saat mengurutkan huruf abjad menggunakan media balok huruf.
- Anak-anak menyimak saat menghubungkan gambar buah dengan bentuk huruf pada lembar kerja
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada saat mengumpulkan informasi, yaitu menyebutkan huruf awal dan menyebutkan huruf awal yang sama pada gambar buah-buahan, mengurutkan, dan menghubungkan gambar buah dengan bentuk hurufnya pada lembar kerja.
- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat

melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 15 Februari 2023

Guru Kelas B2

Ismiyati, S. Pd.

Pratikan

Wakhida Fajar Hudayani

Kepala Sekolah

Utari Widyawati, S. Pd.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGKLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun
Tema/Topik : Binatang
Semester/Minggu : 2/3
Hari/Tanggal : *rabu, 22 Februari 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam binatang
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak mampu menampilkan hasil karya seni
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar binatang

C. Alat dan Bahan

- Lem Fox
- Pensil
- Penghapus
- Balok Huruf
- Kertas HVS
- Daun Kering
- Gambar pendukung macam-macam binatang
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak

- Membaca surat pendek Al-Kausar
- Membaca do'a sehari-hari sebelum keluar rumah
- Bermain tepuk
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang.
- Mengenalkan media balok huruf
- Menyebutkan huruf awal yang disuarakan
- Menyebutkan huruf penyusun pada kata yang disuarakan.

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam binatang.
- Anak mengamati simbol-simbol huruf pada sebuah gambar.
- Anak mengamati gambar-gambar yang memiliki huruf awal yang sama.
- Anak mengamati hasil kolase ulat pada lembar kerja.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam binatang?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar dan huruf yang disuarakan?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam membuat kolase ulat pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak saat mengenali simbol-simbol huruf pada gambar dan pada kata yang disuarakan
- Anak anak menyimak saat menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama pada lembar kerja
- Anak anak menyimak saat membuat kolase ulat pada lembar kerja
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada

saat mengumpulkan informasi, yaitu menunjukkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, menghubungkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama, dan membuat kolase ulat.

- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

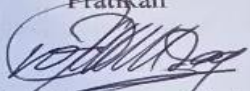
- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 22 Februari 2023

Guru Kelompok B2


Ismiyati, S. Pd

Pratikan


Wakhida Fajar Hidayani


Kepala Sekolah
Untari Widyowati, S. Pd.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK AISYIYAH VI CENGLIK KALIJAMBE SRAGEN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Kelompok/Usia : B1/5-6 Tahun
 Tema/Topik : Benda
 Semester/Minggu : 2/4
 Hari/Tanggal : *Rabu, 01 Maret 2023*

A. Tujuan Kegiatan

- Anak mampu mengenal dan mensyukuri ciptaan Allah
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu mengetahui macam-macam benda disekitarnya
- Anak mampu menunjukkan dasar berpikir kritis
- Anak terbiasa mandiri
- Anak terbiasa mentaati peraturan

B. Sumber Belajar

- Berbagai gambar benda-benda disekitarnya

C. Alat dan Bahan

- Pensil
- Penghapus
- Balok Huruf
- Gambar pendukung macam-macam gambar benda-benda disekitarnya
- Lembar kerja

D. Kegiatan Pembelajaran

❖ **Pembukaan**

- Berbaris, salam berdo'a dan mengecek kehadiran anak
- Membaca surat pendek surah Al Lahab
- Bermain tepuk
- Mengenalkan media balok huruf
- Menulis huruf abjad A-Z

- Berdiskusi tentang macam-macam benda-benda disekitar

❖ Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan diri
- Anak mengamati ibu guru memperkenalkan macam-macam benda disekitarnya
- Anak mengamati hasil menulis huruf abjad A-Z di lembar kerja.
- Anak mengamati hasil mengelompokkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama.
- Anak mengamati hasil menulis kembali kata/kalimat pada lembar kerja.
- Anak mengamati hasil dari menulis nama benda yang ada pada gambar.

Pertanyaan pemantik :

- Gambar apa yang ibu pegang?
- Apa saja macam-macam benda yang ada di sekitar kita?

2. Menanya

- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat menulis huruf abjad A-Z pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan saat menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan pada lembar kerja?
- Apakah anak-anak mengalami kesulitan dalam menulis nama gambar pada lembar kerja?

3. Mengumpulkan informasi

- Anak-anak menyimak saat menulis huruf abjad A-Z di papan tulis.
- Anak-anak menyimak saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama pada lembar kerja.
- Anak-anak menyimak saat menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan pada lembar kerja.
- Anak-anak menyimak saat menulis nama gambar pada lembar kerja.
- Anak dan ibu guru menyebutkan perlengkapan yang akan digunakan.

4. Mengasosiasi

- Anak melakukan kegiatan yang telah dijelaskan oleh ibu guru pada

saat mengumpulkan informasi, yaitu menulis huruf abjad A-Z, saat mengelompokkan gambar benda di sekitar yang memiliki huruf awal yang sama, menulis kembali kata/kalimat yang disuarakan dan menulis nama gambar pada lembar kerja.

- Ibu guru mengobservasi dan mendokumentasikan anak-anak saat melakukan kegiatan

5. Mengkomunikasikan

- Anak menceritakan pengalamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran hari ini kepada orang tua dan guru.

❖ Penutup

- Guru bersama anak merapikan tempat duduk
- Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan motivasi dan pesan moral pada anak
- Berdo'a selesai kegiatan

❖ Recalling

- Pesan dan kesan atas kegiatan yang telah dilakukan serta menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran esok
- Salam, pulang

E. Asesmen (unjuk kerja)

- Guru melakukan observasi terhadap kegiatan bermain anak
- Guru mendokumentasikan kegiatan, perilaku, celoteh dan kemampuan yang dilakukan anak berupa pencatatan dan pemotretan aktivitas anak.
- Guru mendokumentasikan karya anak

Sragen, 01 maret 2023

Guru Kelas Kelompok B1

Ismiyati, S. Pd

Pratikan

Wakhida Fajar Hidayani

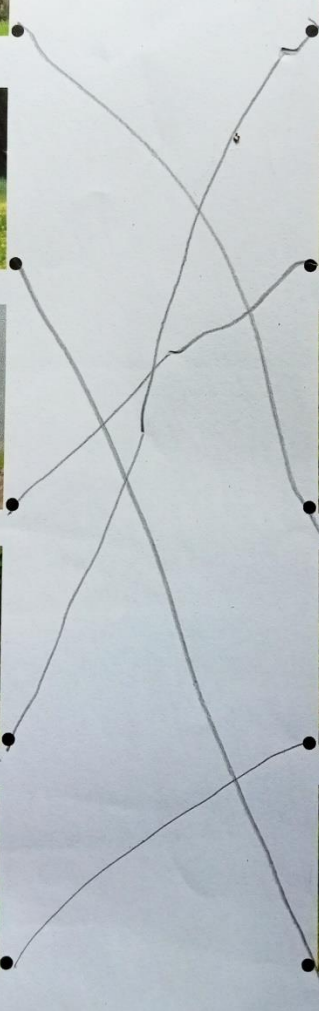


Lampiran 11

Lembar Kerja Anak

Nama : NADHIRA
Kelas : B1

Hubungkan gambar dibawah ini yang memiliki huruf awal yang sama !



Rabu, 22-2-2023

Nama : EDO

Kelas :

Tuliskan nama gambar dibawah ini dengan benar !



Mobil



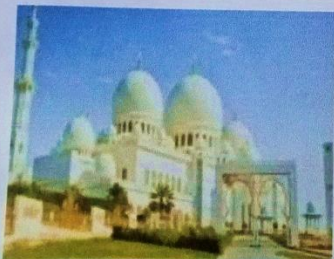
sepeda



papan tulis



pengil



Masjid

SENIN, 13-2-2023

Nama : MADHIPA

Kelas : B1

Hubungkanlah gambar di bawah ini dengan bentuk tulisannya !



• pepaya

• pisang

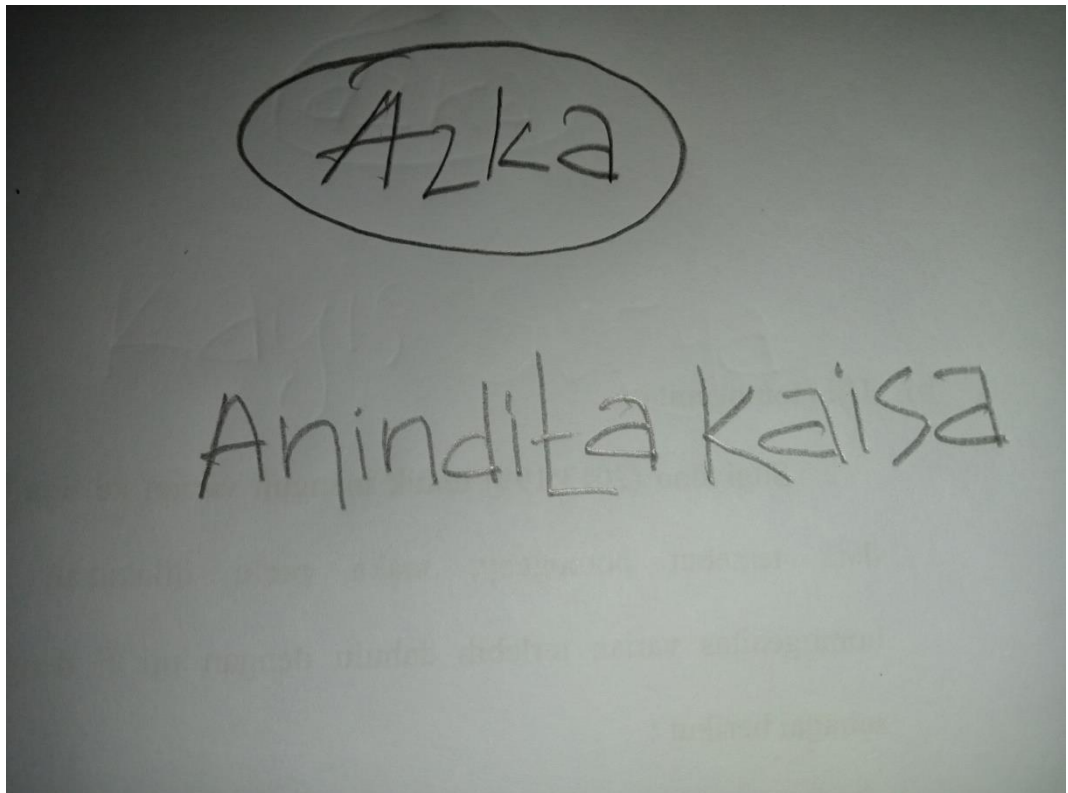
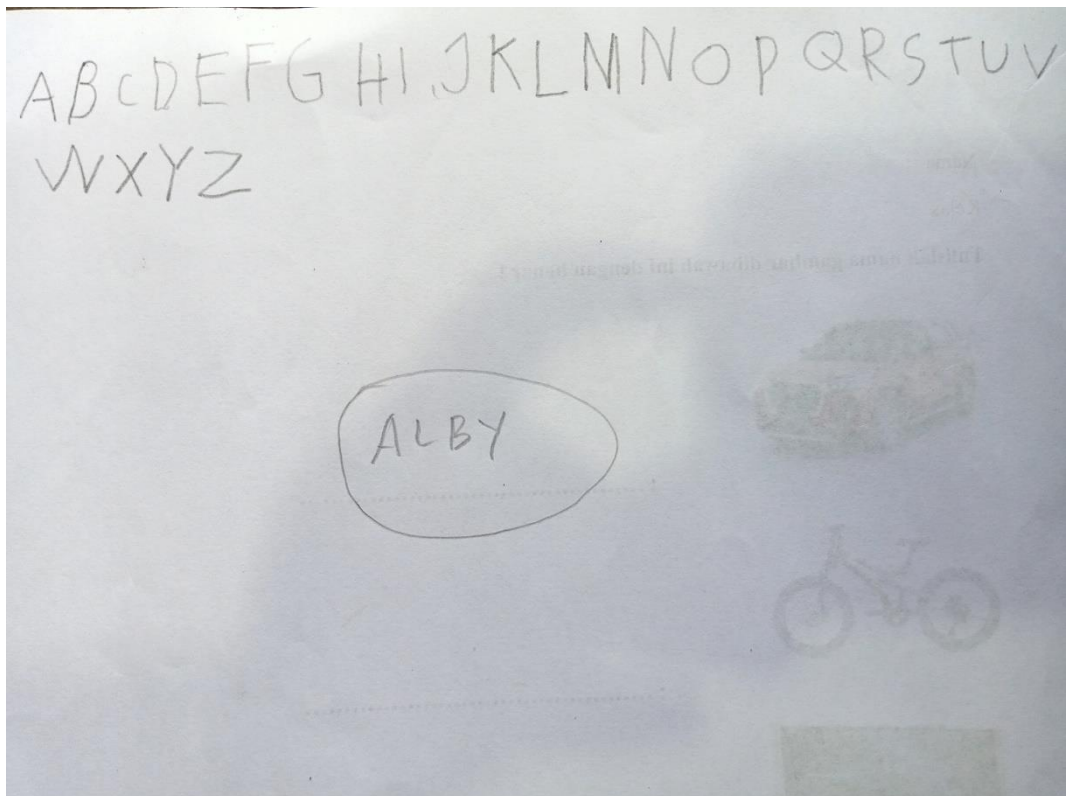
• semangka

• rambutan

• jeruk

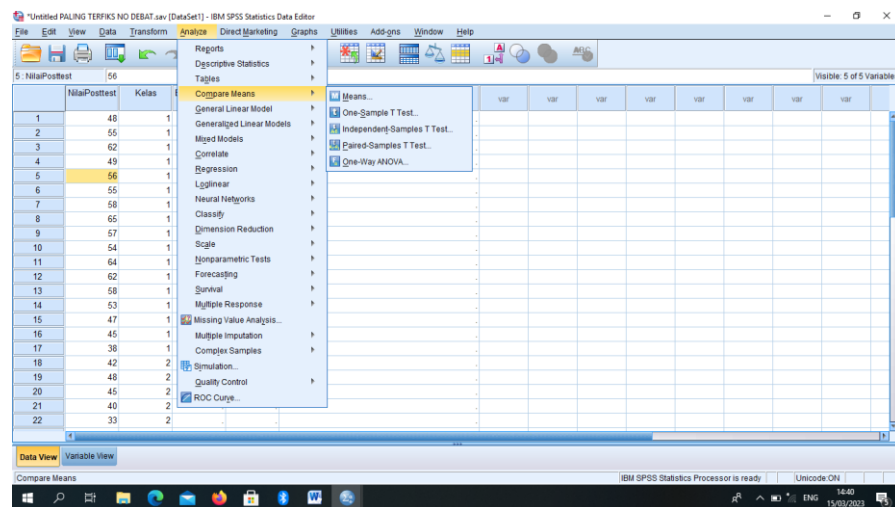
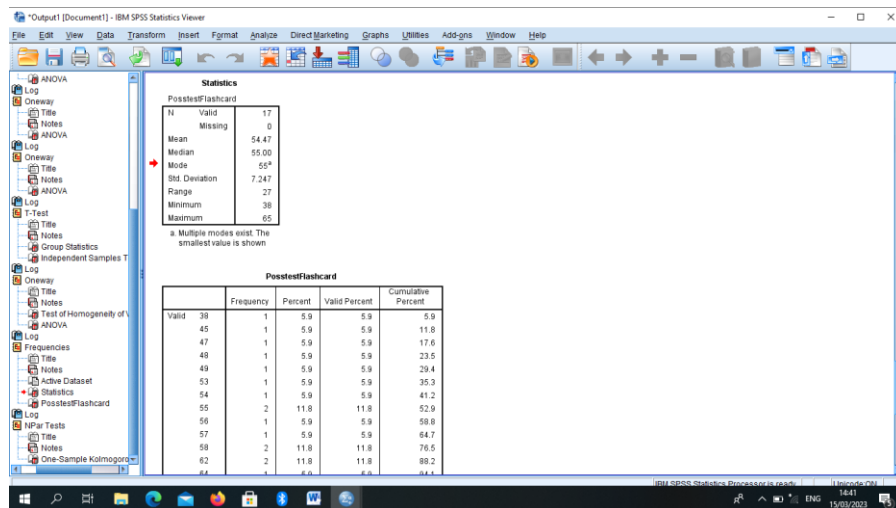
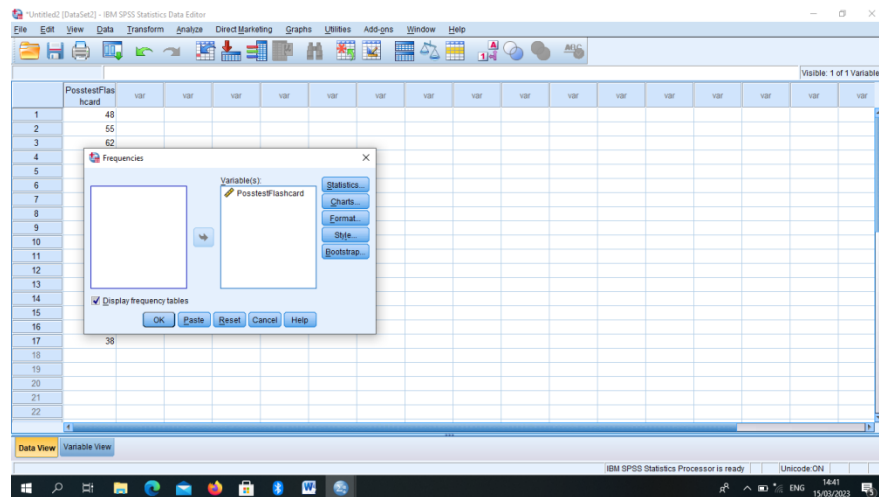
IZZAA

- ① PENGHAPUS
- ② PAPAN TULIS
- ③ BUKU-dimeja
- ④ AMBIL KAN-pensil
- ⑤ LARAS-MEMBANTU-IBU
mencuci



Lampiran 12

Analisis Data Menggunakan SPSS 22



Lampiran 13

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Wakhida Fajar Hudayani
 Tempat Tanggal Lahir : Sragen, 07 Agustus 2000
 Alamat : Dangrejo RT 06, Bukuran, Kalijambe, Sragen
 No Hp : 082136446187
 E-mail : wakhidahudayani@gmail.com

Riwayat Pendidikan

NO	Nama Pendidikan	Tahun Lulus
1.	TK Dharma Wanita Bukuran	2007
2.	SD N Bukuran 1	2013
3.	SMP N 2 Plupuh	2016
4.	MAN 2 Sragen	2019
5.	UIN Raden Mas Said Surakarta	2023

Riwayat Organisasi

1. Sekretaris 2 Dewan Ambalan Penegak Pramuka MAN 2 Sragen Tahun 2018
2. Sekretaris 2 Rohis MAN 2 Sragen Tahun 2017
3. Anggota Osis MAN 2 Sragen Tahun 2017-2018
4. Bendahara Karang Taruna Desa Dangrejo RT 06 Tahun 2017 – Sekarang
5. Kepala Divisi Kemuslimahan Bidang Keputrian Ukmi Nurul Ilmi UIN Raden Mas Said Tahun 2022