



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT ANANDA  
PUTRI DELI SERDANG  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh :**

**MARIANA  
NIM. 0308162087**

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

**2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN TK IT ANANDA  
PUTRI DELI SERDANG  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh :**

**MARIANA**  
**NIM. 0308162087**  
**Dosen Pembimbing:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 196503272000032001**

**Dr. Junaidi Arsyad, M.A.**  
**NIP. 197601202009031001**

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

**2020**

Nomor :Istimewa  
Lamp :-  
Hal :Skripsi  
a.n. **Mariana**

Medan, 28 Oktober 2020  
Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN-SU  
di –  
Medan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Mariana**

NIM : **0308162087**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Judul : **Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Dr. Khadijah, M.Ag**  
NIP. 196503272000032001

**Dr. Junaidi Arsyad, M.A.**  
NIP. 197601202009031001

Hal : Permohonan Pengesahan Judul Skripsi Medan, 28 Oktober 2020

Kepada Yth:

Ibu Ketua Jurusan

**Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SUMedan**

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat, Saya yang bertandatangan di bawah ini:

**Nama : Mariana**

**NIM : 0308162087**

**Semester : IX**

**Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini III**

**Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Permohonan pengesahan judul / Tema Skripsi / tugas akhir sebagai berikut :

**“Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.”**

Besar harapan saya judul / Tema Skripsi / tugas akhir diatas dapat disetujui, dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**Diketahui Oleh**

**Wassalam,**

**Pembimbing I**

**Pemohon**

**Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 196503272000032001**

**Mariana**  
**NIM.0308162087**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

**Nama** : **Mariana**

**NIM** : **0308162087**

**Jurusan/Prodi** : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Judul** : **Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar - benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan - kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal sayaterima.

Medan, 28 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan

**Mariana**  
**NIM.0308162087**

## ABSTRAK



**Nama** : Mariana  
**NIM** : 0308162087  
**Jurusan** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**Pembimbing I** : Dr. Khadijah, M.Ag  
**Pembimbing II** : Dr. Junaidi Arsyad, M.A  
**Judul** : Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020

---

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Proses pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. (2) Kelayakan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. (3) Keefektivitasan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun..

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Ananda Putri Deli Serdang pada tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian pengembangan (R & D) yang di adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall. Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan cara angket validator, lembar observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini mendapat skor persentasi media kelayakan 75 %. dinyatakan “layak”. Penilaian oleh ahli materi mendapat skor persentasi kelayakan 100 % dinyatakan “sangat layak”. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama pemilaian produk oleh guru TK IT Ananda Putri Deli Serdang diperoleh persentase kelayakan 93.74%.dinyatakan “sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji coba pada anak mendapat persentase BSH yaitu 100 % Pada tahan uji kefektifan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun memiliki rata rata *gain score* 50 dengan klasifikasi sangat tinggi.

**Kata Kunci** : *Flash Card*, Kemampuan Membaca

**Mengetahui**  
**Pembimbing I**

**Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 196503272000032001**

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang di harapkan. shalawat beriringan serta salam kepada roh junjungan alam yaitu Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak It Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana SI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan Skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr.H. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor UIN SU Medan.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan
3. Bapak **Dr. Haidir, S.Ag, M. Pd**, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak

Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan, dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Bapak **Dr. Junaidi Arsyad, M.A**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Yang paling istimewa kepada kedua orang tua tercinta. Bapak tercinta **Alm. H. Kodrat** dan Ibunda tercinta **HJ. Nurlela** terimakasih sudah banyak berjuang, memberikan banyak cinta dalam membesarkan, mendidik dan menyekolahkan hingga sampai sekarang. Selalu memfasilitasi keperluan untuk menunjang keberlangsungan pendidikan. Ucapan kata tidak akan cukup untuk membalas seberapa banyak pengorbanan dan jasa yang telah Bapak dan Emak berikan, semoga Allah selalu melindungi kalian, semoga Emak selalu bahagia dan diberkahi umur panjang, serta syurga kepada Alm Bapak. Aamiin.
7. Terimakasih banyak yang tak terhingga kepada seluruh Dosen yang ada di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas pemberian ilmunya selama penulis berkuliah di UIN SU Medan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
9. Kepada seluruh pihak TK IT Ananda Putri Deli Serdang, Ibu Kepala Sekolah **Ananda Putri, S.Pd**, serta seluruh guru dan anak-anak TK IT Ananda Putri, terimakasih telah membantu dan megizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.

10. Kepada keluarga kakak pertamaku **Mariani Amd. Keb**, dan suami **Bahasa S.Pd**. Abang pertamaku **Anhar Pardosi**. Kakak kedua **Hajjah S.Sos** dan suami **Karya Sipandi Marbun**. Adik **Asmaudin** dan Adik **Aswardin**. Terimakasih selalu bertanya kapan wisuda kuliah yang secara tidak langsung menjadi motivasi untuk saya segera menyelesaikan skripsi. Saya sangat bersyukur hidup dan memiliki keluarga seperti kalian. Terimakasih untuk kasih dan sayang yang diberikan, terimakasih atas bantuan moral dan materinya untuk kelancaran menyelesaikan selama kuliah, semoga kita terus mengasihi dan saling menyayangi dan serta selalu dalam lindungan Allah SWT, Aamiin.
11. Teman-teman seperjuangan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2016** yang tidak dapat dituliskan satu persatu yang selama ini saling memberi semangat dan saling membantu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan memiliki sebuah harapan dapat menyelesaikan pendidikan ini bersama-sama.
12. Kepada sahabat-sahabat tersayang **SAROHA, Icut Aprilia S.Pd, Fasya Nabila** dan **Novita Sari Lubis**. Yang menemani selama kuliah, terus semangat dalam menggapai cita-cita. Terimakasih telah saling memberi semangat dan nasehat untuk terselesainya Skripsi ini.
13. Terkhusus kepada sahabat-sahabat terbaikku **Siska Juwita S.Pd, Fajarria Sonia Blarenja A.Md. Rad, Indah Maulia Fanni Amd. Keb**. Yang selalu memberikan bantuan moral disaat sedang down dalam mengerjakan skripsi dan selalu memberikan semangat serta motivasi. Terus semangat dalam menggapai cita-cita semoga kedepan kita sukses bersama. Aamiin.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu Serta Saudara/i, kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga isi Skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Amin.

**Medan, 28 Oktober 2020**

**Penulis**

**Mariana**

**NIM. 0308162087**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Berfikir .....	8
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
2. Karakteristik Kemampuan Dasar Membaca Anak Usia Dini .....	13
a. Indikator Perkembangan Membaca pada Anak Usia Dini .....	18
b. Tahap Perkembangan Membaca.....	20
c. Manfaat Membaca.....	21
d. Manfaat Membaca .....	22
3. Pengertian Media <i>Flash Card</i> .....	24
a. Cara Pembuatan Media <i>Flah Card</i> .....	28

b. Cara dan Aturan Permainan Menggunakan Media <i>Flash Card</i> .....	29
c. Manfaat Menggunakan Media <i>Flash Card</i> .....	30
B. Penelitian Yang Relevan .....	31
C. Kerangka Berfikir .....	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Lokasi Penelitian .....	33
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Desain Penelitian.....	33
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data .....	37
F. Angket Validasi Ahli Data.....	38
G. Lembar Observasi .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	44
a. Langkah-langkah Pembuatan Media .....	45
b. Langkah Pembuatan .....	46
B. Pembahasan .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Media.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Perkembangan Anak .....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Membaca Dini Anak .....	41
Tabel 3.4 Klasifikasi Kelayakan Produk.....	43
Tabel. 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Perkembangan Anak .....	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Perkembangan Anak .....	53
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Produk Oleh Guru.....	53
Tabel 4.5 Hasil Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK IT Ananda Putri Menggunakan <i>Flash Card</i> .....	55
Tabel 4.6 Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5 – 6 tahun .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 langkah-langkah pengembangan <i>research and development</i> (R&D) menurut Sugiono .....	35
Gambar 4.1 Desain media Pembelajaran <i>flash card</i> .....	46
Gambar 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media .....	48
Gambar 4.3 Gambar Hasil Penilaian Ahli Perkembangan Anak .....	50
Gambar 4.4 Grafik hasil Penilaian Guru .....	53
Gambar 4.5 Grafik Hasil Kemampuan Membaca Anak Usia 5 – 6 tahun Menggunakan Buku Bacaan .....	55
Gambar 4.6 Grafik Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK IT Ananda Putri Menggunakan <i>Flash Card</i> .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset .....	64
Lampiran 2 RPPM & RPPH .....	70
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	73
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Perkembangan Anak .....	74
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	75

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini dapat dikatakan sebagai tempat untuk membentuk suatu karakter anak yang sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini pada dasarnya usia 0-6 tahun dengan harus ada suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui beberapa stimulasi, pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pelekatan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan, fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia dini.<sup>2</sup>

Salah satu bidang perkembangan yang kita lakukan yakni perkembangan bahasa dimana pendidikan dalam pengembangan dan pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah aspek bahasa itu sendiri. Pengembangan bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 5

<sup>2</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 2.

secara lisan maupun (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.

Membaca dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melihat tulisan dan memahami makna dari tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.<sup>3</sup>

Dalam rangka mengembangkan kemampuan membaca, perlu digunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Kerena anak usia dini memiliki kecenderungan dan karakter menyukai setiap yang menyenangkan dan membenci setiap yang menyusahkan atau yang menyulitkan.<sup>4</sup> Proses pembelajaran pada anak usia dini dengan cara bertahap melalui mengenal pada anak usia dini belum bisa menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi pelajaran yang diselipkan dalam sebuah permainan menggunakan media.

---

<sup>3</sup> Ahmad Mushlih, Dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018), h. 93.

<sup>4</sup> Junaidi Arsyad, *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*, (Medan: Perdana Publising, 2017), h. 183.

Media ialah sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan anak didik, guru sebagai pengajar hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses belajar mengajar.<sup>5</sup> Media merupakan medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan. Pembelajaran juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>6</sup>

Menciptakan media yang menarik sangat berperan aktif untuk perkembangan membaca, sehingga menarik keinginan anak untuk melihat dan membaca lambang-lambang tertulis seperti abjad. Media yang digunakan tidak harus mahal atau mewah, yang terpenting adalah bagaimana kegunaan media tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung.

Banyak media yang dapat kita gunakan sebagai pembelajaran salah satunya yakni media *flash card*. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.<sup>7</sup> *Flash card* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca.

---

<sup>5</sup> Sujiono, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Citra Pendidikan, 2004), h. 13.

<sup>4</sup> Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 14.

<sup>7</sup> Rudi Susila, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2009), h. 94.

Tujuan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun adalah agar minat baca anak bertambah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik anak akan fokus dalam belajar. Media *flash card* yang dibuat berupa gambar-gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambangkan gambar, sehingga anak tertarik dan terlatih untuk membaca.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi anak di TK IT Ananda Putri, masih banyak anak yang responnya belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang terangsang dalam kemampuan bahasa serta dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk menambah pembendaharaan kata.

Dari faktor yang ada, untuk kemampuan membaca pada anak yang dipilih seorang pendidik pemilihan media *flash card* tersebut yang tepat akan membaca suasana belajar anak yang menyenangkan dan memungkinkan untuk berkembang kreativitasnya. Suasana belajar menyenangkan membawa dampak motivasi anak yang tinggi untuk menjadikan faktor penentu keberhasilan anak dalam mencapai hasil yang lebih yang lebih baik. Hasil observasi sementara permasalahan dalam kemampuan membaca anak di TK IT Ananda Putri masih rendah, hal ini dapat dipengaruhi dari media yang dilakukan oleh guru sebelumnya, terhadap kemampuan membaca.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini, banyak media yang dapat digunakan oleh

guru salah satunya dengan media *flash card*. Mengingat media *flash card* ini bertujuan untuk membantu anak dalam melihat gambar yang disajikan dan menyebutkan apa nama gambar tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memilih media yang sederhana bagi anak yang dapat dimainkan dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Melalui media *flash card* anak dapat mendeskripsikan gambar yang dilihatnya walau tidak membaca dengan bacaan yang tertulis.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian akan dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.
2. Media *flash card* belum pernah dijadikan sebagai media pada kemampuan membaca anak di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.
3. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah media *flash card* layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang?
2. Apakah media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang?
3. Bagaimana proses pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan media *flash card* yang layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.
2. Mengembangkan media *flash card* yang efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.
3. Mengembangkan proses pembuatan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pada bidang pendidikan, khususnya media pembelajaran yang bervariasi di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020, agar media pendidikan di dunia pendidikan untuk anak usia dini menjadi luas.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya bagi peneliti dan dapat memberikan inovasi pada pembelajaran serta membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan.

### a. Bagi guru:

- 1) Dengan adanya penelitian ini, maka akan memberikan manfaat bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran *Flash Card*.
- 2) Untuk memperbaiki proses pembelajaran kelas.

### b. Bagi anak:

- 1) Untuk meningkatkan minat membaca anak yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Anak lebih termotivasi dalam belajar.

### c. Bagi sekolah:

- 1) Sebagai pertimbangan sekolah agar menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak.
- 2) Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah.

### d. Bagi peneliti lain:

- 1) Sebagai bahan masukan atau referensi bagi peneliti lainnya yang akan meneliti masalah yang berkaitan.
- 2) Sebagai bahan masukan dan referensi bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Defenisi anak usia dini menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Berdasarkan batasan ini, maka anak yang telah masuk disekolah dasar mestinya diajar dan dididik menggunakan konsep pendidikan AUD.<sup>8</sup> Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Jean Jaques Rousseau adalah salah satu filsuf yang mendasari teori Maturisional yang beranggapan bahwa yang berpengaruh terhadap perkembangan anak adalah berasal dari anak sendiri atau berkembang secara alami. Pendidikan harus membiarkan anak tumbuh tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan anak antara satu dengan yang lainnya. Dalam pemikirannya Rousseau beranggapan bahwa anak lahir dalam keadaan baik, lingkunganlah yang membuat anak menjadi jahat.<sup>9</sup>

Menurut Bacharuddin Musthafa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau

---

<sup>8</sup>Nur Hamzah. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, Pontianak: Iain Pontianak Press, h. 1-2.

<sup>9</sup>Anita Yus, 2011, *Model Pendidikan Anak Usia dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 2.

babyhood) berusia 0-1 tahun, di usia dini (early childhood) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood) berusia 6-12 tahun.<sup>10</sup>

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman. Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. Program pendidikan ini ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh potensi pada aspek pengembangan anak usia dini yang meliputi aspek sosial emosional, aspek agama, aspek kognitif, aspek motorik, (motorik halus dan kasar), dan aspek seni.<sup>11</sup>

Ketika seorang anak pertama kali ke dunia dan melihat apa yang ada di dalam rumah dan sekelilingnya, tergambar dalam benaknya sosok awal dari sebuah gambaran kehidupan. Bagaimana awalnya dia harus bisa melangkah dalam hidupnya di dunia ini. Jiwanya yang masih suci dan bersih akan menerima segala bentuk apa saja yang datang mempengaruhinya. Maka sang anak akan dibentuk oleh setiap pengaruh yang datang dalam dirinya.

Sebagaimana yang diungkapkan dalam AlQuran surah Al-Kahfi ayat 46:

---

<sup>10</sup>Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, Jakarta: PT Bumi Aksara, h.1.

<sup>11</sup>Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 3-4.

*Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amalan-amalan yang kekal lagi salehlah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.(Q.S.Al-Kahfi/18:46).*<sup>12</sup>

Ibnu Kasir menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa kembali kepada Allah dan menyibukkan diri dengan hal-hal tersebut, menghipun dunia (harta), serta merasa khawatir yang berlebihan terhadap hal-hal tersebut karna itu perbuatan-perbuatan di dunialah yang menyelamatkan.<sup>13</sup>

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa kehadiran anak di tengah-tengah keluarga merupakan amanah yang sangat besar bagi kedua orangtuanya dan didamba-dambakan oleh setiap orang, oleh karena itu para orangtua dituntut untuk senantiasa memperhatikan perkembangan jasmani dan rohani sang buah hati dan akan men ghasilkan anak yang berbudi luhur dan berakhlak mulia.

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak menurut para pakar ilmu jiwa ialah masa perubahan tubuh, intelegensi, emosional dan kemampuan interaksi yang member pengaruh pada utuhnya individu dan matangnya kepribadian. Para ahli pendidikan dan pakar menetapkan bahwa setelah melewati masa kelahiran, seorang anak mengalami beberapa pertumbuhan dan perkembangan yang harus diketahui oleh orangtua untuk memudahkandalam menentukan langkah pendidikan pada fase umur sehingga orangtua mampu membuat skedul program untuk diterapkan secara tepat dan sesuai dengan

---

<sup>12</sup>Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2011), h. 299.

<sup>13</sup>Al-Imam Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, *Tafsir Al-Qur'an Ibnu Kasir* jus 15, (Bandung: Sinar Bru Algesindo, 2009), h. 505.

perkembangan dan pertumbuhan sehingga anak tumbuh besar bersama pendidikan secara alami.<sup>14</sup>

Imam al-Ghazali berkata: Anak adalah amanat bagi orangtuanya, hatinya bersih, suci dan polos. Kosong dari segala ukiran dan gambaran. Anak akan selalu menerima segala yang diukirnya, dan akan cenderung terhadap apa saja yang mempengaruhinya. Maka apabila dia dibiasakan dan diajarkan untuk melakukan kebaikan, niscaya akan seperti itulah anak terbentuk. Sehingga kedua orangtuanya akan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Sang anak akan menjadi orang yang terdidik. Namun apabila seorang anak dibiasakan untuk melakukan kejahatan dan ditelantarkan bagaikan binatang liar, sengsara dan celakalah ia. Dosanya akan ditanggung langsung oleh kedua orangtunya sebagai penanggung jawab dari amanat Allah.<sup>15</sup>

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, bagaimana keadaan kelak di masa datang bergantung dari didikan orangtunya. Hal ini dijelaskan Rasulullah dalam hadits:

أَبِيهِ عَنْ حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ بْنُ سَعِيدٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ يَعْنِي الدَّرَاوَرْدِيَّ عَنِ الْعَلَاءِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ كُلُّ إِنْسَانٍ تَلِدُهُ أُمُّهُ عَلَى الْفِطْرَةِ وَأَبَوَاهُ بَعْدُ يَهُودَانِهِ وَيُنَصْرَانِهِ وَيُمَجْسَانِهِ فَإِنْ كَانَا مُسْلِمَيْنِ فَمُسْلِمٌ كُلُّ إِنْسَانٍ تَلِدُهُ أُمُّهُ يَلْكُرُهُ الشَّيْطَانُ فِي حِضْنِيهِ إِلَّا مَرْيَمَ وَابْنَهَا

<sup>14</sup>Al-Maghribi bin as-Said al-Maghribi. *Begini Seharusnya Mendidik Anak*, Jakarta: Darul Haq, h. 131.

<sup>15</sup>Abdul Hafizh. 1997. *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*, Bandung: Al-Bayan, h. 35.

Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah lalu kedua orang tuanyalah yg menjadikannya sebagai seorang yahudi, nasrani & majusi (penyembah api). Apabila kedua orang tuanya muslim, maka anaknya pun akan menjadi muslim. Setiap bayi yg dilahirkan dipukul oleh syetan pada kedua pinggangnya, kecuali Maryam & anaknya (Isa). (HR. Muslim).

Hadits di atas menjelaskan betapa besar pengaruh pendidikan orangtua terhadap anak-anaknya, ia bisa “menentukan” keadaan anaknya kelak di masa datang. Oleh karena itu sudah seharusnya para orangtua bersungguh-sungguh dan berhati-hati (dengan tetap berdasarkan agama) dalam mendidik anaknya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini Merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Djoko Adi Walujo. 2017. *Kompendium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*, Depok: PRENADAMEDIA GROUP, h. 2.

Oleh karena itu, ilmu pendidikan telah berkurang pesat dan spesialisasi melalui PAUD ( Pendidikan Anak Usia Dini) sehingga PAUD mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju. karena menurut ilmu tersebut pengembangan kapasitas manusia akan lebih mudah dilakukan sejak usia dini.

PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. sebab anak-anak adalah merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa, alangkah bahagia keluarga yang melihat anak-anaknya yang berhasil dalam pendidikan, masyarakat, maupun di dalam keluarganya. dengan demikian juga bangsa ini sangat membutuhkan manusia-manusia yang tumbuh dengan karakter yang baik sehingga dapat makmur dan tentram.

Dengan kehadiran PAUD maka diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi anak, sebagaimana yang dikemukakan Suyanto bahwa: anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, etika dan berbagai hal tentang dunia, Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

## **2. Pengertian Kemampuan Membaca Anak Usia Dini**

Kemampuan merupakan hal yang telah ada dalam diri kita sejak lahir. Kemampuan yang ada pada diri manusia juga bisa disebut dengan potensi. Potensi yang ada pada manusia pada dasarnya bisa diasah. Dalam kamus besar bahasa indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa

(bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, mempunyai harta berlebih). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia tidak melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Stephen P. Robbins, menyatakan bahwa kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Pendapat senada disampaikan pula oleh Jason A. Colquitt, Jeffery A. Lepine dan Michael J. Wesson bahwa kemampuan adalah kapasitas individu mengerjakan tugas dan pekerjaannya. Berbeda dengan Gibson, yang mengartikan kemampuan adalah suatu yang dipelajari dan memungkinkan seseorang melakukan sesuatu dengan baik, yang bersifat intelektual atau mental maupun fisik.<sup>17</sup>

Oleh karena itu, kemampuan ialah dimensi pembelajaran yang artinya melakukan sesuatu tindakan melalui upaya yang sistematis dan rasional yang berkumulasi menjadi suatu keterampilan seseorang yang menghasilkan kecerdasan intelektual dan fisik melalui proses pengalaman, pendidikan, dan latihan, sehingga dapat melakukan sesuatu itu lebih bermutu dan bermanfaat.

Keterampilan yang dimiliki seseorang sebagai hasil pengalaman pendidikan dan pelatihan terbagi menjadi tiga ranah yaitu: kognitif, psikomotorik, dan efektif, saling terkait satu sama lain. Tiga ranah kemampuan ini di kaitkan sebuah lorong yang harus dilewati dan punya tiga pintu. Pintu pertama adalah efektif karena respon paling awal terjadi untuk membina interaksi. Lalu ketika pintu efektif terbuka, akan muncul kemampuan psikomotorik, saat orang-orang

---

<sup>17</sup> Syarifuddin, *Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 72

menunjukkan karya-karyanya. Jika sebuah karya muncul, selanjutnya akan ada jutaan kognitif yang menyertai karya-karya tersebut.<sup>18</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa begitu pentingnya kemampuan bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya kemampuan maka kita akan dapat menyelesaikan masalah yang kita hadapi dengan kemampuan kita dan menciptakan sesuatu yang baru. Kecakapan atau potensi menguasai sesuatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau peraktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakan. Kecakapan atau keahlian manusia dapat berupa keahlian dalam membaca dan mengolah kata.

Menurut kamus umum bahasa indonesia, membaca adalah melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang ditulis. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menterjemahkan symboltulisan (huruf) kedalam kata-kata lisan. Membaca sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

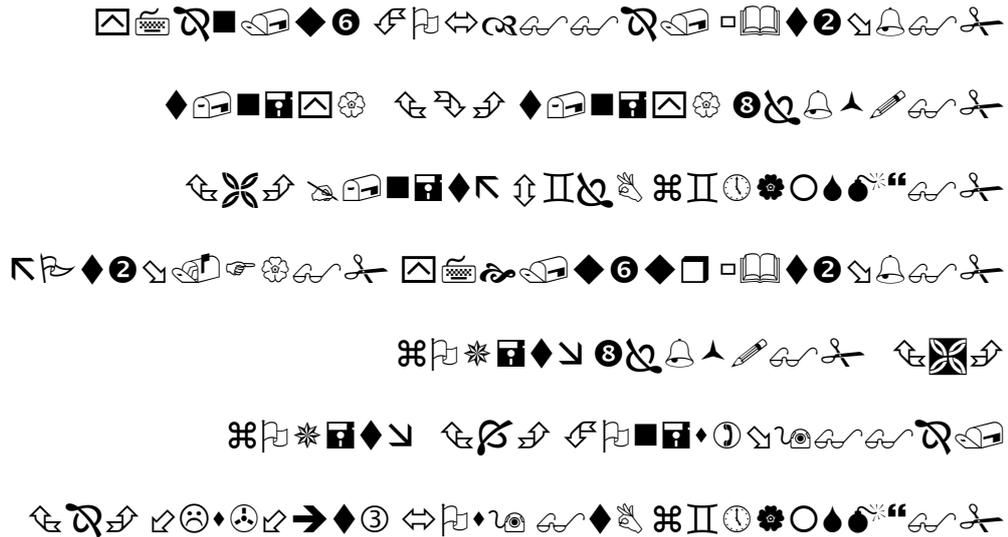
Membaca merupakan pintu dan jendela untuk membuka wawasan anak. Membaca ialah sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Jadi membaca adalah proses berfikir dengan cara melobat tulisan dan memahami makna tulisan tersebut serta melibatkan aktivitas visual, berfikir psikolinguistik, dan metakognitif.<sup>19</sup>

Dalam Alquran surat Al-‘Alaq ayat 1-5, Allah Swt berfirman:

---

<sup>18</sup> Seto Mulyadi, *Sekolah Anak-Anak Juara*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2012), h. 11.

<sup>19</sup> Ahmad Mushlih, Dkk, *Analisis Kebijakan Paud Mengungkap Isu-Isu Menarik Aud*, (Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi, 2018), h. 93



*Artinya: Bacalah dengan (meyebut) nama tuhanmu yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal bacaladarah (2) Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah (3) Yang mengajar (manusia dengan perantaran kalam (4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5). (Q.S. Al-‘Alaq/87:1-5).<sup>20</sup>*

Nabi Mumammad saw. bukanlah seorang yang pandai membaca. Beliau adalah *ummi*, yang boleh diartikan buta huruf, tidak pula pandai membaca yang tertulis. Tetapi Jibril mendesaknya juga sampai tiga kali supaya dia membaca. Meskipun dia tidak pandai menulis, namun ayat-ayat itu akan dibawa langsung oleh Jibril kepadanya, diajarkan sehingga ia dapat menghapalnya diluar kepala, dengan sebab itu akan dapatlah dia membacanya.

Menurut Anderson membaca adalah suatu kegiatan dimulai dari mengenal huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat, dan wacana serta menghubungkan dengan bunyi dan arti. Bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkan dengan maksud penulis berdasarkan pengalamannya.

<sup>20</sup> Departemen Agama Ri, *AlQuran Dan Terjemahan*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2011).

Membaca merupakan bahagian keterampilan bahasa tulis yang bersifat, kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai membaca seperti mengenali huruf vocal/konsonan, kosakata, meghubungan huruf dengan bunyi.<sup>21</sup>

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Sebagai proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa sedangkan menulis ditentukan oleh perkembangan motoriknya. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan dengan mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa tidak selalu ditunjukkan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain, seperti penugasan kosakata, pemahaman, dan kemampuan berkomunikasi. Kemampuan tersebut merupakan salah satu perkembangan potensi.

Menurut Depdiknas perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang beranya dan memberikan informasi tentang sesuatu hal, berbicara sendiri dengan atau tanpa menggunakan alat, seperti boneka.

---

<sup>21</sup> Rita Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Penerbit Deeplish, 2019), h. 44

Gejala-gejala ini merupakan pertanda munculnya berbagai jenis potensi tersembunyi (*hidden potency*) menjadi potensi tampak (*actual potency*).<sup>22</sup>

Anak-anak membaca dan memahami kalimat sederhana. Mereka menggunakan pengetahuan fonik untuk menguraikan kata-kata biasa dan membacanya keras-keras dengan tepat. Mereka juga membaca beberapa kata umum tak beraturan. Mereka menunjukkan kepehaman saat berbicara dengan orang lain mengenai apa yang telah dibaca.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak usia dini dapat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa anak. Kemampuan membaca dapat meningkat apabila dilatih oleh para guru disekolah, hal yang paling mudah yaitu dengan sering mengajak anak untuk berbicara dengan menanya apa kabar, bagaimana hari ini, dengan begitu kosa-kata bahasa anak juga akan bertambah.

#### **a. Karakteristik Kemampuan Dasar Membaca Anak Usia Dini**

Menurut Rubin pembelajaran membaca yang paling utama yaitu pembelajaran yang dilandasi pada kepentingan anak dan memperhitungkan sesuatu yang dimiliki anak. Anak usia 5-6 tahun sudah dalam kemampuan membaca (yaitu):

- a. Difokuskan pada peningkatan kemampuan anak mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Anak yang mengalami kesulitan dalam mengucapkan bunyi-bunyi tertentu perlu dilatih secara terpisah;

---

<sup>22</sup> Dadan Suryana, *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), h. 128

<sup>23</sup> Cathy Nutbrown, Peter Clough, *Pendidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi, Dan Pengalaman*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 245

- b. Menyadarkan anak bahwa kata dibentuk oleh fonem atau bunyi yang membedakan;
- c. Menghubungkan tulisan dengan simbol atau gambar yang melambangkannya. Anak yang mengalami kesulitan dalam hal hubungan bunyi huruf maka pengajaran secara terpisah;
- d. Membedakan bunyi-bunyi merupakan kemampuan yang penting dalam memperoleh bahasa khususnya membaca;
- e. Kemampuan mengingat yang dimaksud lebih mengarah pada kemampuan untuk menilai apakah dua bunyi atau lebih itu sama atau beda;
- f. Membedakan huruf-huruf (lambang bunyi). Jika anak masih kesulitan membedakan huruf, berarti ia belum siap membaca;
- g. Kegiatan membaca pada bahasa Indonesia menggunakan sistem dari kiri ke kanan;
- h. Perkembangan kognitifnya juga mengalami kesulitan dalam membaca, sebab membaca pada dasarnya merupakan kegiatan berpikir.<sup>24</sup>

Kesiapan anak untuk membaca sebenarnya sudah dimulai sejak lahir, sebab sejak bayi pun anak sudah diajak berbicara, belajar mengenal bahasa dari lingkungannya. Bertolak dari pemikiran ini, boleh dikaitkan bahwa membaca sebenarnya hanyalah kelanjutan dari belajar berbicara atau mengenal yang sudah dikenal anak sehari-hari.

Ketika anak bermain mereka mungkin senang duduk membolak-balik buku, pura-pura membacanya, serta mulai bertanya kepada anda mengenai kata-kata tertentu yang tidak diketahuinya atau mereka mungkin akan mengingat

---

<sup>24</sup> Siti asmonah, *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbatuan media kartu kata bergambar*, (vol 8, 2019), h. 32

tanda-tanda di buku itu dan berpura-pura membacakannya untuk anda. Namun, kebiasaan semacam ini menjadi tanda bahwa minat baca anak mulai tumbuh. Dari sini, dapat dijelaskan hubungan antara tulisan, bunyi, kata, serta artinya. Jika anak mulai mengerti hubungan antara tulisan, bunyi yang dikeluarkan dari tulisan itu, serta artinya, maka ia mulai mengerti fungsi tulisan atau bacaan.<sup>25</sup>

Berdasarkan karakteristik yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini telah memiliki kemampuan dasar untuk membaca. Dasar kemampuan yang dimiliki anak usia dini dapat melakukan koordinasi gerakan visual dan koordinasi gerakan motorik. Gerakan ini secara khusus dapat dilihat pada waktu anak menggerakkan bola matanya bersamaan dengan tangan dalam membolak-balik buku gambar atau buku lainnya.

#### **b. Indikator Perkembangan Membaca pada Anak Usia Dini**

Perkembangan membaca pada anak usia dini dimulai dari kemampuan keaksaraan awal anak mengenal warna, bentuk, membaca gambar, membaca simbol, menjiplak huruf, mengenali huruf awal dinamanya, menuliskan huruf-huruf namanya, menulis pikirannya, walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, mengeja huruf, membaca sendiri, hubungan bunyi dengan huruf, menyebutkan nama bilangan bisa ditunjukkan angka.<sup>26</sup>

Menurut Maryatun indikator perkembangan membaca pada anak usia dini terbagi menjadi tiga (yaitu):

---

<sup>25</sup> Mustamir Pedak, Handoko Sudrajad, *Saatnya Bersekolah*. (Banguntapan Jogjakarta: Bukubiru, 2009) h. 52-53.

<sup>26</sup> Kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal, kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. 2015, h. 44.

- a. Ketetapan pelafalan dalam membaca dimana pengucapan melalui mulut terucapkan dengan jelas saat didengar misalnya kata kehormatan dibaca kehormatan bukan hormatan,
- b. Kelancaran dalam membaca dilihat dari kata yang diucapkan tidak dipenggal misalnya kata semangka dibaca se-mangka tidak diberi jeda,
- c. Kejelasan suara dalam membaca dimana kata diberi tekanan dinamik (keras-lemah) dengan melakukan tekanan-tekanan pada bagian kata yang memerlukan penekanan.<sup>27</sup>

Berdasarkan indikator perkembangan membaca yang dijelaskan di atas, perkembangan membaca pada anak usia dini memerlukan teknik pengajaran yang kreatif dan menyenangkan karena anak usia dini mudah bosan, misalnya dalam mengajarkan ketetapan pelafalan dalam membaca dimana pengucapan melalui mulut diucapkan dengan jelas saat didengar, guru bisa menggunakan media pembelajaran dalam hal ini.

### **c. Tahap Perkembangan Membaca**

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengar) dan visual (pengamat). Kemampuan membaca dimulai ketika anak sedang mengevaluasikan buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Menurut Bromley perkembangan kemampuan membaca anak berlangsung dalam tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

---

<sup>27</sup> Siti Aida, *Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual*. (Vol 3, 2018), h. 58.

Anak melalui belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self-Concept Stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok yang dituliskan.

a. Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang ditulis dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad.

d. Tahap Pengenalan Bacaan (*Take Off Reader Stage*)

Anak sudah mulai menggunakan isyarat secara bersama-sama, anak tertarik pada bacaan mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

b. Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Anak membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalkannya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.<sup>28</sup>

**d. Manfaat Membaca**

---

<sup>28</sup> Dadan Suryana, *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), h. 130

Manfaat membaca yang dapat diperoleh, setidaknya yang gemar membaca akan lebih cepat mengetahui perkembangan diri. Ilmu pengetahuan baru juga banyak dijabarkan dalam bentuk tulisan. Dengan membaca rasa ingin tahu seseorang akan meningkat pesat dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi secara tidak langsung akan menimbulkan keinginan bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan diri sama dengan peningkatan taraf hidup dan pola pikir. Selain itu, membaca juga sangat bermanfaat untuk:

1. Memperbanyak kosa kata, tata bahasa, dan tata kalimat.
2. Menyemangati lebih berimajinasi, dan
3. Bermanfaat pula untuk berlatih menulis.<sup>29</sup>

Burns mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang makin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Simbol-simbol yang memberikan arahan kepada orang yang bepergian sampai pada tujuannya, menginformasikan pengemudi mengenai bahaya di jalan, dan mengingatkan aturan-aturan lalu lintas. Pengusaha katering tidak perlu harus pergi ke pasar untuk mengetahui harga bahan-bahan yang akan dibutuhkan. Ia cukup membaca surat

---

<sup>29</sup> Rita Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Deeplish, 2019), h. 45

kabar untuk mendapatkan informasi tersebut. kemudian, dia bisa merencanakanapa saja yang harus dibelinya disesuaikan dengan informasi tentang bahan-bahan yang dibutuhkannya.<sup>30</sup>

### **3. Media *Flash Card***

#### **3. Pengertian Media *Flash Card***

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>31</sup> Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik terlacak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>32</sup>

Menurut bahasa istilah media berasal dari kata *medium*, yang artinya perantara. Dalam kamus besar bahasa indonesia media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung, pengertian ini memang benar, sebab media berperan sebagai alat perantara maupun penghubung antara satu dengan lainnya.<sup>33</sup>

Dalam Alquran surat Al-Baqarah ayat 31, Allah Swt berfirman:

---

<sup>30</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Disekolah Dasar*, (Jakarta: Sinar Garfikaoffset, 2008), h. 2

<sup>31</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), h. 3

<sup>32</sup> Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), h. 7

<sup>33</sup> Fadillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada media, 2017), h.



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 mamang benar orang-orang yang benar!"*(Q.S. Al-Baqarah/1: 31).<sup>34</sup>

Berdasarkan ayat Alquran di atas dapat disimpulkan bahwa Allah pencipta langit dan bumi semua yang Allah ciptakan memiliki nama masing-masing. Allah memerintahkan bahwa setiap benda atau media, manusia dapat mengambil pelajaran didalamnya dan mereka mengetahui keterbatasan semangat mereka dalam menghadapi derajat keilmuan. Dalam proses pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang dimana media tersebut dapat memudahkan anak untuk mencapai tujuan pendidikan.

Media merupakan medium peralatan yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian, secara umum media

---

<sup>34</sup> Departemen Agama Ri, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2011).

pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif dan psikomotor.<sup>35</sup>

Omadara dan Adu mengatakan media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan atau tujuan pembelajaran. Media bisa dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar.<sup>36</sup>

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual audio, audio-visual, multimedia Dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media yang dapat di kembangkan adalah media *flash card* Peralatan dapat berupa kartu bergambar.

*Flash card* adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajari anak dengan cara yang menyenangkan sambil bermain. kartu baca bergambar ini biasanya sangat disukai anak-anak. Ada beragam jenis kartu kata bergambar atau *flash card* yang berisikan nama-nama buah, sayuran angka, hewan, benda-benda disekitar dan sebagainya. Dengan menggunakan *flash card* guru bisa mengenalkan setiap objek benda, angka, huru pada anak dengan mudah. Selain itu

---

<sup>35</sup> Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 14

<sup>36</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada media, 2018), h. 7

ada juga *flash card* untuk mengenalkan suku kata sehingga secara tidak langsung mengajari anak untuk membaca lancar.

Permainan *flash card* dapat meningkatkan minat baca anak karena permainan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dengan melibatkan gambar yang menarik disertai huruf-huruf yang membentuk kata yang melambungkan gambar, sehingga anak tertarik dan terlatih untuk membaca.<sup>37</sup> Media *flash card* media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm yang dibuat dari foto atau digambar sendiri yang ditempel pada lembaran flash card yang diberi keterangan dibelakang kartu.<sup>38</sup>

Menurut Azhar Arsad *flash card* adalah kartu kata kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan dan menentukan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar benda, binatang dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa membaca dan memperkaya kosakata.

Ahmad Susanto mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk, angka dan sebagainya kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara tepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk

---

<sup>37</sup> Christina, *mengajar membaca itu mudah*, (Yogyakarta: Cv Alaf Media, 2019), h. 27-28

<sup>38</sup> Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014), h. 228

melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.<sup>39</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan kata-kata atau gambar. Media *flash card* dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata gambar yang disajikan dalam media *flash card* dapat dengan mudah di tebak oleh peserta didik.

#### **b. Cara Pembuatan Media *Flash Card***

Glenn Doman mengemukakan media *flash card* adalah yang dilengkapi dengan kata-kata. *Flash card* tersebut terdiri dari berbagai macam gambar yang berjumlah satu sampai dengan sepuluh. *Flash card* dapat dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna, maupun gambar sesuai dengan prinsip penggunaan sebagai alat permainan edukatif. Berikut ini beberapa prinsipnya yaitu mengaktifkan alat indra secara kombinasi; mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia didik anak; memiliki kemudahan dalam penggunaannya, membangkitkan minat, memiliki guna, memiliki sifat baik efisien maupun efektif. Demikian dengan Nugraha mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah bahan tidak mengganggu kesehatan anak.<sup>40</sup>

Berikut cara pembuatan media *flash card* secara jelas:

- a. Potonglah kardus menjadi persegi 4 begitu juga dengan kertas origami, lalu rekatkan kertas origami tersebut kebagian depan kardus

---

<sup>39</sup> Rika Pertiwi, Dkk, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain *Flash Card* Subaca Di Paud Al-Anisa Bentiring Kota Bengkulu”, (Jurnal Studi Membaca Permuaan, 2018), h. 11

<sup>40</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 132-133

- b. Lengketkan dengan perekat gambar hewan berukuran kecil dibagian tengah origami
- c. Lengketkan tulisan nama hewan tersebut dibagian bawah gambar hewan
- d. Tulis huruf awalan nama gambar hewan dibagian atas gambar
- e. Lalu dibagian belakang kardus tempelkan gambar hewan berukuran besar yang sudah dipotong menjadi 4.<sup>41</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cara pembuatan media *flash card* sangat mudah dan dengan biaya yang terjangkau. Sebagai pendidikan dapat mengupayakan media pembelajaran yang murah dan mudah dalam artian, guru dapat membuat media pembelajaran dengan bahan bekas yang tidak terpakai lagi menggunakan bahan ajar yang ramah lingkungan seperti misalnya karton, kardus, kertas HVs, dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam membuat media permainan.

### **c. Cara dan Aturan Permainan Menggunakan Media *Flash Card***

Cara dan aturan permainan *flash card* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti langkah-langkah seperti yang ditawarkan oleh Ery Soekresna sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan *flash card* kepada anak, lakukan secara bertahap dari yang paling mudah.
- b. Menghitung jumlah gambar pada *flash card* secara bersamaan.
- c. Membuat kelompok kecil, minimal 5 orang
- d. Meletakkan *flash card* diletakkan didepan meja.

---

<sup>41</sup> Rudi Susilana Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2009), h. 95-96.

- e. Guru mengambil satu kartu dan bertanya: "... apakah gambarnya?".
- f. Masing-masing kelompok berkompetensi mengambil *flash card* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.<sup>42</sup>

Bisa juga dengan cara berikut: untuk setiap unit, *flash card* yang berisi kosakata dan pertanyaan yang penting harus terdapat di dalam kotak peralatan guru. anda dapat menggunakannya untuk meninjau kembali kebudayaan dalam bahasa sasaran, materi pelajaran, dan pertanyaan-pertanyaan. Jika bahasa sasaran berdasarkan gambarnya. Gunakan juga *flash card* dengan tulisan agar murid dapat melihat kata yang dimaksud dan ejaannya. Suatu cara yang mudah untuk membuat *flash card* adalah cetaklah pada lembaran-lembaran kartu. Jika anda sudah mengetik daftar kosakatanya, salin dan tempelkan daftarnya dilembar dokumen yang baru, sesuaikan dengan ukurannya dan cetaklah. Jika harus meninggalkan kelas untuk sementara atau ingin lebih banyak murid yang partisipasi. Berikan kepada murid *flash card* secara bergantian. Banyak murid-murid yang sanggup untuk berani bangkit dari tempat duduknya dan mencobanya. Gunakan *flash card* untuk mengulagi materi yang telah dipelajari saat pelajaran akan dimulai.<sup>43</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cara dan aturan permainan menggunakan media *flash card*. Permainan ini dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak dapat dengan mudah memahami dan mengingat gambar dan bentuk huruf abjad yang di tampilkan pada setiap media *flash card* dalam membaca dini anak usia dini. Hal ini sesuai dengan usia anak yang masih berada pada tahap

---

<sup>42</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 135-1536

<sup>43</sup> Amy Butter, *Aktivitas Permainan Dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*, (Jakarta: Permata Putri Media, 2013), h. 1

praoperasional konkret, pembelajaran permainan diupayakan dimulai dari yang ringan pemahamannya menuju ketinggian pemahaman yang sulit.

#### **d. Manfaat Menggunakan Media *Flash Card***

Indriana mengemukakan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *flash card* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang kartu. Bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial anak. Adapun secara terperinci manfaatnya sebagai berikut:

##### a. Mengasah kemampuan bersosialisasi;

Permainan *flash card* dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi anak.

##### b. Menjalin kedekatan bersama orang tua;

Permainan kartu yang dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menjalin ikatan kedekatan diantaranya, keterlibatan orang tua dalam permainan akan membuat anak merasa diterima dan dipahami sehingga dapat mengembangkan konsep diri yang positif baginya.

##### c. Belajar mematuhi aturan;

Belajar mematuhi aturan dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan aturan mainnya.

##### d. Menambah wawasan;

Sambil bermain *flash card*, pengetahuan anak pun bertambah, terutama dalam permainan *flash card* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan pada anak.<sup>44</sup>

Manfaat media *flash card* diatas dapat disimpulkan bahwa, sambil bermain *flash card* pengetahuan anak akan bertambah, terutama dalam permainan *flash card* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan kepada anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Andini Umar (2016) dengan judul “Hubungan Penggunaan *Flash Card* Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah Bandar Lampung”. Tujuan dari penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara *flash card* dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Hijriah Bandar Lampung. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Uji Statistik Korelasi Spearman Rank menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara penggunaan *flash card* dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Hijriah Bandar Lampung dengan rho sebesar 0,603.<sup>45</sup>
2. Mentari Nagraha Janter (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo”. Pada tiap siklus terdiri

---

<sup>44</sup> Dwija Utama, *Jurnal Penelitian Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidikan Kota Surakarta*, (Surakarta: Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta, 2019) h. 153.

<sup>45</sup> Andini Umar. *Hubungan Penggunaan Flash Card Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah Bandar Lampung*, (Skripsi Ilmu Pendidikan-Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan-Universitas Lampung 2016: Lampung).

dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan yang dapat mencapai kriteria keberhasilan yaitu perolehan rata-rata persentase lebih dari 80%.<sup>46</sup>

3. Umu Salamah (2017) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar Pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016-2017”. Tujuan penelitian media gambar diam dapat meningkatkan kemampuan membaca anak Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016-2017. Pada tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah secara keseluruhan kemampuan membaca anak mengalami peningkatan sebesar 16,7% peningkatan kemampuan membaca anak tersebut secara bertahap dari kategori kriteria penilaian cukup dan akhirnya menjadi baik/sangat baik.<sup>47</sup>
4. Khusnul Laely (2013) dengan judul “peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media kartu gambar”. Tujuan untuk mengetahui apakah media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelompok B Bustanul Athfa A’isyiyah Kalinegoro Mertoyudan Magelang. Hasil penelitian yang dilakukan setelah menggunakan media kartu gambar dalam pembelajaran membaca permulaan, kemampuan membaca permulaan di kelompok B Bustanul Athfal ‘Aisyiyah Kalinegoro Mertoyudan

---

<sup>46</sup> Mentari Nagraha. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo*, (Skripsi Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar –Fakultas Ilmu Pendidikan-UNG 2014: Yogyakarta).

<sup>47</sup> Umu Salamah. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Melalui Media Gambar Pada Kelompok B RA Al-Mukhlisin Tahun Ajaran 2016-2017*, (Skripsi PIAUD –FITK-UINSU 2017: Medan).

Magelang meningkat. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak membaca awal membaca permulaan mencapai 83,33%.<sup>48</sup>

5. Eva Mirmiyanti (2012) dengan judul “peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar di taman kanak-kanak lubuk basung”. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan kalimat sederhana. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan membaca anak dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, sehingga penelitian penelitian dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan membaca anak melalui permainan pohon pintar Di TK Asyiah Kampung Pinang Lubuk Basung Menjadi lebih meningkat.<sup>49</sup>
6. Partijem (2017) dengan judul “meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media flanel pintar kelompok A TK negeri pembina Bantul”. Tujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui flannel pintar pada kelompok A 2 TK negeri pembina Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan dapat meningkat setelah diberikan tindakan menggunakan flannel pintar yang dilakukan secara bersamaan membaca permulaan tersebut di atas telah terlihat secara optimal dari hasil data observasi dan dokumentasi yang diperoleh pada setiap siklusnya.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Khusnul Laely. Vol 7 (2) November 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Jakarta Timur. Jurnal Pendidikan Usia Dini

<sup>49</sup> Eva Mirmiyanti. Vol 1 (1) September 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di Taman Kanak-Kanak Lubuk Basung*. Padang. Jurnal Pendidikan Usia Dini.

<sup>50</sup> Partijem. Vol 6 (1) Juni 2017. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Di Taman Kanak-Kanak Lubuk Basung*. Padang. Jurnal Pendidikan Anak.

7. Nining Hadini (2017) dengan judul “meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui kegiatan permainan kartu kata di TK Al-fauzan desa Ciharashas kecamatan Cilaku kabupaten Cianjur”. Tujuan 1. Mendeskripsikan perencanaan peningkatan kemampuan membaca anak usia dini melalui kegiatan permainan kartu kata di TK Al-fauzan desa Ciharasha kecamatan Cilaku kabupaten Cianjur, 2. Mendeskripsikan proses meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan kartu kata di TK Al-fauzan desa Ciharasha kecamatan Cilaku kabupaten Cianjur, 3. Mendeskripsikan hasil meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui kegiatan kemampuan membaca anak usia dini melalui kegiatan kertu kata di TK Al-fauzan desa ciharasha kecamatan cilaku kabupaten cianjur. Hasil peneliian ini merujuk bahwa tingkat kemmpauan membaca anak TK B sebelum dilaksanakan kegiatan membaca melalui permainan kartu kata tingkat membacanya rendah, tetapi sesudah diadakannya pembelajaran dengan permainan kartu kata sudah mulai terlihat ada peningkatan. Hasil penelitian ini sudah mencapai indikator yang diharapkan, dengan menggunakan permainan kartu kata dapat meningkat kemampuan membaca anak usia dini.<sup>51</sup>
8. Tatik ariyati (2014), dengan judul “peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan media gambar”. Tujuan untuk mendapatkan informasi dan data tentang upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan TK kelompok B melalui media gambar ‘Aisyiyah 5 Rawon, Banyumas, Jawa Tengah 2013. Hasil penelitian adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan di TK Aisyiyah 5 Rawalo melalui peng-

---

<sup>51</sup> Nining Handini. Vol 6, 1 Februari 2017, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*. Jurnal Empowerment.

gunaan media gambar. Media kartu huruf yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan warna lain dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.<sup>52</sup>

9. Jo lioe tjoe (2013), dengan judul “peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia”. Tujuan untuk mengetahui bagaimana proses instruksi membaca melalui multimedia di kelas secara klasikal dan apakah setiap kenaikan kemampuan membaca awal siswa TK B setelah memberikan kegiatan membaca melalui kegiatan membaca melalui pembelajaran multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal TK B meningkat melalui pemanfaatan multimedia.<sup>53</sup>
10. I Made Hertawan (2017), dengan judul “pengaruh media *flash card* terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Nurus Sa’adah 03 kecamatan Ledokombo kabupaten Jember”. Tujuan apakah terdapat pengaruh media *flash card* terhadap perkembangan bahasa bahasa kelompok B di TK Nurus Sa’adah 03 kecamatan Ledokombo kabupaten Jember. Hasil penelitian pengaruh media *flash card* terhadap perkembangan bahasa anak sangat baik. Karena dalam proses bermain secara tidak langsung melibatkan indra pendengaran, mulut untuk berbicara serta melafalkan kata. Sehingga dengan menggunakan media *flash card* secara tidak langsung dapat mempengaruhi kemampuan perkembangan bahasa anak usia dini.<sup>54</sup>

### C. Kerangka Berfikir

---

<sup>52</sup> Tatik ariyati. Vol 8, april 2014, *peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kegiatan media gambar*. Jurnal pendidikan anak usia dini.

<sup>53</sup> Jo lioe tjoe. Vol 7, 1 april 2013, *peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia*. Jurnal pendidikan anak usia dini.

<sup>54</sup> I Made hartawan. Vol 2 (2), septembar 2017, *media flash card terhadap perkembangan bahasa pengaruh anak kelompok b di tk nurus sa’adah 03 kecamatan ledokombo kabupaten jember*. Jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini.

Kemampuan membaca anak di TK IT Ananda Putri masih kurang dikarenakan media pembelajaran yang diaplikasikan tidak bervariasi dan tidak kreatif sehingga anak mudah bosan. Kurangnya keaktifan anak dalam belajar dan perbendaharaan kata yang kurang mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya, anak kurang dalam mengajukan pendapat dan tidak aktif dalam sesi tanya jawab. Agar guru dapat mengetahui kemampuan membaca anak, kita sebagai guru sudah seharusnya merancang media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi.

Berilah stimulus dengan perkembangan *comprehension*, artinya penggunaan bahasa secara pasif. Misalnya: anak mulai bereaksi ketika guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media, anak akan terfokus dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Perlu adanya penelitian, karena untuk mengetahui masalah apa yang terjadi pada sekolah tersebut, apa penyebabnya, pengaruh media *flash card* dan bagaimana solusi yang akan dihadapi guru agar anak dapat mengetahui kemampuan membaca anak.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir yang dikemukakan, selanjutnya dikemukakan hipotesis penelitian yaitu:

1. Media *flash card* yang dikembangkan layak digunakan anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Media *flash card* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dini anak Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Media *flash card* pengembangannya dalam proses pembuatan untuk

meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda  
Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini akan dilakukan di TK IT Ananda Putri Deli Serdang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini, semester genap pada tahun ajaran 20019/2020.

#### **B. Subjek Dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu: anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 1 kelas 10 anak terdiri dari 4 perempuan, 6 laki-laki dan 2 orang guru yang berdasarkan ahlinya, yaitu pada ahli media dan perkembangan anak. Objek dalam penelitian ini yaitu media *flash card*.

#### **C. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan model penelitian R and D (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut.

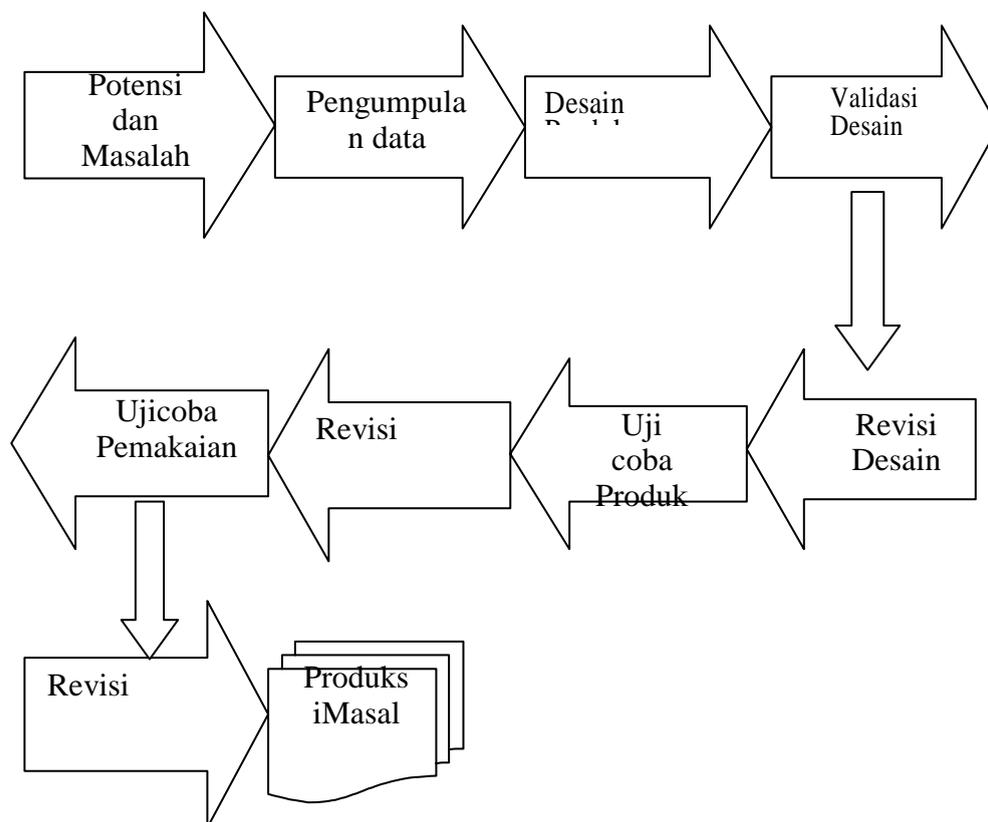
#### **D. Desain Penelitian**

Menurut Sugiono strategi metode penelitian R and D (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk I; (6) uji coba produk; (7) revisi produk II; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016), h. 407.

Akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian karena populasi maupun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian terbatas, yaitu 1 kelas dengan 10 anak. Selain itu karena adanya keterbatasan waktu penelitian. penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian, karena pada tahap ini penelitian sudah mendapatkan hasil dari hipotesis untuk menguji kalayakan dan keefektifan media yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah produk diujicobakan kepada anak, maka didapatkan hasil dari media yang dikembangkan berupa media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Skema dan penjelasan langkah-langkah metode penelitian R and D.



**Gambar 3.1:** langkah-langkah pengembangan *research and development* (R&D) menurut Sugiono.<sup>56</sup>

Selanjutnya untuk dapat memahami setiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Potensi Dan Masalah

Penelitian melakukan wawancara, dokumentasi hasil belajar, dan identifikasi masalah yang ada di TK IT Ananda Putri Deli Serdang, yaitu bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca anak di sekolah tersebut tidak menggunakan media, tetapi hanya dengan menggunakan buku cerita dan papan tulis. Kehadiran media maka anak dapat lebih percaya diri, berani untuk bertanya, dan menambah wawasan yang lebih percaya diri, berani untuk bertanya, dan menambah wawan yang lebih luas mengenai meteri yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

#### 2. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data yang didapat dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap melalui data dan hasil belajar kemampuan membaca anak dan wawancara terhadap guru terkait dengan permasalahan di TK IT Ananda putri tersebut, serta rencana pembuatan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu dilakukan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur yang ada. Pengumpulan data, juga dilakukan menggunakan kuerioner atau angket yang diisi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli psikologi dan ahli perkembangan anak.

---

<sup>56</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 408.

### 3. Desain Produk

Hasi dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. Tahap pertama adalah dengan membuat prototipe berupa skema atau rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Setelah prototipe dibuat. Kemudian melakukan pengembangan prototipe diawali dengan menyusun materi pembelajaran, membuat media *flash card*, menyusun evaluasi, selanjutnya menyusun media *flash card* secara keseluruhan. Pembuatan desain media *flash card* sesuai dengan perencanaan dan desain yang sesuai dengan tujuan pembuatan atau pengembangan media tersebut. media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca dirancang sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak atau belum. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui penilaian dan validasi dari validator media, psikologi, dan perkembangan anak. Validasi produk dirancang menggunakan instrumen lembar penilaian berupa kuesioner atau angket sesuai kriteria media *flash card* yang telah dimodifikasi.

### 5. Uji Coba Produk

Bersamaan dengan validasi desain yang dilakukan oleh validator, dilakukan juga uji coba produk I kepada anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan evaluasi melalui indikator yang telah dirancang.

## 6. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh validator media, psikologi, dan perkembangan anak serta telah diuji coba lapangan, maka media diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut dilakukan perbaikan produk. Penelitian memperbaiki produk. Penelitian memperbaiki produk tersebut sesuai dengan saran dan penilaian validator, serta dari hasil uji coba produk yang dilakukan.

## 7. Ujicoba Pemakaian

Setelah produk direvisi, selanjutnya produk diuji cobakan kepada 10 anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri sebagai sampel. Uji coba pemakaian terhadap satu kelas dengan observasi. Uji coba pemakaian ini dilakukan 2 kali pembelajaran pada hari yang sama tanpa jeda. Pada pembelajaran pertama menggunakan buku cerita, sedangkan pada pembelajaran kedua menggunakan media yang dikembangkan peneliti, yaitu pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

## 8. Hasil Produk

Peneliti melakukan analisis data akhir pada hasil untuk mengetahui efektivitas dari media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri.

## **E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara dan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan

sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli dan lembar observasi.

#### F. Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengetahui respon dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli mengenai produk yang dikembangkan berupa media *Flash Card* berbasis metode bertanya. Angket dari validator ahli media, psikologi anak, dan perkembangan anak.

**Tabel 3.1.**

**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Desain Media.**

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pemilihan Bahan Dasar	Bahan yang digunakan aman dan tidak mudah rusak				
2	Sesuai Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun	Media sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak 5-6 tahun dan mengembangkan aspek bahasa anak				
3	Pemilihan Gambar	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran				

4	Pemilihan warna	Warna yang pilih bervariasi sehingga menimbulkan efek ketertarikan untuk anak				
5	Tulisan	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak				
6	Bersifat Konstruktif	Media mampu membangun pengetahuan baru dalam mengenal huruf dan melafalkannya dengan tepat				

Tabel 3.3.

### Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Perkembangan Anak

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk symbol	Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan				

		benar				
2.	Menyebutkan lambang-lambang huruf	Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara				
3.	Mengenal suara huruf awal	Mampu mengenal suara huruf awal				
4.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama				

### G. Lembar Observasi

Pengamatan (observasi) adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak. Melalui pengamatan, guru dapat mengetahui bagaimana perubahan yang terjadi pada anak dalam satu waktu tertentu. Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan membaca dini anak.

Tabel 3.4.

**Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Membaca Dini Anak  
Usia 5-6 Tahun**

No	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Fisik motorik	Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar	Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar “F, M, N, P, V”.	Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar “F, M, N, P, V”.	Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar “F, M, N, P, V”.	Anak belum mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar “F, M, N, P, V”.
2	Bahasa	Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara	Anak belum Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai			

			suara	suara		suara
3	Kognitif	Mampu mengenal suara huruf awal	Anak belum Mampu mengenali suara huruf awal	Anak belum Mampu mengenali suara huruf awal	Anak belum Mampu mengenal suara huruf awal	Anak belum Mampu mengenal suara huruf awal
4	Membaca	Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Anak belum Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Anak belum Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Anak belum Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Anak belum Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

Berdasarkan kriteria penilaian diatas diperoleh:

1. Skor tertinggi tiap indikator anak adalah  $4 \times 4 = 16$
2. Skor terendah tiap indikator adalah  $4 \times 1 = 4$

### G. Teknik Analisis Data

1. Uji Kelayakan Media *Flash Card*

Uji kelayakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak menggunakan skor persentase angket validator ahli (ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli PIAUD dan ahli bahasa Indonesia) yaitu:

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

Keterangan:

P : persentase skor

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum.<sup>57</sup>

Perhitungan di atas, maka hasil persentase disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan yang disajikan pada Tabel dibawah ini.

**Tabel 3.5.**

**Klasifikasi Kelayakan Produk**

Tingkatan Layak	Pencapaian	Klasifikasi Valid	Klasifikasi
81,25 % <	P < 100 %	Sangat valid	Sangat layak
62,50 % <	P < 81,25 %	Valid	Layak
43,75 % <	P < 62,50 %	Kurang Valid	Kurang layak
25 % <	P < 43,75 %	Tidak Valid	Tidak layak

Berdasarkan tabel, maka dapat disimpulkan bahwa media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca dikatakan valid ketika mencapai skor lebih dari 62,50%. Oleh karena itu, media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan

---

<sup>57</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 210

membaca dikatakan layak digunakan anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri persentase skor validasi ahli lebih dari 62,50%.

## 2. Uji Keefektivan Kemampuan Membaca Dini Anak

Uji keefektivan kemampuan membaca dini anak dianalisis menggunakan tabel klasifikasi keefektivan. Namun sebelum diuji efektivitasnya maka harus diketahui dulu peningkatan hasil belajar dengan rumus gain score, yaitu:

$$\text{Gain score} = \text{observasi awal} - \text{observasi akhir}$$

Keterangan:

*Gain score* : skor peningkatan

*Observasi awal* : skor tes awal

*Observasi akhir* : skor tes akhir

Nilai rata-rata *gain score* digunakan untuk menguji seberapa besar keefektivan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, yaitu dengan tiga langkah pengujian efektivitas.<sup>58</sup>

Berdasarkan Tabel, maka disimpulkan bahwa hasil belajar dikatakan baik jika memperoleh skor rata-rata *gain score* minimal 29 dengan klasifikasi tinggi. Oleh karena itu, media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK IT Ananda Putri Deli Serdang yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif meningkatkan kemampuan membaca anak jika memperoleh skor rata-rata *gain score* hasil belajar lebih dari 29.

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 301.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil yang didapat dalam penelitian pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan yang diambil menurut Borg & Gall. Prosedur yang dilakukan peneliti yaitu : 1). Potensi dan masalah;, 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) Revisi produk; 6) deskripsi penggunaan produk; 7) uji coba pemakaian.

##### 1. Potensi dan masalah

Penelitian melakukan wawancara, dokumentasi hasil belajar, dan identifikasi masalah yang ada di TK IT Ananda Putri Jln. Kenanga Dusun 3 Desa Baru Kabupaten Deli Serdang, yaitu bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca anak di sekolah tersebut tidak menggunakan media, tetapi hanya dengan menggunakan buku cerita dan papan tulis. Kehadiran media maka anak dapat lebih percaya diri, berani untuk bertanya, dan menambah wawasan yang lebih luas mengenai materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

##### 2. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang didapat dijadikan sebagai bahan referensi atau data pelengkap melalui data dan hasil belajar kemampuan membaca anak dan wawancara terhadap guru terkait dengan permasalahan di TK IT Ananda putri tersebut, serta rencana pembuatan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu dilakukan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur yang ada. Pengumpulan data, juga dilakukan menggunakan

kuerioner atau angket yang diisi oleh ahlinya, yaitu ahli media dan ahli perkembangan anak.

### 3. Desain produk

Hasi dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. Tahap pertama adalah dengan membuat prototipe berupa skema atau rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Setelah prototipe dibuat. Kemudian melakukan pengembangan prototipe diawali dengan menyusun materi pembelajaran, membuat media *flash card*, menyusun evaluasi, selanjutnya menyusun media *flash card* secara keseluruhan. Pembuatan desain media *flash card* sesuai dengan perencanaan dan desain yang sesuai dengan tujuan pembuatan atau pengembangan media tersebut. media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca dirancang sesuai dengan tema dan kompetensi dasar. Berikut merupakan langkah langkah dalam mendesai produk :

#### a) Langkah-langkah Pembuatan Media

##### a) Alat dan Bahan

- ✓ Gunting
- ✓ Lem
- ✓ Katter
- ✓ origami
- ✓ kardus
- ✓ tulisan nama hewan (warna-warni)
- ✓ gambar hewan kecil
- ✓ gambar hewan besar

### b) Langkah Pembuatan

- ✓ Potonglah kardus menjadi persegi 4 begitu juga dengan kertas origami, lalu rekatkan kertas origami tersebut ke bagian depan kardus
- ✓ lengketkan dengan perekat gambar hewan berukuran kecil dibagian tengah origami
- ✓ lengketkan tulisan nama hewan tersebut dibagian bawah gambar hewan
- ✓ tulis huruf awalan nama gambar hewan dibagian atas gambar
- ✓ lalu dibagian belakang kardus tempelkan gambar hewan berukuran besar yang sudah dipotong menjadi 4

Gambar 4.1

Desain media Pembelajaran *flash card*



#### 1. Validasi desain

Validasi produk ini dilakukan oleh beberapa ahli yaitu : ahli media, dan ahli materi. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut :

## a) Validasi Ahli Media

Produk awal divalidasi oleh ahli media, pada penelitian ini ahli media yang ditunjuk yaitu ibu Nurlaili, M.Pd. hasil validasi oleh ahli media pada Media *flash card* yaitu :

Tabel. 4.1

## Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pemilihan Bahan Dasar	Bahan yang digunakan aman dan tidak mudah rusak				✓
2	Sesuai Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun	Media sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak 5-6 tahun dan mengembangkan aspek bahasa anak				✓
3	Pemilihan Gambar	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran			✓	
4	Pemilihan warna	Warna yang pilih bervariasi sehingga menimbulkan efek ketertarikan untuk anak	✓			
5	Tulisan	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak			✓	
6	Bersifat Konstruktif	Media mampu membangun pengetahuan baru dalam mengenal huruf dan melafalkannya dengan tepat			✓	
Jumlah Skor : 18 dari 24						
Persentase Skor : 75 % dari 100 %						

Keterangan Validasi : <b>Layak</b>
------------------------------------

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian oleh ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3 dengan jumlah skor 18 dari 24 dan mendapat skor persentasi kelayakan 75 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media *flash card* ini dinyatakan “**layak**”.

b) Validasi Ahli Materi

Produk awal divalidasi oleh ahli materi yaitu bilangan cacah, pada penelitian ini ahli materi untuk konsep bilangan cacah yang ditunjuk yaitu Susiah Amni, M.A. Hasil validasi oleh ahli materi pada Alat permainan edukatif ini yaitu

Tabel 4.2

Hasil Penilaian Validasi Ahli Perkembangan Anak

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk symbol	Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar				✓
2.	Menyebutkan lambang-lambang huruf	Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara				✓
3.	Mengenal suara huruf awal	Mampu mengenal suara huruf awal				✓
4.	Menyebutkan	Mampu menyebutkan				✓

	kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama				
Jumlah Skor : 16 dari 16						
Persentase Skor : 100% dari 100%						
Keterangan Validasi : Sangat Layak						

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 4 dengan jumlah skor 15 dari 16 dan mendapat skor persentasi kelayakan 100 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “**sangat layak**”.

## 2. Revisi desain produk

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi maka didapat beberapa saran untuk meningkatkan kualitas produk. Saran perbaikan akan dipaparkan sebagai berikut :

### a) Ahli media

Perlunya peningkatan warna pada setiap bagian kartu. Kemudian untuk bagian tulisan disarankan untuk memberikan warna yang lebih gelap dari pada warna kartu.

### b) Ahli Perkembangan

Sudah sangat bisa diterapkan dalam materi pengembangan bahasa anak usia dini.

## 3. Deskripsi Penggunaan Produk Dalam Pembelajaran

- a. Ajak anak untuk melihat media *flash card*
- b. Tanya anak apakah pernah melihat gambar pada media *flash card*
- c. Beritahu anak peraturan permainan dengan menggunakan metode demonstrasi
- d. Bentuk anak menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
- e. Mulai bermain dengan peraturan kelompok siapa yang tercepat melengkapi fuzzle
- f. Kemudian kelompok yang paling cepat melengkapi fuzzle akan menjawab pertanyaan gambar media *flash card* dan huruf adjad Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara
- g. Lalu ulangi hal tersebut dengan kelompok yang kalah
- h. Media *flash card* ini dapat digunakan untuk pembelajaran diluar kelas baik jam istirahat atau dibawa kemana-mana bagi anak-anak, karena media *flash card* berbentuk kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana.

#### 4. Uji coba pemakaian

Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan dengan melibatkan guru TK IT Ananda Putri untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek desain media dan aspek materi dari produk. Dan tahap uji coba ini juga akan melibatkan anak dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5 - 6 tahun. Hasil uji coba pemakaian produk akan dijelaskan sebagai berikut :

## a) Hasil penilaian guru terhadap produk

Penilaian produk ini dilakukan oleh salah satu guru senior di TK IT Ananda Putri yaitu ibu Tika Rosalina, S.Pd. Berikut adalah hasil penilaian produk yang dikembangkan :

Tabel 4.3

## Hasil Penilaian Produk Oleh Guru

Indikator Penilaian	No Penilaian	Skor	Rata-rata peraspek	Persentase
Desain Media <i>Flash Card</i>	1	4	3.66	91.66%
	2	4		
	3	4		
	4	3		
	5	4		
	6	3		
Materi	1	4	3.75	93.75%
	2	4		
	3	4		
	4	3		
Total		37	7.41	185.41%
Rata-rata Skor		3.7	3.70	92.70%
Keterangan		<b>Sangat layak</b>		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian produk oleh guru TK IT Ananda Putri diperoleh kelayakan persentase terhadap desain

produk yaitu 91.66%. pada aspek materi mendapat persentase kelayakan 93.75 %. Jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar 3.7 dengan persentase kelayakan 92.70%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini “sangat layak”

b) Hasil Kemampuan Membaca Anak Usia 5 – 6 Tahun

Perkembangan kemampuan Membaca anak usia 5 – 6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK IT

Ananda Putri Menggunakan Buku Bacaan

NO	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian				Jumlah Skor	Persentase	Ket
		1	2	3	4			
1	Arkan Mubarak Lubis	2	2	2	2	8	50%	MB
2	Asyifah Putri Lestari	2	2	2	2	8	50%	MB
3	Dicky Al-Fatih	2	1	2	2	7	43,75%	MB
4	Dika Alfareza	2	2	3	2	9	56,25%	BSH
5	Fairel Athariz Putra	2	1	2	2	7	43,75%	MB
6	Imam Al-Ghazali	2	2	3	2	9	56,25%	BSH
7	Kanaya Rafifah Zahra	2	2	2	2	8	50%	MB
8	Khanza Zahira R	2	2	2	2	8	50%	MB

9	Mutiara Lestari	2	2	2	2	8	50%	MB
10	Zakaria Akbar	2	2	2	2	8	50%	MB

**Keterangan :**

0% - 25% = BB : Belum Berkembang

26% - 50% = MB : Mulai Berkembang

51% - 75% = BSH : Berkembang Sesuai Harapan

76% - 100% = BSB : Berkembang Sangat Baik

**Indikator Penilaian**

- 1 : Anak Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar
- 2 : Anak mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara
- 3 : Anak Mampu mengenal suara huruf awal
- 4 : Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perkembangan anak masih di bawah rata-rata dengan skor anak yang masih mulai berkembang sekitar 8 orang anak dengan perolehan skor 25% setiap anak dan hanya 2 orang anak dengan perolehan persentasi skor 50%. Dari hasil ini dinyatakan bahwa perlunya perubahan dengan memakai media pembelajaran *flash card*. Berikut ini adalah hasil perubahan perkembangan membaca anak dengan menggunakan pengembangan media *flash card*.

Tabel 4.6

Hasil Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun TK IT Ananda Putri  
Menggunakan *Flash Card*

NO	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian				Skor	%	Ket
		1	2	3	4			
1	Arkan Mubarak Lubis	3	3	3	3	12	75%	BSH
2	Asyifah Putri Lestari	3	3	3	3	12	75%	BSH
3	Dicky Al-Fatih	2	2	3	3	10	62,50%	BSH
4	Dika Alfareza	3	3	4	3	13	81.25%	BSB
5	Fairel Athariz Putra	2	2	3	3	10	62,50%	BSH
6	Imam Al-Ghazali	3	3	4	2	13	81,25%	BSB
7	Kanaya Rafifah Zahra	3	3	3	3	12	75%	BSH
8	Khanza Zahira R	3	3	3	2	11	68.75%	BSH
9	Mutiara Lestari	3	3	3	3	12	75%	BSH
10	Zakaria Akbar	3	3	3	3	12	75%	BSH

**Keterangan :**

- 0% - 25% = BB : Belum Berkembang  
 26% - 50% = MB : Mulai Berkembang  
 51% - 75% = BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 76% - 100% = BSB : Berkembang Sangat Baik

**Indikator Penilaian**

- 1 : Anak Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar  
 2 : Anak mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara

- 3 : Anak Mampu mengenal suara huruf awal
- 4 : Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan Membaca anak usia 5 – 6 tahun menggunakan media *flash card* mengalami peningkatan dimana 8 orang anak mendapat skor nilai persentase dengan jumlah 65% dan dua anak mendapatkan skor nilai persentase 81.25% dan dinyatakan bahwa penggunaan media *flash card* ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5 -6 tahun.

c) Uji Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card*

Hasil penelitian dari uji coba menggunakan *flash card* pada tahap sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.7

Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5 – 6 tahun

Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	Sebelum	Sesudah
BB	0	0
MB	16	0
BSH	6	24
BSB	0	16
Total Skor	22	40
Rata-rata	2	3

Persentase	50%	75%
------------	-----	-----

Dari tabel di atas dapat kita uji keefektifan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan Membaca anak usia 5 – 6 tahun menggunakan rumus gain skor yaitu :

$$\text{Gain skor} = \frac{\text{nilai sesudah} - \text{nilai sebelum}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai sebelum}} \times 100$$

$$\frac{30-20}{40-20} \times 100 = \frac{10}{20} \times 100 = 50$$

Dari hasil ini maka keefektifan pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan Membaca anak usia 5 – 6 tahun memperoleh nilai rata – rata *gain score* 50 yang berarti  $X > 29$ . Dengan klasifikasi sangat tinggi.

## B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan tahap perencanaan awal yaitu observasi ke sekolah di TK IT Ananda Putri Deli Serdang. Dari hasil observasi dalam meningkatkan kemampuan Membaca di TK IT Ananda Putri Deli Serdang hanya menggunakan lembar kerja dan belum menyediakan media pembelajaran. Langkah selanjutnya merancang desain media pembelajaran *flash card*.

Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukan uji coba. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi dalam bidang keaksaraan anak usia 5 – 6 tahun.

### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Pada penilaian oleh ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3 dengan jumlah skor 18 dari 24 dan mendapat skor persentasi kelayakan 75 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “**layak**”.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada penilaian oleh ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari indikator penilaian adalah dengan jumlah skor 16 dari 16 dan mendapat skor persentasi kelayakan 100%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “**sangat layak**”.

## 3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama pemilaian produk oleh guru TK IT Ananda Putri Deli Serdang diperoleh kelayakan persentase terhadap desain produk yaitu 91,66 %. pada aspek materi mendapat persentase kelayakan 93,75%. Jumlah rata-rata skor pada penilaian produk sebesar dengan persentase kelayakan 185,41%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini “sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji coba pada anak mendapat persentase BSH yaitu 100%. Pada tahan uji kefektifan pengembangan kemampuan membaca memiliki rata rata *gain score* 50 dengan klasifikasi sangat tinggi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Media rata-rata skor dari indikator penilaian adalah 3 dengan jumlah skor 18 dari 24 dan mendapat skor persentasi kelayakan 75 %. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “**layak**”.
2. Hasil Validasi Ahli Materi rata-rata skor dari indikator penilaian adalah dengan jumlah skor 16 dari 16 dan mendapat skor persentasi kelayakan 100%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “**sangat layak**”.
3. Uji Coba Produk pada pemilaian produk oleh guru TK IT Ananda Putri Deli Serdang diperoleh kelayakan persentase terhadap desain produk yaitu 91,66 %. pada aspek materi mendapat persentase kelayakan 93,75%. “sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji coba pada anak mendapat persentase BSH yaitu 100%. Pada tahan uji kefektifan pengembangan kemampuan membaca memiliki rata rata *gain score* 50 dengan klasifikasi sangat tinggi.

#### **B. Saran**

Adapun beberapa saran untuk pengembangan produk yang lebih lanjut sebagai berikut :

1. Pihak sekolah seharusnya memfasilitasi para pendidik untuk ikut dalam

pelatihan pengembangan media dan alat permainan untuk memperkaya dan memperluas wawasan tentang sumber belajar.

2. Guru sebaiknya lebih kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.
3. Sebaiknya penelitian pengembangan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun alat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida Siti. 2018. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual*. Vol 3.
- Butter Amy. 2013. *Aktivitas Permainan Dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*, Jakarta: Permata Putri Media.
- Andini Umar. *Hubungan Penggunaan Flash Card Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah Bandar Lampung*, Skripsi Ilmu Pendidikan-Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan-Universitas Lampung 2016: Lampung.
- Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad Junaidi. 2017. *Metode Pendidikan Rasulullah SAW*. Medan: Perdana Publisng.
- Asmonah Siti. 2019. *Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar*. vol 8.
- Christina. 2019. *mengajar membaca itu mudah*. Yogyakarta: Cv Alaf Media.
- Departemen Agama Ri. 2011. *AlQuran Dan Terjemahan*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Dwija Utama. 2019. *Jurnal Penelitian Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidikan Kota Surakarta*. Surakarta: Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta.
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media.
- Hamka. 1985. *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: Pustaka Panjimas.

- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan prasekolah*. Medan: perdana publising.
- Kurnia Rita. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Deeplish.
- Madyawati Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Mentari Nagraha. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo*. Skripsi Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar–Fakultas Ilmu Pendidikan-UNG 2014: Yogyakarta.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media.
- Mulyadi Seto. 2012. *Sekolah Anak-Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Mushlih Ahmad. Dkk. 2018. *Analisis Kebijakan Paud Mengungkap Isu-Isu Menarik Aud*. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi.
- Mushlih Ahmad, Dkk. 2018. *Analisis Kebijakan PAUD*. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi.
- Mustamir Pedak, Handoko Sudrajad. 2009. *Saatnya Bersekolah*. Banguntapan Jogjakarta: Bukubiru.
- Nutbrown Cathy, Peter Clough. 2015. *Pendidikan Anak Usia Dini Sejarah, Filosofi, Dan Pengalaman*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahim Farida. 2008. *Pengajaran Membaca Disekolah Dasar*. Jakarta: Sinar Garfikaoffset.

## Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013  
TK. IT ANANDA PUTRI - BATANG KUIS TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 11 / 1

Hari, tanggal : .....

Kelompok usia : B/5 - 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang/Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.3 - 2.4 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di darat  
- Gambar-gambar binatang hidup di darat  
- Gerak / jalannya binatang  
- Tidak menyakiti binatang  
- Suara-suara binatang  
- Syair ayamku  
- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan: Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan  
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan  
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar seri kandang ayam, buku gambar, pensil

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki dua)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mencari jejak gambar kandang ayam
2. Menghitung bentuk-bentuk geometri pada gambar ayam
3. Menggambar bentuk ayam
4. Bersyair ayamku

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
  - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
  - c. Dapat mengucap syair dengan baik
  - d. Dapat mencari jalan menuju kandang ayam
  - e. Dapat menggambar bentuk ayam

Mengetahui,  
Ka. TK. IT ANANDA PUTRI  
BUDI SUHANTONO MPd

Guru Kelompok B  
ANANDA PUTRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013**  
**TK. IT ANANDA PUTRI - BATANG KUIS TAHUN AJARAN 2018/2019**

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 11 / 2

Tanggal .....

kelompok usia : B/5 – 6 Tahun

tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di darat

- Gambar-gambar binatang hidup di darat
- Tidak menyakiti binatang
- Suara-suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Ayam, gambar seri perkembangbiakan ayam, bulu ayam, beras / jagung

**KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Gerak lagu ayam trondol (Lihat YouTube PAUD Jateng)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**KEGIATAN INTI**

1. Mengamati seekor ayam
2. Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam
3. Melukis dengan bulu ayam
4. Memberi makan ayam

**RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
  - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
  - c. Dapat melukis dengan bulu ayam
  - d. Dapat menyebutkan makanan ayam
  - e. Dapat memberi makanan ayam



Guru Kelompok B  
*[Signature]*  
ANANDA PUTRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013  
TK. IT ANANDA PUTRI - BATANG KUIS TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 11 / 3  
Hari, tanggal : .....  
Kelompok usia : B/5 - 6 Tahun  
Tema / sub tema / sub subtema : Binatang/Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.3 - 2.4 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 - 3.15 - 4.15  
Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di darat  
- Gambar-gambar binatang hidup di darat  
- Tidak menyakiti binatang  
- Suara-suara binatang  
- Gerak lagu  
- Perkembangbiakan binatang  
- Tertarik pada aktifitas seni  
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan  
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan  
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.  
Alat dan bahan : Telur, buku gambar, pensil

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Senam fantasi menirukan jalannya bebek
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. KEGIATAN INTI**

1. Menggoreng / makan telur
2. Melengkapi kalimat yang dimulai duru (aku suka makan telur asin)
3. Membuat mainan dari cangkang telur
4. Membuat gambar telur sesuai angka

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

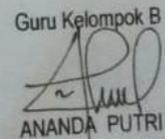
**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki dua yang hidup di darat
  - b. Dapat membuat mainan dari cangkang telur
  - c. Dapat menceritakan cara menggoreng telur
  - d. Dapat membuat gambar sesuai angka
  - e. Dapat menyebutkan gizi dalam telur

Mengetahui,  
Ka. TK. IT ANANDA PUTRI  
  
BUDI SUHARTONO, MPd

Guru Kelompok B  
  
ANANDA PUTRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013  
TK. IT ANANDA PUTRI - BATANG KUIS TAHUN AJARAN 2018/2019

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 11 / 4  
Hari, tanggal : .....  
Kelompok usia : 5 - 6 Tahun  
Tema / subtema / sub subtema : Binatang/Binatang Hidup di Darat / Berkaki Empat  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.5 - 3.2 - 4.2 - 3.3 - 4.3 - 3.8 - 4.8 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15  
Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di darat  
- Cerita pengalaman  
- Tidak menyakiti binatang  
- Melompat seperti binatang  
- Perkembangbiakan binatang  
- Syair  
- Tertarik pada aktifitas seni  
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan  
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan  
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.  
Alat dan bahan : Gambar kelinci, kelinci, wortel, pensil

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki empat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Melompat seperti kelinci
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mengamati kelinci
2. Memilih makanan kelinci
3. Menebali garis pada gambar kelinci
4. Menirukan syair kelinci

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki empat
  - b. Dapat menyebutkan makanan kelinci
  - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan kelinci
  - d. Dapat menebali gambar kelinci
  - e. Dapat menceritakan tentang ciri-ciri kelinci

Mengetahui,  
a. TK. IT ANANDA PUTRI

Guru Kelompok B  
ANANDA PUTRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013  
TK. IT ANANDA PUTRI – BATANG KUIS TAHUN AJARAN 2018 - 2019

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 12 / 4  
Hari, tanggal : .....  
Kelompok usia : B/5 – 6 Tahun  
Tema/ subtema / sub subtema : Binatang/Binatang Hidup di Laut / Kura-Kura  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.5 – 2.6 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.10 – 4.10 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15  
Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di laut  
- Cerita pengalaman anak  
- Mengembalikan mainan pada tempatnya  
- Cerita bergambar tentang tolong menolong  
- Tidak menyakiti binatang  
- Perkembangbiakan binatang  
- Mengulang kalimat yang sudah didengar  
- Tertarik pada aktifitas seni  
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan  
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan  
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.  
Alat dan bahan : Miniatur kura-kura, ikan laut, pensil

**A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang laut
3. Berdiskusi tentang manfaat ikan laut
4. Menirukan jalannya kura-kura
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. KEGIATAN INTI**

1. Mewarnai gambar kura-kura
2. Makan makanan berprotein (ikan laut)
3. Mengulang kalimat yang sudah didengar
4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan manfaat ikan laut
  - b. Dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda
  - c. Dapat mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar
  - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
  - e. Dapat bercerita tentang pengalaman

Mengetahui,  
Kepala TK IT ANANDA PUTRI  
BUDI SUHARTONO, MPd

Guru Kelompok B  
ANANDA PUTRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
KURIKULUM 2013 TK IT ANANDA PUTRI – DELI SERDANG  
TAHUN AJARAN 2019-2020

Semester/Minggu : 1/11  
 Kelompok usia : B 5-6 Tahun  
 Sub Tema : Binatang  
 Kompetensi dasar (KD) : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG DARAT	1.1.3 macam-macam binatang darat	1. berdiskusi tentang binatang yang hisup di darat
	-ciri-cirinya	2.3.1. gambar-gambar binatang darat	2. mengelompokkan gambar binatang darat
	-perkembangbiakan	2.4.2. gerakan/jalannya binatang	3. bercerita tentang pengalaman
	-makanannya	2.5.6. ceritakan pengalaman anak	4. fuzzle 4 balok
	-manfaatnya	2.6.4. sportif dalam permainan	5. gerak lagu ayam trondol
	-bahayanya	2.9.1. cerita bergambar tentang tolong menolong	6. media <i>flash card</i>
		2.12.4. memberi makanan binatang	7. memberi makan kucing/ayam
		3.2.7 & 4.2.7. tidak menyakiti binatang	8. melompat seperti kelinci
		3.3.4 & 4.3.4. melompat seperti binatang	9. mengurutkan gambar berseri perkembang biakan ayam

		3.5.2 & 4.5.2. fuzzle 4 balok	10. bersyair ayamku
		3.6.6. & 4.6.6 suara-suara binatang darat	11. suku kata awal sama nama-nama binatang
		3.7.7. & 4.7.7. media <i>flash card</i> /gerak lagu ayam trondol	12. menirukan suara-suara binatang darat
		3.8.7 & 4.8.7 berkembang biakan binatang darat	13. melukis dengan bulu ayam
		3.10.4 & 4.10.4. suku kata awal/akhir nama binatang darat	14. menggoreng telur ayam
		3.11.4. & 4.11.4. syair tentang binatang darat	15. berdiskusi tentang makan ayam
		3.13.2. & 4.13.2. beradaptasi dengan lingkungan	16. menggambar hewan peliharaan
		3.15.4 & 4.15.4. tertarik pada aktifitas seni	17. mengenal suara huruf awal
			18. menunjukkan bentuk-bentuk symbol
			19. membuat mainan dari cangkang telur
			20. menebali garis pada gambar kelinci
			21. senam fantasi menirukan jalannya bebek
			22. menyebutkan

			kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
			23. membuat bentuk ular dengan kertas

Mengetahui,

Ka. TK. IT ANANDA PUTRI

Peneliti

ANANDA PUTRI, S.Pd

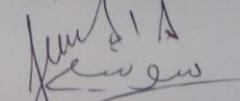
MARIANA

### Lampiran 3

#### Instrumen Angket Validasi

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk symbol	Mampu menunjukkan bentuk-bentuk simbol huruf dengan benar				✓
2.	Menyebutkan lambang-lambang huruf	Mampu menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara				✓
3.	Mengenal suara huruf awal	Mampu mengenal suara huruf awal				✓
4.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	Mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama				✓
Jumlah skor : 16 dari 16						
Persentase Skor : 100% dari 100%						
Keterangan Validasi : Sangat layak						
Saran Perbaikan dan Kesimpulan :						

Medan, 14 Oktober 2020

  
SUSAH AMNI, MA, M.Psi  
 Validator Materi Media

## Lampiran 4

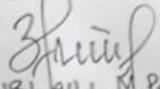
**Instrumen Angket Validasi**

No	Indikator	Karakteristik	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pemilihan Bahan Dasar	Bahan yang digunakan aman dan tidak mudah rusak				✓
2	Sesuai Untuk Anak Usia 5 – 6 Tahun	Media sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak 5-6 tahun dan mengembangkan aspek bahasa anak				✓
3	Pemilihan Gambar	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema pembelajaran			✓	
4	Pemilihan warna	Warna yang pilih bervariasi sehingga menimbulkan efek ketertarikan untuk anak	✓			
5	Tulisan	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami anak			✓	
6	Bersifat Konstruktif	Media mampu membangun pengetahuan baru dalam mengenal huruf dan melafalkannya dengan tepat			✓	
Jumlah Skor :			18			
Persentase Skor :						
Keterangan Validasi :						

Saran perbaikan .

1. Tingkatkan variasi warna
2. Untuk tulisan gunakan warna tinta yang lebih gelap

Medan, 09 Oktober 2020

  
**NURLAILI, M.Pd**  
 Validator Desain Media

## Dokumentasi



Desain Media Awal





Media *flash Card* yang Sudah Dikembangkan



Kegiatan Belajar Mengajar Sebelum Menggunakan Media *Flash Card*



Kegiatan Belajar Mengajar Menggunakan Media *Flash Card*