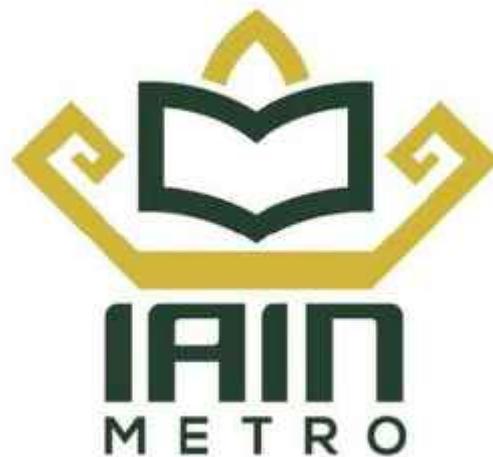


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS  
*DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN  
DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA**

**Oleh:**

**Siti Aisyah  
NPM. 2101040018**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1446 H / 2025 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS  
*DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN  
DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Siti Aisyah  
NPM. 2101040018

Pembimbing: Aneka, M.Pd

Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1446 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan KH. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiain.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metroiain.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD



**Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 13 Maret 2025  
Pembimbing

**Aneka, M.Pd**  
NIP. 198311152023212034

## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS  
*DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN  
DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA.

Nama : Siti Aisyah

NPM : 2101040018

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 13 Maret 2025  
Dosen Pembimbing

  
Aneka, M.Pd  
NIP. 198311152023212034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47196, Website: www.metroiaiv.ac.id E-mail: iainmetro@mcrouniv.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI**

No. *b-126/In.18.1/0/PP-SD-07/04/2024*

Skripsi dengan Judul: "PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA" disusun oleh: Siti Aisyah, NPM : 2101040018, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 20 Maret 2025

**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Aneka, M.Pd

Penguji I : Edo Dwi Cahyo, M.Pd

Penguji II : Annisa Herlida Sari, M.Pd

Sekretaris : Eka Mei Ratnasari, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Sulairi, M.Pd

NIP. 196206121989031006

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA

Oleh:

Siti Aisyah

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat *prasurvey* di Kelompok Bermain Nur Annisa. Permasalahan yang dimaksud yaitu dalam mengembangkan kemampuan mengenal Huruf peserta didik masih kesulitan dalam mengenal huruf, guru menggunakan metode pemberian tugas, di sekolah tersebut sudah mempunyai media *flash card* tetapi hanya berisi huruf saja tidak terdapat gambar atau keterangan lain nya. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran mengenal huruf. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam mengenal huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini bersifat *Research and Development (R&d)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik Pengumpulan data yang peneliti gunakan Wawancara, Observasi, dan Angket. Adapun teknik analisis yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh validator dan uji produk menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun sangat layak digunakan. Hal tersebut di peroleh berdasarkan persentase masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 93,75%, ahli materi sebesar 90%, respons guru sebesar 95%, *respons* peserta didik sebesar 79,16%, dan semua hasilnya dalam kategori Sangat Layak. Maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf layak digunakan pada saat proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Saran terhadap penelitian ini yaitu untuk dikembangkan media *flash card* berbasis *digital* pada tema yang menarik lainnya.

**Kata kunci:** Media, *Flash Card*, *Digital*.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 13 Maret 2025  
Yang Menyatakan,



**Siti Aisyah**  
NPM. 2101040018

## HALAMAN MOTTO

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۗ ﴿٩﴾

Artinya: Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran<sup>1</sup>.

(Qs. Az – Zumar: 9).

---

<sup>1</sup> Qs. Az-zumar Ayat 9.

## PERSEMBAHAN

**Alhamdulillahirobbil 'Alamin**, Dengan Rasa syukur dan bahagia atas kehadiran Allah SWT, atas terselesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih:

1. Kepada Kedua Orang tuaku, Bapak Muksin dan Ibu Istikanah terimakasih tak terhingga atas jerih payah perjuangan membesarkan, mendidik, menasihati, mendo'akan, dan selalu memberikan dukungan yang terbaik untuk saya dalam kondisi apapun dan merupakan satu-satunya penyemangat terbesar saya untuk menyelesaikan program Strata satu (S1).
2. Mamas ku beserta Keluarga besarku yang telah memberi semangat dan dorongan kepadaku dalam menyelesaikan studi ini.
3. Dosen Pembimbing Ibu Aneka, M.Pd. yang selalu membimbing dan mengarahkan Peneliti.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) khususnya dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang selalu mendidik dan membimbing Peneliti menjadi pribadi yang lebih baik.
5. Sahabatku tersayang, yaitu Enggar Salfitri terimakasih selalu menemani dalam kondisi apapun, selalu memberikan motivasi, semangat, dan berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Mba Nita Sari, terimakasih selalu memberikan saya saran dan pesan positif serta do'a terbaik untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAN) Metro Lampung.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini sebagai syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
2. Bapak Dr. H. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.
4. Ibu Aneka, M.Pd, selaku pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, dan memberi semangat dalam penyelesaian proposal skripsi.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian skripsi ini disusun dari jauh kata sempurna oleh karena itu kritik dan saran demi kebaikan skripsi ini sangat diharapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Metro, 20 Maret 2025

Peneliti,



Siti Aisyah  
NPM. 2101040018

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. <i>Media Flash Card</i> .....	10
a. Pengertian Media.....	10
b. Manfaat, Fungsi dan Tujuan Media .....	13
c. Karakteristik Media.....	15
d. Pengertian <i>Flash Card</i> .....	17

e. Manfaat dan Fungsi media <i>flash card</i> .....	19
f. Kelebihan dan kelemahan media <i>flash card</i> .....	21
g. Karakteristik media <i>flash card</i> .....	23
h. Langkah-langkah Penggunaan <i>Flash Card</i> .....	24
i. Komponen Pembuatan <i>Flash Card</i> .....	25
2. Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	27
a. Pengertian <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	27
b. Manfaat dan Fungsi Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	30
c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	34
d. Karakteristik Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	37
e. Langkah-langkah penggunaan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .....	37
f. Komponen Pembuatan <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	38
3. Media <i>Flash Card</i> dan Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	39
4. Kemampuan Mengenal Huruf .....	40
a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf .....	40
b. Kemampuan Anak Usia Dini .....	44
c. Karakteristik Kemampuan Mengenal Huruf .....	45
d. Indikator Perkembangan Bahasa .....	48
B. Kajian Studi Relevan .....	50
C. Kerangka Fikir .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Jenis Penelitian .....	55
B. Prosedur Pengembangan .....	55
C. Desain Uji Coba Produk .....	58
1. Desain Uji Coba .....	59
2. Subjek Uji Coba .....	59
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	59
1. Teknik pengumpulan data .....	59
E. Teknik Analisis Data .....	66
1. Analisis Kelayakan Media .....	67
2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik .....	68

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	71
B. Hasil Validasi .....	76
C. Hasil Uji Coba Produk .....	83
D. Kajian Produk Akhir .....	87
E. Keterbatasan Penelitian.....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>91</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	91
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>151</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	48
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian.....	61
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket untuk Validasi Media.....	62
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi .....	64
Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Guru.....	65
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media .....	68
Tabel 3.7 Kriteria Guru dan Respons Guru .....	69
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Ahli Media .....	76
Tabel 4.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Media .....	77
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk Ahli Media .....	81
Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk Ahli Materi.....	81
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Angket Respons Guru terhadap Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>digital</i> yang dikembangkan .....	82
Tabel 4.7 Hasil <i>Respons</i> Peserta Didik terhadap Media <i>Flash Card</i> berbasis <i>Digital</i> yang dikembangkan .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Flash card</i> .....	18
Gambar 2.2 Flash Card Berbasis Digital.....	29
Gambar 2.3 Kerangka Fikir.....	54
Gambar 3.1 Desain Pengembangan model ADDIE.....	56
Gambar 4.1 Tampilan Kotak Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> Tampak Depan Dan Tampak Belakang.....	73
Gambar 4.2 Tampilan Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> Tampak Depan dan Tampak Belakang.....	73
Gambar 4.3 Tampilan Semua <i>Flash Card</i> berbasis <i>Digital</i> .....	74
Gambar 4.4 Persentase Hasil Uji Coba Produk .....	85
Gambar 4.5 Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk Media <i>Flash Card</i> Berbasis <i>Digital</i> .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Outline</i> .....	96
Lampiran 2. APD (Alat Pengumpulan Data) .....	99
Lampiran 3. Lembar Wawancara Guru .....	102
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi .....	104
Lampiran 5. Lembar Validasi Pertama Ahli Media .....	107
Lampiran 6. Lembar Validasi Kedua Ahli Media .....	110
Lampiran 7. Lembar Respon Guru .....	113
Lampiran 8. Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik .....	116
Lampiran 9. RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) .....	119
Lampiran 10. Surat Bimbingan (SK Pembimbing) .....	121
Lampiran 11. Surat Izin <i>Prasurvey</i> .....	122
Lampiran 12. Surat Balasan <i>Prasurvey</i> .....	123
Lampiran 13. Surat Izin <i>Research</i> .....	124
Lampiran 14. Surat Balasan Izin <i>Research</i> .....	125
Lampiran 15. Surat Tugas .....	126
Lampiran 16. Bukti Bebas Pustaka Prodi PIAUD .....	127
Lampiran 17. Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan .....	128
Lampiran 18. Dokumentasi Hasil <i>Prasurvey</i> .....	129
Lampiran 19. Dokumentasi Uji Coba Produk ke Peserta Didik .....	130
Lampiran 20. Desain <i>Flash Card</i> berbasis <i>digital</i> .....	131
Lampiran 21. Turnitin .....	133
Lampiran 22. Konsultasi Bimbingan .....	135

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.<sup>1</sup> Terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru PAUD. Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar selanjutnya, ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru PAUD untuk menstimulus perkembangan yang ada pada anak usia dini, yaitu: Perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan Seni.

---

<sup>1</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Kencana, 2017), 2.

<sup>2</sup> Andi Agusniatih and Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Edu Publisher, 2019), 11.

Perkembangan bahasa merupakan perkembangan dasar yang mempunyai peran cukup penting karena bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas yang dilakukan. Salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu di persiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf.<sup>1</sup>

Perkembangan bahasa dalam pengenalan huruf adalah proses di mana anak-anak belajar mengenali dan memahami huruf sebagai bagian dari komunikasi tulisan. Tahapan ini penting dalam membangun keterampilan literasi awal, yaitu dari aspek pengenalan bentuk huruf, suara huruf, nama huruf, penulisan dasar, keterampilan membaca awal, dan kosakata.

Pengenalan huruf kepada anak-anak sangatlah penting karena memfasilitasi kemampuan mereka dalam mengenali huruf, sehingga mempersiapkan mereka untuk memperoleh keterampilan membaca dan menulis, mengenalkan huruf pada anak usia dini dapat berupa hal-hal yang mendasar terlebih dahulu agar mudah dipahami oleh anak. Dengan memberikan pengenalan huruf sejak usia dini juga akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan Bahasa mereka yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Anak memiliki kemampuan untuk mengenali pola-pola pengenalan huruf, termasuk pola huruf. Pada usia 5-6 tahun, anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda di sekitarnya. Kemudian, mereka dapat

---

<sup>1</sup> Aisyah Ahmad, Ayi Teiri Nurtiani, and Riza Oktariana, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Paud Islam Ceria Hidayatullah Lhoknga Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 2 (2022): 22.

mulai mengaitkan suara tersebut dengan huruf yang sesuai. Sehingga bentuk-bentuk pengenalan huruf pada anak dalam lingkup sekitarnya juga merupakan tahap awal dalam memberikan pemahaman terhadap perkembangan pengenalan huruf.

Berdasarkan hasil prasurvey yang di lakukan oleh peneliti di KB Nur Annisa Candimas Natar, pada kegiatan prasurvey yang pertama pada hari Senin, Tanggal 29 Juli 2024 pada pukul 08:00 WIB, di KB Nur Annisa terdapat ruang kelas mawar A dengan usia 5-6 tahun berjumlah 12 anak, yaitu 6 anak perempuan, 6 anak laki-laki. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa majalah, *flash card* huruf, Poster Abjad, Poster Angka, Balok Angka, dan Balok Huruf.<sup>2</sup>

Hasil prasurvey yang kedua pada hari Senin, Tanggal 03 September 2024, di kelas mawar A dari 12 anak, terdapat 8 anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf ketika proses pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf.<sup>3</sup>

Hasil prasurvey yang ketiga pada hari Selasa, Tanggal 04 September 2024, di kelas mawar A, terdapat 8 anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuk hurufnya yang mirip dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Hasil Prasurvey, Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Senin, Tanggal 29 Juli 2024, Pukul 08:00 WIB.

<sup>3</sup> Hasil Prasurvey Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Senin, Tanggal 03 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

<sup>4</sup> Hasil Prasurvey Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, Hari Selasa, Tanggal 04 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

Hasil prasurvei yang ke empat pada hari Rabu, Tanggal 05 September 2024, di kelas mawar A terdapat 8 anak belum mampu mengenali beberapa huruf, karena media *flash card* huruf yang digunakan oleh guru dalam pengenalan huruf membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan.<sup>5</sup>

Melihat permasalahan yang ada berdasarkan hasil *prasurvei* pada tanggal 29 Juli - 05 September 2024, dalam pengenalan huruf di Kelompok Bermain NUR Annisa, Candimas Natar usia 5-6 tahun masih belum berkembang dengan baik, yaitu terdapat 8 anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf ketika proses pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf, anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya yang mirip, anak belum mampu mengenali beberapa huruf, media pembelajaran *flash card* yang di gunakan oleh guru dalam pengenalan huruf membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan.

Montessori mengatakan dalam perkembangan bahasa pentingnya stimulasi bahasa melalui interaksi aktif dan permainan, yang mendukung perkembangan Bahasa mereka. Penggunaan *flash card digital* dalam pengenalan huruf membantu anak mengenali huruf melalui gambar menarik

---

<sup>5</sup> Hasil Prasuvei KB Nur Annisa Candimas Natar, Hari Rabu, Tanggal 05 September 2024, Pukul 08:00 WIB.

dan interaksi langsung, untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.<sup>6</sup>

Menghadapi kemajuan teknologi serta menyongsong program sekolah penggerak, seorang guru dituntut mampu menyesuaikan diri yang utamanya memanfaatkan media berbasis *digital*. Terdapat beberapa media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi, salah satunya media pembelajaran *flash card* berbasis *digital*. *Flash card* adalah media sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Maka peneliti mengembangkan media *flash card* berbasis *digital* supaya anak-anak lebih mudah memahami dalam mengenal huruf, membantu anak dalam pengenalan huruf untuk mempersiapkan ke tahap jenjang sekolah dasar selanjutnya, mengingat huruf melalui suara dan gambar, tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran mengenal huruf, dapat menarik perhatian anak sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar, *flash card digital* dapat menyertakan elemen audio dan gambar hewan.

Penentuan suatu media pembelajaran yang dianggap sesuai dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan kesenangan guru terhadap suatu media tersebut. Terlebih lagi jika penentuan suatu media pembelajaran digunakan hanya karena yang ada di sekolah itu saja dan guru tidak berusaha mencari yang sesuai. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah

---

<sup>6</sup> Nita Rosalita and Hayani Wulandari, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.6 (2023), 2861–68.

terdapat hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Hal ini terjadi karena media merupakan sarana komunikasi yang menjembatani komunikasi antara guru dengan anak, serta cara komunikasi tersebut dapat memengaruhi daya ingat anak. Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dan dapat memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang telah disampaikan. Atas dasar uraian di atas, maka peneliti tertarik ingin mencoba mengembangkan media *flash card* berbasis *digital* tersebut dalam penelitian yang berjudul: **“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA”**.

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

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Ada beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol-simbol huruf ketika proses pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengikuti arahan guru dalam pelafalan huruf.
2. Ada beberapa anak dalam kemampuan pengenalan huruf masih sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuk huruf nya yang mirip.
3. Media *Flash card* huruf yang di gunakan oleh guru dalam pengenalan huruf membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Media *Flash card* berbasis *digital* hanya memuat atau membahas satu materi saja yaitu pengenalan huruf.
2. Media *Flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf yang dikembangkan supaya anak tertarik dalam proses pembelajaran.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Flash card* berbasis *digital* pada anak di Kelompok Bermain Nur Annisa?
2. Bagaimana kelayakan media *Flash card* berbasis *digital* untuk kemampuan mengenal huruf di Kelompok Bermain Nur Annisa?
3. Bagaimana efektifitas terhadap guru dan anak dengan penggunaan media *Flash card* berbasis *digital* untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf di Kelompok Bermain Nur Annisa?

### E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan adalah untuk membuat anak-anak mengenal melalui media *Flash card* berbasis *digital*, dan supaya anak tertarik dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Maka, tujuan pengembangan adalah mengembangkan dalam pengenalan huruf dengan menggunakan *Flash card* berbasis *digital* dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Flash card* berbasis *digital*.
2. Menganalisis kelayakan media *Flash card* berbasis *digital* untuk kemampuan mengenal huruf anak di Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan diminati oleh anak di Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar.

#### **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

Manfaat produk yang dikembangkan:

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Secara teoritis untuk mempermudah guru dalam pembelajaran mengenal huruf, melalui media *flash card* berbasis *digital*.

##### **2. Manfaat Secara Praktis**

###### **a. Bagi guru**

Guru dapat menggunakan media *flash card* secara *digital* dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf.

###### **b. Bagi peserta didik**

Dapat mempermudah anak mengenal huruf melalui media *flash card* berbasis *digital*, dan supaya anak tertarik dalam proses pembelajaran.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

1. Produk yang dibuat menggunakan aplikasi canva
2. Produk yang dihasilkan berupa media *flash card* berbasis *digital*

3. *Flash card* berbasis *digital* didesain semenarik mungkin agar anak tertarik dalam pembelajaran.
4. Memiliki gambar bermacam-macam hewan yang menyerupai aslinya dan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak.
5. *Flash card* berbasis *digital* memiliki suara dalam melafalkan setiap huruf.
6. *Flash card* berbasis *digital* huruf abjad memiliki bermacam-macam warna agar anak tidak mudah bosan ketika melihat *flash card digital*.
7. *Flash card* berbasis *digital* menggunakan bahasa Indonesia, dan terdapat lagu yang mudah di pahami oleh anak.
8. *Flash card* berbasis *digital* berukuran 6cm x 9cm

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media *Flash Card***

###### **a. Pengertian Media**

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada peserta didik. Media dapat berbentuk cetak (seperti surat kabar dan majalah), elektronik (seperti televisi dan radio), atau digital (seperti situs web dan media sosial). Tujuan utama media adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mendukung beragam gaya pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>1</sup> Pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam dunia pendidikan, yang mana setiap guru membutuhkan media sebagai penunjang berhasilnya penyampaian informasi yang diberikan. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak berjalan dengan efektif

---

<sup>1</sup> Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 284.

dan efisien. Maka dari itu, salah satu usaha untuk mengatasi hal tersebut dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Dengan media, menjadikan segala sesuatunya yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>2</sup> Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat penting dalam komunikasi dan penyampaian informasi, baik dalam konteks sosial maupun pendidikan. Dalam pembelajaran, media berperan untuk meningkatkan pemahaman, menarik minat, dan memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa. Penggunaan media yang efektif dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, dan teknologi digital, yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Contohnya termasuk buku, slide presentasi, film pendidikan, dan aplikasi interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu dalam menyampaikan pesan pada proses pembelajaran, berfungsi untuk

---

<sup>1</sup> Intan Nurhasana, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *AL-FIKRU: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 220.

<sup>2</sup> Salmiati and Samsuri, "Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Buah Hati* 5, no. 2 (2018): 122.

menjelaskan sebagian dari seluruh materi pembelajaran yang dianggap belum jelas, sehingga perlunya menggunakan media yang menjadi alat bantu penjas.<sup>3</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik pada satu ruangan pembelajaran, pendidik memberi bantuan agar terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pendidik membentuk sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mengenal huruf dan membaca, mendengarkan dan memahami perintah. Belajar bahasa dibagi menjadi dua bagian yaitu belajar bahasa untuk berkomunikasi dan belajar literasi, yaitu membaca dan menulis.<sup>4</sup>

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media

---

<sup>3</sup> Siti Kurniasih, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Metro Lampung: CV. Laduny Alifatama, 2022), 4.

<sup>4</sup> Siti Kurniasih, "Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun", *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3.1 (2022), 87-96.

pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

#### **b. Manfaat, Fungsi dan Tujuan Media**

Suatu proses belajar mengajar, terdapat unsur yang amat penting adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak.<sup>5</sup> Menguasai media pembelajaran termasuk ke dalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian.<sup>6</sup>

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi

---

<sup>5</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 473.

<sup>6</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 11.

penggunaan media setidaknya dikemas se kreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan.<sup>7</sup> Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dan bervariasi merupakan suatu keharusan dalam pengajaran anak usia dini karena akan berimbas kepada keefektifan pengajaran yang diberikan.

Penggunaan media suatu kegiatan memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk membuat proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas, b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, d. Membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Sehingga benar dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan kualitas anak dalam belajar.

Adapun terdapat manfaat penggunaan media pembelajaran beberapa manfaat media dalam proses belajar anak, yaitu: a. dapat menumbuhkan motivasi belajar anak karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; b. makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami anak dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; d.

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, 8.

<sup>8</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 1564.

anak lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.<sup>9</sup>

Pada proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal.<sup>10</sup> Dengan demikian, manfaat Media adalah: memperluas akses informasi, meningkatkan pemahaman konsep, dan memfasilitasi komunikasi yang efektif antara pengajar dan siswa. Media juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, alat bantu visual dan audio, serta platform untuk interaksi, media membantu menjelaskan materi, menumbuhkan minat, dan mendukung pembelajaran aktif. Tujuan penggunaan media adalah untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Media juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

### c. Karakteristik Media

Pada penggunaan media pembelajaran terdapat sebuah karakteristik, yang dimana karakteristik tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil

---

<sup>9</sup> Nizwardi Jalinus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Belajar*, 1st ed. (Kencana, 2016), 7.

<sup>10</sup> Tatik Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development," *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2016): 50.

belajar anak dengan maksimal. Dengan demikian media pembelajaran ini tidak bisa dipisahkan dengan adanya segala bentuk kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan tiap-tiap anak.

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu: 1. Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. 2. Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya. 3. Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.<sup>11</sup>

Pembelajaran menggunakan media merupakan aspek penting dalam setiap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran dipilih secara cermat untuk digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan melalui pemilihan media adalah tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu biaya dan ketersediaan.<sup>12</sup> Dengan demikian, karakteristik media mencakup berbagai aspek yang menentukan

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, 108.

<sup>12</sup> Egita Dwisari Indriani, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, "Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 11233.

efektivitasnya dalam komunikasi dan pembelajaran. Beberapa karakteristik utama meliputi: 1. Media dapat berupa teks, audio, visual, atau interaktif, yang memungkinkan penyampaian informasi dalam berbagai cara. 2. Media harus mudah diakses oleh audiens, baik dari segi lokasi maupun teknologi. 3. Media yang baik memungkinkan interaksi antara pengguna dan konten, mendorong keterlibatan aktif. 4. Konten media harus sesuai dengan kebutuhan dan minat audiens untuk meningkatkan efektivitasnya.

#### d. Pengertian *Flash Card*

*Flash card* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memberi situasi pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik. *Flash card* merupakan media hasil teknologi cetak yang berisikan gambar ataupun tulisan. *Flash card* memiliki definisi yaitu kartu kecil yang berisikan gambar, teks, serta tanda simbol sebagai penguat atau arahan siswa kepada hal-hal yang berkaitan dengan gambar.<sup>13</sup>

Menurut Glenn Doman penemu *flash card*, berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.<sup>14</sup> Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka,

---

<sup>13</sup> Dewi Purwati, *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024), 29.

<sup>14</sup> Muh. Rijalul Akbar, M.Pd, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022), 15.

profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.<sup>15</sup>

*Flash card* merupakan media yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan sehingga sangat memungkinkan anak tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Media *flash card* dapat menampilkan gagasan yang menarik, lebih mudah diamati, dan dapat menampilkan detail proses sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Media *flash card* juga menjadi media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup> Jadi, media *flash card* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, pengenalan huruf, ejaan bahasa, rumus-rumus, dan lain-lain. Berikut ini contoh gambar *Flash Card*:



**Gambar 2.1** Gambar *Flash card*

<sup>15</sup> *Ibid.*, 16.

<sup>16</sup> Titik Umiyati and Ulhaq Zuhdi, "Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Pada Siswa Di Sekolah Dasar," *JPGSD* 2, no. 3 (2019): 1.

#### e. Manfaat dan Fungsi media *flash card*

Manfaat dari media pembelajaran *Flash card* antara lain: 1. meningkat kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu yang cepat. 2. memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenal huruf kepada anak sejak dini. 3. anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah dan lain-lain.<sup>17</sup>

Adapun manfaat lain dari *flash card* yaitu: 1. belajar mengenal huruf sejak dini. 2. mengembangkan daya ingat otak kanan. 3. melatih kemampuan konsentrasi. 4. meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Media *flash card* dapat dipelajari kapan saja, serta *flash card* dapat dibaca dimana saja dan juga flashcard sangat mudah di ingat oleh anak karena media *flash card* memiliki gambar yang menarik perhatian.<sup>18</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Flash Card* adalah dapat mengembangkan daya ingat anak, serta dalam pembelajaran anak menjadi bersemangat karena media *flash card* tidak hanya dilakukan dengan metode guru yang menjelaskan melainkan bisa dengan berbagai metode pembelajaran seperti *games*, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

Adapun fungsi yaitu: 1) Meningkatkan Pengenalan Huruf, Angka, dan Bentuk: *Flash card* membantu anak mengenal huruf, angka, bentuk,

---

<sup>17</sup> Ni Putu Lindawati, "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card" *JPPAUD* 2, no. 2 (2018).

<sup>18</sup> Fransiska Fransiska, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flashcard Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 2, no. 02. 86, 2018.

warna, dan benda-benda sehari-hari. Dengan gambar yang menarik dan teks yang sederhana, anak lebih mudah mengasosiasikan simbol dengan objek atau konsep. 2) Meningkatkan Daya Ingat (Memori): Penggunaan *flash card* secara rutin dapat membantu anak mengingat informasi melalui repetisi. Mengulang materi dengan cara yang menyenangkan akan memperkuat ingatan anak terhadap konsep yang diajarkan. 3) Mengembangkan Keterampilan Bahasa: *Flash card* dapat digunakan untuk memperkenalkan kosa kata baru. Anak-anak dapat belajar menyebutkan nama objek atau gambar yang ada pada *flash card*, yang mendukung perkembangan kemampuan berbicara dan kosa kata mereka. 4) Mendorong Interaksi dan Partisipasi Aktif: *Flash card* bisa digunakan dalam bentuk permainan, seperti tebak-tebakan atau mencari pasangan, yang mendorong anak untuk berinteraksi, berpikir, dan bekerja secara aktif. Ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. 5) Meningkatkan Motivasi dan Kepercayaan Diri: *Flash card* memungkinkan anak untuk merasa berhasil dengan cepat saat mereka mengenali atau mengingat informasi yang ada. Pujian atau reward kecil setelah menguasai suatu materi dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Dengan berbagai manfaat ini, *flash card* menjadi alat yang efektif dan menyenangkan untuk pembelajaran anak usia dini, terutama dalam memperkenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, dan kosa kata.

#### f. Kelebihan dan kelemahan media *flash card*

Kelebihan kartu bergambar (*flash card*) Media *flash card* tergolong dalam media visual (gambar) yang memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan media *flash card*: 1. Mudah dibawa kemana-mana. *Flash card* memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah disimpan di tas atau bahkan di saku.<sup>19</sup> Hal ini membuatnya tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan di mana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. 2. Praktis, media *flash card* sangat praktis dalam pembuatannya dan penggunaannya. Guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini, dan media *flash card* tidak membutuhkan listrik. Penggunaannya juga cukup sederhana, hanya perlu menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan dan memastikan posisi gambarnya tepat. Setelah digunakan, *flash card* dapat disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. 3. Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks pada media *flash card* memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu. Dengan adanya gambar, siswa dapat lebih mudah mengetahui nama sebuah benda. Sebaliknya, siswa juga dapat mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya. 4. Menyenangkan, media *flash card* dapat digunakan dalam permainan. Misalnya, siswa dapat berlomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang

---

<sup>19</sup> Vera Suzana Dewi Haris, "Konseling KB Menggunakan Flashcard terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Keikutsertaan Kontrasepsi IUD dan MOW Pascasalin," *Jurnal Kesehatan* 8, no. 2, 2017.

disimpan secara acak. Dengan cara berlari, siswa dapat berlomba untuk mencari sesuatu sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif, penggunaan media *flash card* dalam permainan juga melatih ketangkasan fisik. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, media *flash card* menjadi salah satu media visual yang populer dan efektif dalam pembelajaran.<sup>20</sup>

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa: *Flash card* tradisional memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, dan tidak memerlukan perangkat elektronik. Dapat digunakan di mana saja dan tidak tergantung pada koneksi internet, dan memiliki kekurangan yaitu terbatas dalam variasi media (hanya teks dan gambar), dan sulit untuk mengatur atau memperbarui konten.

Kelemahan dari media *flash card* yaitu: 1) Keterbatasan Materi: *Flash card* hanya cocok untuk materi yang dapat dijelaskan secara singkat, seperti huruf, angka, atau kosa kata. Untuk topik yang lebih kompleks, *flash card* mungkin tidak cukup untuk memberikan pemahaman yang mendalam. 2) Kemungkinan Kehilangan Fokus: Jika digunakan terlalu sering, *flash card* bisa membuat anak merasa bosan atau kehilangan minat, terutama jika tidak ada variasi dalam cara penggunaannya. 3) Tidak Mengembangkan Keterampilan Lain: *Flash card* umumnya berfokus pada penghafalan atau pengenalan dasar, tetapi tidak banyak membantu dalam pengembangan keterampilan lain, seperti berpikir kritis atau pemecahan

---

<sup>20</sup> Ukhti Karimatul Ulya and Fauzi Fauzi, "Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI," Edukatif. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6, no. 3. 2024.

masalah. 4) Ketergantungan pada Pengulangan: Untuk menguasai materi dengan *flash card*, pengulangan yang sering diperlukan. Jika tidak dilakukan dengan cara yang menarik, anak bisa merasa tertekan atau jenuh dengan pengulangan terus-menerus.<sup>21</sup>

Meskipun demikian, kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir dengan cara yang kreatif dan variatif dalam penggunaan *flash card*, serta dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya.

**g. Karakteristik media *flash card***

*Flash card* dengan ukuran 6 x 9 cm adalah kartu pembelajaran berbentuk kecil dengan dimensi 6 cm lebar dan 9 cm panjang. Ukuran ini cukup praktis dan mudah dipegang oleh anak-anak atau pengguna lainnya, membuatnya nyaman untuk digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. *Flashcard* berukuran 6 x 9 cm sering digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, kosakata, atau konsep lainnya. Kartu ini bisa memiliki gambar di satu sisi dan teks atau penjelasan di sisi lainnya, membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman. Ukuran ini ideal untuk menyimpan atau membawa *flash card* dalam jumlah banyak, serta cukup ringkas untuk digunakan dalam kegiatan belajar sehari-hari.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Galih Pranowo, 'Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran', *Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6 (2021), 129-39.

<sup>22</sup> Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, 'Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini', *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3.3 (2020), 491-97.

*Flash card* adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki karakteristik dengan ukuran 6 x 9 cm, gambar tersebut dapat dibuat langsung dengan menggunakan tangan ataupun foto, beberapa gambar pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan dengan keterangan di setiap lembarannya yang dituliskan pada bagian belakang, gambar-gambar tersebutlah yang dinamakan *flash card*.

#### **h. Langkah-langkah Penggunaan *Flash Card***

##### **1. Pilih Huruf yang Sederhana dan Menarik**

Mulailah dengan huruf yang mudah dikenali, seperti huruf besar (A-Z). Gunakan flashcard dengan gambar atau ilustrasi yang menyertai huruf tersebut agar anak tertarik. Contoh: Huruf "A" dengan gambar apel, huruf "B" dengan gambar bola, dan seterusnya.

##### **2. Tunjukkan *Flash card* dan Sebutkan Huruf**

Tunjukkan *flash card* dengan huruf besar di satu sisi, dan sebutkan nama hurufnya dengan jelas dan perlahan. Ajak anak untuk mengikuti cara pengucapannya. Misalnya, "Ini huruf A, sebutkan 'A'".

##### **3. Ajak Anak Mengulang**

Setelah menyebutkan huruf, ajak anak untuk mengulanginya. Ini membantu memperkuat ingatan dan keterampilan berbicara mereka. Anak bisa mengulang dengan menyebutkan huruf tersebut atau menirukan suara yang sudah di ulang-ulang.

#### 4. Perkenalkan Bunyi Huruf

Setelah anak mengenali huruf, mulailah mengajarkan bunyi huruf tersebut. Misalnya, "A" bunyinya seperti "ah" (seperti dalam kata "apel"). Gunakan *flash card* untuk menyebutkan huruf dan sambungkan dengan bunyinya.

#### 5. Bermain dengan *Flash card*

Jadikan sesi pembelajaran lebih menyenangkan dengan permainan. Anda bisa meletakkan beberapa *flash card* di meja dan meminta anak untuk menemukan huruf yang Anda sebutkan. Atau, buat permainan "tebak-tebakan" di mana Anda menunjukkan *flash card* dan anak harus menyebutkan nama huruf tersebut.<sup>23</sup>

### i. **Komponen Pembuatan *Flash Card***

#### 1. Ukuran *Flash card*

Ukuran: *Flash card* harus memiliki ukuran yang sesuai agar mudah dipegang oleh anak-anak. Biasanya, ukuran standar *flash card* adalah sekitar 6 x 9 cm, tetapi bisa menyesuaikan dengan kebutuhan. Bahan: Pilih bahan yang cukup kuat agar *flash card* tidak mudah robek. Kertas karton atau kertas tebal biasanya menjadi pilihan yang baik.

#### 2. Gambar/Illustrasi

---

<sup>23</sup> Sariana Marbun and Siti Nurhayatun, 'Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun', *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9.1 (2023), 54 <<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45327>>.

Visual Menarik: Gambar atau ilustrasi pada *flash card* harus jelas, mudah dikenali, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Misalnya, untuk huruf "A", bisa di tambahkan gambar apel. Warna Cerah: Gunakan warna-warna cerah agar anak tertarik dan mudah memperhatikan gambar.

### 3. Teks (Kata atau Huruf)

Kata atau Huruf yang Jelas: Teks pada *flash card*, baik itu huruf, kata, atau angka, harus besar dan mudah dibaca. Gunakan font yang jelas dan sederhana, seperti Arial atau Comic Sans. Ukuran Teks: Ukuran teks harus cukup besar agar mudah dibaca oleh anak-anak. Pastikan teksnya tidak terlalu kecil. Penempatan Teks: Tempatkan teks di area yang mudah dilihat, biasanya di bagian atas atau bawah gambar.

### 4. Fungsi Pembelajaran

Materi yang Diajarkan: Tentukan tujuan pembelajaran dari *flash card* tersebut, apakah itu mengenalkan huruf, angka, warna, atau konsep lainnya. Pastikan materi yang ada di flashcard sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

### 5. Jenis *Flash card*

*Flash card* Huruf: Memperkenalkan huruf dengan gambar benda yang dimulai dengan huruf tersebut.

*Flash card* Angka: Mengajarkan angka dengan gambar objek yang jumlahnya sesuai dengan angka tersebut.

*Flash card* Warna/Bentuk: Mengajarkan warna atau bentuk dengan gambar yang relevan.

## 6. Desain yang Menarik

Sederhana dan Tidak Terlalu Ramai: *flash card* untuk anak-anak harus sederhana tanpa terlalu banyak elemen yang mengganggu perhatian. Fokus pada satu objek atau konsep pada setiap kartu. Ruang Kosong: Jangan penuh *flash card* dengan terlalu banyak informasi. Sisakan ruang kosong di sekitar teks atau gambar untuk membuatnya tidak terlihat sesak.

## 7. Kualitas Pencetakan

Kualitas Gambar: Pastikan gambar atau ilustrasi yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan tidak kabur. Gambar yang jelas akan lebih mudah dikenali dan dipahami.

Pencetakan yang Tahan Lama: Jika memungkinkan, pertimbangkan untuk menggunakan teknik pencetakan yang tahan lama, atau laminasi kartu agar lebih awet.<sup>24</sup>

## 2. Media *Flash Card* Berbasis Digital

### a. Pengertian *Flash Card* Berbasis Digital

*Flash card* menjadi salah satu media populer dalam pengajaran sehingga seiring perkembangan teknologi *flash card* telah diinovasikan menjadi *flash card digital* yang dapat digunakan untuk media

---

<sup>24</sup> Noviana Mariatul Ulfa, 'Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini', *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1.1 (2020), 34–42 <<https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>>.

pembelajaran masa kini sesuai dengan tuntutan kehidupan, *flash card digital* dikembangkan untuk memudahkan proses pembelajaran tanpa perlu membawa kartu fisik untuk mempelajari suatu subjek tertentu, membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran karena lebih mudah terjangkau serta lebih interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.<sup>25</sup>

*Flash card* berbasis *digital* adalah kartu pembelajaran yang dikemas secara digital, berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Media ini merupakan pengembangan dari *flash card* fisik, dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan daya ingat anak dengan menyajikan informasi secara interaktif dan menarik. *Flash card* berbasis *digital* memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta melibatkan teknologi yang sudah dikenal oleh anak-anak saat ini.<sup>26</sup>

Media *Flash card* berbasis *digital* menggunakan aplikasi seperti Canva, dengan menampilkan gambar hewan yang menyerupai aslinya dan membuat desain kartu yang menarik. Konten harus relevan dengan materi pembelajaran.<sup>27</sup> *Flash card* berbasis video animasi juga dapat

---

<sup>25</sup>Muhammad Ilham, *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), 98.

<sup>26</sup>Elan, Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini, *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12.1 (2023), 63.

<sup>27</sup>Melly Anna Sahetapy and others, 'Pengembangan Media Flashcard Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023.19 (2023), 926–35.

digunakan untuk menampilkan hewan-hewan dengan gerakan yang menyerupai aslinya. Ini dapat membuat anak-anak lebih mudah memahami struktur tubuh dan perilaku hewannya. Pilih lagu yang relevan dengan kosakata tersebut. Misalnya, gunakan lagu sederhana yang mudah diingat dan menyertakan kosakata yang ada di *flash card* berbasis *digital*. Dalam pembuatan media *flash card* berbasis *digital* menggunakan metode bernyanyi yang diterapkan bertujuan untuk memperkuat pengenalan huruf dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak lebih mudah mengingat pelafalan dan bentuk huruf tersebut, tentukan lagu yang ingin digunakan, seperti "A untuk Ayam".



Gambar 2.2 *Flash Card* Berbasis *Digital*

## **b. Manfaat dan Fungsi Media *Flash Card* Berbasis *Digital***

Manfaat media *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf untuk anak usia dini, termasuk:

### 1. Meningkatkan Kemampuan Bahasa:

Mengenal Huruf Baru: *Flash card digital* dapat memperkenalkan huruf-huruf baru kepada anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak dapat melihat gambar atau kata-kata pada kartu dan mengasosiasikannya dengan objek atau konsep yang sesuai, membantu mereka memahami makna kata secara visual.

### 2. Mengembangkan Daya Ingat:

Latihan Efektif: *Flash card digital* dirancang untuk melibatkan otak dalam proses pengulangan yang berulang, membantu anak-anak menghafal informasi dengan lebih efektif. Ini memungkinkan anak-anak untuk memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk yang sederhana dan mudah diingat.

### 3. Meningkatkan Pemahaman Informasi:

Interaksi Aktif: Dengan menggunakan *flash card digital*, anak-anak secara aktif terlibat dalam pemrosesan informasi. Mereka dapat memvisualisasikan konsep dengan bantuan gambar atau kata-kata yang ada pada kartu, membantu mereka menghubungkan informasi dengan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

#### 4. Mengembangkan Indra Visual:

Visualisasi Materi: *Flash card digital* memungkinkan anak-anak untuk memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk yang sederhana dan mudah diingat. Ini membantu mereka mengidentifikasi pola dan memahami gambar atau bentuk, serta melatih kemampuan visual mereka.

#### 5. Meningkatkan Kemampuan Bahasa:

Mengenal Huruf Baru: *Flash card digital* dapat memperkenalkan huruf-huruf baru kepada anak-anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak dapat melihat gambar atau kata-kata pada kartu dan mengasosiasikannya dengan objek atau konsep yang sesuai, membantu mereka memahami makna kata secara visual.

#### 6. Mengembangkan Daya Ingat:

Latihan Efektif: *Flash card digital* dirancang untuk melibatkan otak dalam proses pengulangan yang berulang, membantu anak-anak menghafal informasi dengan lebih efektif. Ini memungkinkan anak-anak untuk memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk yang sederhana dan mudah diingat.

#### 7. Meningkatkan Pemahaman Informasi:

Interaksi Aktif: Dengan menggunakan *flash card digital*, anak-anak secara aktif terlibat dalam pemrosesan informasi. Mereka dapat memvisualisasikan konsep dengan bantuan

gambar atau kata-kata yang ada pada kartu, membantu mereka menghubungkan informasi dengan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

#### 8. Mengembangkan Indra Visual:

Visualisasi Materi: *Flash card digital* memungkinkan anak-anak untuk memvisualisasikan materi pelajaran dalam bentuk yang sederhana dan mudah diingat. Ini membantu mereka mengidentifikasi pola dan memahami gambar atau bentuk, serta melatih kemampuan visual mereka.<sup>28</sup>

Fungsi media *flash card* berbasis *digital* untuk anak usia dini meliputi:

1. Stimulasi Daya Ingat: Membantu anak mengingat informasi melalui visualisasi gambar dan kata.
2. Pengembangan Bahasa: Meningkatkan kosakata dan kemampuan berbicara dengan mengaitkan gambar dengan kata-kata.
3. Keterampilan Konsentrasi: Melatih fokus anak saat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
4. Interaktivitas: Menyediakan pengalaman belajar yang interaktif melalui suara dan animasi.
5. Mendukung Pembelajaran: Memfasilitasi pengenalan huruf, angka, bentuk, dan kosakata dengan cara yang menyenangkan.

---

<sup>28</sup> Eem Kurniasih, 'Media Digital Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Kreatif*, 9.2 (2019), 87-91.

6. Pengulangan: Memungkinkan anak untuk belajar melalui pengulangan yang efektif, memperkuat ingatan.
7. Akses Mudah: Memudahkan guru dan orang tua dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja.
8. Stimulasi Daya Ingat: Membantu anak mengingat informasi melalui visualisasi gambar dan kata.
9. Pengembangan Bahasa: Meningkatkan kosakata dan kemampuan berbicara dengan mengaitkan gambar dengan kata-kata.
10. Keterampilan Konsentrasi: Melatih fokus anak saat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
11. Interaktivitas: Menyediakan pengalaman belajar yang interaktif melalui suara dan animasi.
12. Mendukung Pembelajaran: Memfasilitasi pengenalan huruf, angka, bentuk, dan kosakata dengan cara yang menyenangkan.
13. Pengulangan: Memungkinkan anak untuk belajar melalui pengulangan yang efektif, memperkuat ingatan.
14. Akses Mudah: Memudahkan guru dan orang tua dalam mengakses materi pembelajaran kapan saja.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Riadoh, Penggunaan Media Flash Card Dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2.4 (2024), 167–80.

### c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card* Berbasis *Digital*

Kelebihan media *flash card* berbasis *digital* untuk anak usia dini yaitu:

1. Visualisasi Menarik: *Flash card digital* menawarkan gambar, teks, dan warna cerah yang menarik perhatian anak, sehingga meningkatkan minat belajar.
2. Aksesibilitas: Dapat diakses kapan saja melalui perangkat seperti *smartphone*, memudahkan pembelajaran di rumah.
3. Interaktivitas: Mendorong interaksi antara anak dan pendidik, yang penting untuk perkembangan Bahasa dan kognitif.
4. Pengembangan Keterampilan *Digital*: Anak juga belajar berinteraksi dengan teknologi, yang menjadi keterampilan penting di era *digital*.
5. Mendukung Pembelajaran Mandiri: Anak dapat belajar dengan kecepatan dan cara mereka sendiri, meningkatkan kemandirian,<sup>30</sup> misalnya anak cepat mengingat atau memahami bentuk huruf, bunyi huruf, dan memahami kata menggunakan gambar pembelajaran dalam pengenalan huruf.

*Flash card* berbasis *digital* memiliki kelebihan yaitu: Menawarkan interaktivitas, multimedia (audio dan video), serta kemampuan untuk memperbarui konten dengan mudah. Juga memungkinkan pelacakan kemajuan belajar, dan memiliki

---

<sup>30</sup> Denisa Puspa Cahya, Penggunaan Media *Flash Card* Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini, *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4.1 (2023).

kekurangan yaitu: memerlukan perangkat elektronik dan akses internet, serta mungkin sulit diakses bagi beberapa pengguna.

Kelemahan media *flash card* berbasis *digital* untuk anak usia dini, yaitu:

1. Keterbatasan Visual: *Flash card* yang tidak jelas dalam tulisan atau gambar dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cepat membosankan.
2. Variasi Kualitas: Tidak semua aplikasi atau program *flash card* digital memiliki kualitas yang baik dalam penyampaian materi.
3. Ukuran dan Kompatibilitas: Ukuran *flash card* digital masih relatif kecil dan mungkin tidak optimal untuk digunakan dalam kelompok besar. Peserta didik yang duduk di belakang mungkin tidak dapat melihatnya dengan jelas.
4. Minim Variasi Aktivitas: Jika penggunaan media *flash card* digital terlalu monoton, maka aktivitas belajar dapat menjadi membosankan dan kurang interaktif, sama seperti ketika menggunakan media *flash card* tradisional dengan cara yang terlalu rutin.
5. Tergantung pada Teknologi: Penggunaan media *flash card* digital memerlukan akses internet atau perangkat lunak spesifik, yang

mungkin tidak selalu tersedia atau dapat diandalkan. Ini dapat mempengaruhi fleksibilitas penggunaan media tersebut.<sup>31</sup>

6. Keterbatasan Visual: *Flash card* yang tidak jelas dalam tulisan atau gambar dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cepat membosankan.
7. Variasi Kualitas: Tidak semua aplikasi atau program *flash card digital* memiliki kualitas yang baik dalam penyampaian materi.
8. Ukuran dan Kompatibilitas: Ukuran *flash card digital* masih relatif kecil dan mungkin tidak optimal untuk digunakan dalam kelompok besar. Peserta didik yang duduk di belakang mungkin tidak dapat melihatnya dengan jelas.
9. Minim Variasi Aktivitas: Jika penggunaan media *flash card digital* terlalu monoton, maka aktivitas belajar dapat menjadi membosankan dan kurang interaktif, sama seperti ketika menggunakan media *flash card* tradisional dengan cara yang terlalu rutin.
10. Tergantung pada Teknologi: Penggunaan media *flash card digital* memerlukan akses internet atau perangkat lunak spesifik, yang mungkin tidak selalu tersedia atau dapat diandalkan. Ini dapat mempengaruhi fleksibilitas penggunaan media tersebut.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Kusuma, Aplikasi Multimedia Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Penerbangan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud), *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 14.2 (2021), 164.

<sup>32</sup> Kusuma, 'Aplikasi Multimedia Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Penerbangan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)', *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 14.2 (2021), 164.

#### **d. Karakteristik Media *Flash Card* Berbasis *Digital***

Karakteristik untuk membuat media *flash card* berbasis *digital* meliputi:

1. Desain yang Menarik: Gunakan aplikasi seperti Canva atau Power Point untuk menciptakan tampilan yang menarik dan interaktif.
2. Konten Relevan: Pastikan isi *flash card* sesuai dengan tema pembelajaran, seperti huruf, angka, atau objek.
3. Fleksibilitas Penggunaan: Media harus dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.
4. Interaktivitas: Sertakan elemen multimedia seperti suara atau animasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.<sup>33</sup>

*Flash card* berbasis *digital* memungkinkan integrasi gambar dan teks berwarna yang menarik, sehingga meningkatkan fokus anak saat belajar. Selain itu, konten yang berwarna-warni pada *flash card* berbasis *digital* dapat menstimulus minat dan perhatian anak, menjadikannya alat yang efektif untuk pengenalan konsep dasar seperti warna dan huruf.

#### **e. Langkah-langkah penggunaan media *flash card* berbasis *digital***

1. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa anak, dan memeriksa kehadiran.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan media/alat pembelajaran, termasuk *flash card* berbasis *digital*.

---

<sup>33</sup> Ni Luh Putu Susantini and Maria Goreti Rini Kristiantari, 'Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.3 (2021), 439  
<<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>>.

3. Setelah itu, guru menampilkan *flash card* huruf berbasis *digital* menggunakan laptop dan proyektor.
4. Guru menunjukkan satu persatu *flash card digital* dengan waktu yang relatif singkat sambil melafalkan huruf, dan kata yang ada pada *flash card* berbasis *digital*.
5. Siswa kemudian diminta untuk menirukan sampai kartu terakhir. Setelah itu guru menampilkan gambar yang ada di proyektor dan memerintahkan menulis ulang huruf di papan tulis, dengan maju satu persatu.
6. Setelah itu, guru melakukan evaluasi dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

**f. Komponen Pembuatan *Flash Card* Berbasis *Digital***

1. Ukuran *flash card* berbasis *digital* berukuran 6cm x 9cm.
2. *Flash card* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu.
3. Media *Flash card* berbasis *digital* menggunakan aplikasi seperti Canva, dengan menampilkan gambar hewan yang menyerupai dan membuat desain kartu yang menarik.
4. Media *flash card* berbasis *digital* menggunakan metode bernyanyi yang diterapkan bertujuan untuk memperkuat pengenalan huruf dan bentuk huruf tersebut, seperti "A untuk Ayam"

5. Warna dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok: Warna Primer, Warna Sekunder, Warna Tersier, dan Warna Netral. Penggunaan warna yang tepat dapat memperjelas ilustrasi dan meningkatkan kualitas desain.

### 3. Media *Flash Card* dan Media *Flash Card* Berbasis *Digital*

Media *flash card* adalah alat pembelajaran yang berupa kartu kecil dengan informasi di satu sisi, dan biasanya digunakan untuk membantu proses penghafalan atau memperkenalkan konsep baru. *Flash card* dapat berisi kata, gambar, angka, atau fakta lainnya yang dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. *Flash card* tradisional terbuat dari kertas atau karton.<sup>34</sup>

*Flash Card* Pengenalan Huruf (Tradisional): *Flash card* pengenalan huruf adalah kartu pembelajaran fisik yang digunakan untuk membantu anak-anak atau pelajar pemula mengenal huruf-huruf alfabet. Setiap kartu biasanya menampilkan satu huruf besar atau kecil, disertai dengan gambar objek yang dimulai dengan huruf tersebut (misalnya, "A" dengan gambar apel) untuk mempermudah pengenalan. Contoh penggunaan: Sisi depan kartu: Menampilkan huruf, seperti "A". Sisi belakang kartu: Menampilkan gambar objek yang dimulai dengan huruf tersebut, seperti gambar apel.

Media *Flash Card* Berbasis *Digital*: Media *flash card* berbasis *digital* adalah versi elektronik dari *flash card* tradisional. Media ini dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet. *Flash card digital* sering dilengkapi dengan fitur tambahan seperti audio, animasi, dan

---

<sup>34</sup> Amat Hidayat, 'Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini', *Journal on Teacher Education*, 3.2 (2022), 277-89.

kemampuan untuk melacak kemajuan belajar.<sup>35</sup> Penggunaan media *digital* memungkinkan fleksibilitas dalam akses dan interaksi, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik. Contoh penggunaan: Aplikasi pembelajaran seperti *Endless Alphabet*, *ABC mouse*, atau *Khan Academy Kids* menyediakan *flash card* berbasis *digital* dengan gambar, suara, dan animasi.<sup>36</sup>

*Flash Card Berbasis Digital* Pengenalan Huruf: *Flash card* berbasis digital untuk pengenalan huruf adalah versi elektronik dari *flash card* tradisional yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer. *Flash card digital* ini sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti suara atau animasi, untuk lebih memfasilitasi pembelajaran huruf dan mengenalkan mereka dengan cara yang lebih menarik. Setiap huruf bisa disertai dengan suara yang diucapkan (misalnya, suara "A" dan kata yang diawali dengan huruf tersebut, seperti "apple"). Animasi atau efek visual dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat belajar lebih menyenangkan.

#### 4. Kemampuan Mengenal Huruf

##### a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap awal dalam proses belajar membaca yang penting bagi anak-anak. Proses ini melibatkan

---

<sup>35</sup> Dita Nailul Rohmah, Elan Elan, and Taopik Rahman, *Media Flash Card Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, *Jurnal Paud Agapedia*, 7.2 (2023), 168–75.

<sup>36</sup> Sam Hermansyah, M Usman, and Muhamamd Hanafi, 'Pengunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Education Technology*, 1 (2023), 235–46.

pengenalan dan pemahaman tentang huruf-huruf dalam alfabet, baik huruf kapital maupun huruf kecil. Kemampuan anak dalam mengenal huruf, khususnya konsep pengenalan huruf sudah harus dilakukan sejak usia dini dan program pengenalan keaksaraan di lembaga PAUD dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang amat membantu perkembangan keaksaraan anak.<sup>37</sup> Kemampuan mengenal lambang huruf adalah kemampuan membedakan bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan lambang huruf.<sup>38</sup>

Montessori menekankan pentingnya pengenalan huruf bagi anak usia dini sebagai bagian dari perkembangan awal mereka. Mengenalkan huruf awal dan huruf akhir dapat dilakukan minimal ketika anak sudah mengenal beberapa huruf. Kegiatan ini dilakukan agar anak bisa memahami bentuk huruf, bunyi, dan benda yang mewakili. Hal ini untuk menjaga agar proses belajar membaca tetap menjadi proses belajar yang baik bagi anak.<sup>39</sup> Pengajaran memperkenalkan huruf dilakukan dengan menggunakan sandpaper, moveable alphabet, objek, gambar, kartu-kartu/kartu huruf, dan game pada gadget. Kelima media tersebut digunakan pada aktivitas membaca, karena anak akan tertarik melihat media nyata. Montessori mengajarkan bahwa anak akan senang diajarkan

---

<sup>37</sup> Putri Hidayah Firdaus, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf," *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* 2, no. 2 (2018): 67.

<sup>38</sup> Eka Rohmawati and Sri Setyowati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Vokal Pada Anak Tk Kelompok A Di Paud Kuncup Melati Tangunan Mojokerto Menggunakan Media Dadu Flanel," *PG-PAUD* 2, no. 2 (2019): 2.

<sup>39</sup> Vidya Dwina Paramita, *Montessori Keajaiban Tanpa Mengeja* (Yogyakarta: Bintang Pustaka, 2020), 78.

menulis karena bagi anak menjadi permainan yang menyenangkan. Hal ini dilakukan karena agar tidak merasa bosan. Permainan membaca dilakukan dengan menggunakan bantuan gambar pada setiap memperkenalkan huruf, misalnya “a” disertai dengan gambar ayam, apel, anggur dan “b” disertai gambar baju, bola, buku.<sup>40</sup>

Kemampuan mengenal huruf merupakan fondasi dalam pembelajaran membaca, di mana anak belajar mengidentifikasi bentuk dan suara huruf. Kemampuan mengenal huruf tidak hanya tentang visual, tetapi juga melibatkan pemahaman hubungan antara huruf dan bunyi. Anak dilahirkan dengan keunikan masing-masing, sehingga satu dengan yang lainnya berbeda, karena berbeda ini sehingga pemberian stimulus dan kemampuan dalam menangkap serta menerima segala pembelajaran akan berbeda setiap anaknya, segala hal yang telah ada dalam dirinya untuk dapat melakukan proses berpikir kreatif dan produktif, mandiri.<sup>41</sup>

Menurut Montessori perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun perlu dipersiapkan dengan kata-kata, kalimat, dan percakapan beragam. Cara ini membantu meningkatkan kosakata dan kemampuan berbahasa yang menyenangkan. Misalnya, dengan menunjukkan gambar atau benda secara langsung sambil menyebutkan namanya secara jelas dan ber ulang-ulang.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, 80.

<sup>41</sup> Opan Arifudin., *Konsep Dasar Pendidikan Anak*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), 41.

<sup>42</sup> Fauziah Nasution, ‘Perkembangan Kognitif Dan Bahasa’, *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1.3 (2024), 131–42.

Perkembangan bahasa saat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisasi berbicara anak menggambarkan sistematisasinya dalam berpikir, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Dalam pendidikan usia dini atau anak usia 5-6 tahun sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf abjad A-Z. Bentuk huruf tersebut berupa Huruf Kecil dan Huruf Besar (Kapital).<sup>43</sup>

Huruf abjad adalah kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yang lazim dalam bahasa tertentu, sistem aksara yang melambangkan bunyi bahasa yang dipakai untuk menuliskan bahasa. Melalui huruf abjad, seseorang dapat menyusun kata hingga kalimat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.<sup>44</sup> Dengan demikian kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan untuk mengetahui dan memahami tentang ciri-ciri huruf abjad, seperti bentuk, bunyi dan cara pelafalan huruf abjad. Anak dikatakan mampu apabila anak sudah bisa mengenal dan memahami huruf abjad, maka anak dapat menyebutkan dan menuliskan simbol huruf A-Z dengan baik dan benar. Mengetahui huruf abjad merupakan tahapan awal anak sebelum belajar membaca dan berkomunikasi dengan orang lain.

---

<sup>43</sup> Nurmaida Nasution, Mira Yanti Lubis, and Hopman Daulay, "Pengaruh Kemampuan Mengetahui Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Studi Kasus Di TK IT Al Mardiah Desa Batang Bulu Baru," *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 86.

<sup>44</sup> *Ibid.*, 87.

## b. Kemampuan Anak Usia Dini

Kemampuan anak usia dini merujuk pada berbagai keterampilan dan potensi yang berkembang pada anak-anak dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Ini mencakup aspek-aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial, emosional, dan kreativitas. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar melalui pengalaman sehari-hari, interaksi dengan lingkungan, dan permainan. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan lebih lanjut dalam belajar dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Dukungan yang tepat dari orang tua dan pendidik sangat penting untuk memaksimalkan perkembangan kemampuan ini, sehingga anak dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang dan berkemampuan baik dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan Anak Usia Dini diberikan secara terencana yang dapat membantu anak mengembangkan potensinya dan menumbuhkan perkembangan anak, meliputi nilai moral dan agama, bahasa, sosio-emosional, fisik-motorik, kognitif, dan seni.<sup>45</sup> Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan dengan baik agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, tidak terkecuali aspek perkembangan bahasa.<sup>46</sup> Pada Aspek perkembangan bahasa anak, dalam pengenalan

---

<sup>45</sup> Aida Novyanti Khoiriah, Fatmawati, and Kentri Anggarina Gumanti, "Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah Antara Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini Di TK-IT Insan Permata Malang," *Journal of Issues in Midwifery* 3, no. 2 (2019): 41.

<sup>46</sup> Sri Dwi Handayani, "Kemampuan Mengenali Huruf Pada Anak Di Kelompok B Tk Aba Kalibulus Bimomartani Kecamatan Ngemplak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 2, no. 9 (2020): 94.

keaksaraan meliputi : mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan).<sup>47</sup> Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.<sup>48</sup> Jadi kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah kemampuan mengenal tanda atau simbol, ciri, dari aksara dalam melakukan tata tulis.

Secara khusus pada anak usia dini (AUD), kemampuan anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan bahasa dan dapat pula menyebutkan simbol, atau gambar kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak usia dini menyenangi gambar, huruf, dan buku cerita, dimana awal perkembangan, anak justru memiliki keinginan membaca yang lebih besar.<sup>49</sup> Dari pemaparan di atas bahwa Kemampuan Anak Usia Dini dalam Mengenal Huruf yaitu: mengenali bentuk dan nama huruf, memahami suara huruf, menghubungkan huruf dengan kata, dan meningkatkan keterampilan Bahasa.

### c. Karakteristik Kemampuan Mengenal Huruf

Karakteristik kemampuan mengenal huruf merujuk pada ciri-ciri atau aspek yang menunjukkan bagaimana anak-anak, khususnya di usia

---

<sup>47</sup> Siti Nurul Fazriah, Aatuti Darmiyanti, and Nancy Riana, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 25.

<sup>48</sup> *Ibid.*, 26.

<sup>49</sup> Nur Kholik, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Udu Publisher, 2021), 70.

dini, belajar dan mengembangkan keterampilan dalam mengenali huruf. Ini mencakup berbagai elemen yang membantu mereka memahami huruf sebagai simbol yang mewakili suara dan konsep dalam bahasa.

Kemampuan mengenal huruf yaitu sebuah kegiatan yang akan melibatkan pendengaran (auditif) dan unsur pengamatan (visual). Anak mulai mengenal huruf dimulai saat anak mulai senang mengetahui banyak buku, anak mulai mengamati, tertarik memegang, mulai membolak-balik halaman buku, mulai meminta untuk dibacakan buku cerita kepada orang tua.<sup>50</sup>

Belajar mengenal huruf adalah untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Berikut karakteristik pengenalan huruf: a. Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. b. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini

---

<sup>50</sup> Destri Rachma Pratiwi, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin, "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 2 (2020): 91.

melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan yang anak miliki.<sup>51</sup>

Pengembangan keterampilan mengenal huruf awal dapat dimulai sejak anak lahir melalui penataan lingkungan yang mendukung munculnya literasi pada anak serta kegiatan sehari-hari bersama orang tua atau keluarga lain. Saat anak sudah mulai menguasai bahasa lisan dengan baik (berbicara dan mendengarkan), maka anak siap untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis. Anak akan dapat mengenal bahasa tulisan dengan lebih baik saat ia memiliki kosakata yang cukup, dapat memahami bahasa, dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa lisan, dan mengenali simbol. Beberapa spesifikasi karakteristik kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

1. Menunjukkan kemampuan mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.
2. Mampu mengomunikasikan ide, pikiran/gagasan, serta perasaannya secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media
3. Sudah dapat membangun percakapan.
4. Menunjukkan minat dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan pra membaca.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Yuni Siorus, Syaukani, and Abdillah, "Kemampuan Pengenalan Huruf Latin Pada Anak Usia Dini Di Ra Annajamissa'adah Medan Tembung," *JURNAL ANSIRUPAIA*, no. 2 (2020): 75.

<sup>52</sup> Arika Novrani, *Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta: Unicef, 2021), 10.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan mengenal huruf yaitu mencakup ciri-ciri penting yang menunjukkan bagaimana anak-anak belajar dan mengembangkan keterampilan ini. Aspek-aspek utama meliputi: pengenalan visual, penyebutan suara, keterhubungan dengan kata, dan respon terhadap stimulasi.

#### d. Indikator Perkembangan Bahasa

Berdasarkan standar Tingkat pencapaian perkembangan Bahasa dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Bahasa Pendidikan Anak Usia Dini usia 5-6 tahun kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa, diantaranya dimulai dari anak menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenalnya, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan memahami nama sendiri.<sup>53</sup> Berikut ini indikator tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun:

**Table 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan.</li> </ol>
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.</li> </ol>

<sup>53</sup> Arika Novrani, *Buku Saku Pengembangan Literasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, 1st Ed. (Unicef For Every Child, 2021), 7.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</li> <li>6. Melanjutkan Sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.</li> </ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.</li> <li>5. Membaca nama sendiri.</li> <li>6. Memahami nama sendiri</li> <li>7. Memahami arti dalam cerita.</li> </ol>

*Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Perkembangan Bahasa Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>54</sup>*

Indikator pencapaian perkembangan bahasa dengan lingkup menunjukkan bahasa memiliki tiga indikator. Dari 3 indikator tersebut, peneliti hanya memfokuskan pada 1 indikator saja dengan membatasi 4 sub indikator, yaitu: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenalnya, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf, karena

<sup>54</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Permendiknas, 2014).

peneliti menyesuaikan permasalahan yang ada di Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar, pada kelas Mawar A.

## **B. Kajian Studi Relevan**

Penelitian ini membutuhkan kajian-kajian terdahulu yang relevan yaitu:

1. Penelitian Elan, Gilar Gandana dan Dinny Eka Fauziah yang berjudul “Analisis Penggunaan *Flash card* Berbasis *Digital* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa analisis media *flash card* berbasis *digital* pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini menjadi salah satu solusi yang tepat untuk pembelajaran di kelas maupun luar kelas guna meningkatkan kemampuan bahasa reseptif seperti menyimak dan membaca pada anak. Media *flash card digital* ini menyajikan gambar-gambar binatang yang sesuai dengan urutan huruf abjad juga dilengkapi dengan fitur musik agar suasana belajar anak menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Persamaan, penelitian terdahulu sama-sama menggunakan media *flash card* berbasis *digital* untuk meningkatkan perkembangan Bahasa pada anak dan bertema binatang.

Perbedaan, penelitian terdahulu menggunakan media *flash card* berbasis *digital* berupa aplikasi dan memainkannya menggunakan gawai, Perkembangan bahasa yang diberikan kepada anak yaitu bahasa reseptif

dengan tema pembelajaran binatang. Dan penelitian terdahulu lebih berfokus kepada efektifitas penggunaan mediana.<sup>55</sup>

Peneliti menggunakan media *flash card* berbasis *digital* berupa aplikasi canva dan menampilkan macam-macam gambar hewan menyerupai aslinya.

2. Penelitian Ni Luh Putu Susantini dan Mg Rini Kristiantari dengan judul “Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian yaitu media *flash card* berbasis multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih inovatif yang dapat membantu anak dalam mengenal kosakata bahasa Inggris pada pembelajaran daring.

Persamaan, penelitian terdahulu menggunakan media *flash card* berbasis *digital* dan meningkatkan perkembangan bahasa pada anak.

Perbedaan, penelitian terdahulu menggunakan media *flash card digital* berbasis software serta dapat dioperasikan pada perangkat digital yaitu handphone. Perkembangan bahasa yang diberikan pada anak yaitu meningkatkan kosa kata bahasa inggris buah-buahan.<sup>56</sup> Sedangkan Peneliti yaitu perkembangan bahasa yang diberikan pada anak yaitu pengenalan

---

<sup>55</sup> Elan, Gilar Gandana, and Dinny Eka Fauziah, “Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 12, no. 1 (2023).

<sup>56</sup> Ni Luh Putu Susantini and Mg Rini Kristiantari, “Media Flasheard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 439–48.

huruf melalui bentuk huruf, bunyi huruf, dan macam-macam gambar hewan menyerupai aslinya.

3. Penelitian Rosita Yanuarti, Habibatul Azizah Al-Faruq, Calvin Bahtiar Ramadhani yang berjudul: "*Flash card Digital* Berbasis Android Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa salah satu penerapan *flash card* untuk memperkenalkan bahasa asing pada anak-anak yaitu Bahasa Inggris.

Pembuatan aplikasi *Flashcards* digital berbasis Android bertujuan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak usia dini dan mengenalkan penggunaan teknologi dengan baik dan positif. Pelaksanaan kegiatan PKM ini diawali dengan pembuatan produk / aplikasi *flashcards digital* berbasis Android. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap penggunaan aplikasi *flash card digital*, secara umum aplikasi ini mudah digunakan dan efektif dalam mengenalkan bahasa Inggris, sehingga memberikan banyak manfaat seperti membantu meningkatkan motivasi anak terhadap pengenalan kosakata Bahasa Inggris dan meningkatkan daya ingat.

Persamaan, penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang yaitu sama-sama menggunakan media *flash card* berbasis *digital* dan mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

Perbedaan, penelitian terdahulu menggunakan media *flash card* berbasis *digital* dengan menggunakan android yang dikemas dalam bentuk game atau disebut game-teaching. Aspek perkembangan Bahasa yang

diberikan kepada anak yaitu kosa kata Bahasa Inggris. Penelitian terdahulu lebih berfokus kepada efektifitas penggunaan permainannya<sup>57</sup> sedangkan peneliti fokus kepada pengembangan dan penggunaan dalam mengenalkan huruf.

### C. Kerangka Fikir

Dari latar belakang masalah di Kelompok Bermain Nur Annisa, memerlukan media pembelajaran dalam pengenalan huruf, dalam media pembelajaran yang baru maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* berbasis *digital* berbentuk *flash card* huruf dengan ukuran 6cm x 9cm yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pengenalan huruf.

Media *flash card* berbasis *digital* dalam penelitian menggunakan aplikasi elektronik bernama *canva* dan materi yang akan disajikan dalam media ini terdiri dari modifikasi dan pengenalan-pengenalan huruf terdapat macam-macam hewan menyerupai aslinya, terdapat suara menyebutkan huruf, sehingga tampilannya akan menarik perhatian guru dan peserta didik.

---

<sup>57</sup> Rosita Yanuarti, Habibatul Azizah Al-Faruq, and Calvin Bahtiar Ramadhani, "Flashcard Digital Berbasis Android Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Abdimas PHB* 6, no. 4 (2023).



**Gambar 2.3 Kerangka Fikir**

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research Development (R&D). Research Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

### B. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan model ADDIE. Model Pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Pada penelitian pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk membuat media pembelajaran berbasis digital, berupa video.<sup>2</sup> Model ADDIE terdiri dari lima tahap meliputi analisis(*analysis*), desain(*design*), pengembangan(*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi(*evaluation*).<sup>3</sup>

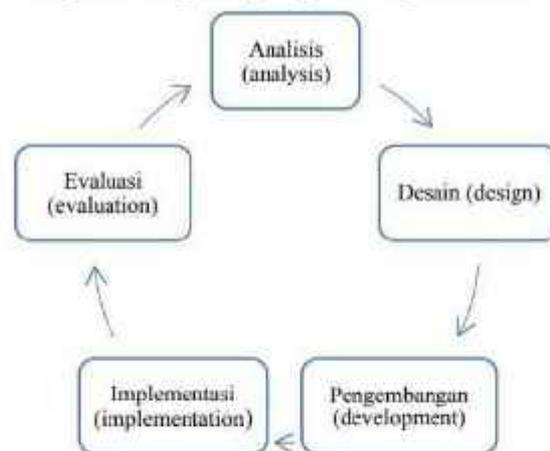
---

<sup>1</sup>Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". Bandung: ALFABETA. (2015) :407.

<sup>2</sup> Wisnu Nugroho Aji, 'Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia', *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1.2 (2016), 119 <<https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>>.

<sup>3</sup> Rusdi, M. "Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, Dan Sintesis Pengetahuan Baru)". Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018. 116.

### Langkah-langkah pengembangan model ADDIE:



Gambar 3.1 Desain Pengembangan model ADDIE

#### 1. Analisis (Analysis)

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang peserta didik butuhkan dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang ditimbulkan. Penelitian melakukan analisis kebutuhan belajar di Kelompok Bermain Nur Annisa dengan mewawancarai pengelola Kelompok Bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pengelola Kelompok Bermain disekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa, (1) guru menggunakan metode bertanya, (2) kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam menyusun bahan ajar pembelajaran, (3) guru masih minim menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan pembelajaran, sehingga guru mendukung media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan.

#### 2. Desain (Design)

Desain dalam penelitian, desain produk dibuat menggunakan aplikasi canva, berikut rancangan yang akan peneliti kembangkan: 1) *Flash card* berbasis *digital* berisikan huruf dengan bermacam-macam gambar

hewan secara nyata. 2) Disetiap gambar berisi huruf kapital dan huruf kecil di bagian atas gambar, lalu ada kata ejaan berada dibawah gambar menggunakan awalan huruf kecil misalnya “ayam”. 3) *Flash card* berbasis *digital* berukuran tinggi 6cm x 9cm. 4) *Flash card* berbasis *digital* terdapat suara dalam menyebutkan huruf Aa, dan menyebutkan kata, contohnya “ayam”.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam penelitian, media *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan untuk pembelajaran dalam mengenal huruf di Kelompok Bermain Nur Annisa, pada kelas Mawar A. Media *Flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan bertujuan untuk membantu anak mengingat huruf melalui gambar dan suara yang menarik, dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk memperkenalkan huruf melalui suara dan macam-macam hewan menyerupai aslinya.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi pada penelitian langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Pada tahap implemementasi, media diujikan atau di terapkan langsung kepada subjek penelitian di Kelompok Bermain Nur Annisa, pada kelas Mawar A, bertujuan untuk memeperkenalkan huruf melalui media *flash card* berbasis *digital*.

Pengujian dilakukan untuk melaksanakan penilaian mengenai produk yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan oleh guru ke

peserta didik. Tahap implementasi dapat memakan waktu cukup lama sesuai dengan respon penggunaan terhadap produk yang di uji cobakan.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang di kembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran *flash card* berbasis *digital*, terdapat gambar yang nyata macam-macam hewan, terdapat suara di media *flash card* berbasis *digital* misalnya menyebutkan huruf A, lalu menyebutkan kata contohnya ayam. Perbedaan media yang di kembangkan oleh peneliti yaitu *flash card* huruf berbasis *digital*, sedangkan yg ada di Kelompok Bermain Nur Annisa berupa *flash card* yang berisi huruf saja tanpa ada gambarnya. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakann kualitas dan kuantitas sekaligus meningkatkan mutu media pembelajaran *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada penelitian dilakukan untuk memberi saran kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

#### C. Desain Uji Coba Produk

Desain Uji Coba Produk pada penelitian media *flash card* berbasis *digital* dengan materi pengenalan huruf yang telah divalidasi dan diperbaiki, kemudian produk diuji cobakan pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon melalui penilain hasil angket dan kuisisioner yang diberikan kepada guru.

### **1. Desain Uji Coba**

Desain Uji coba bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dalam pengenalan huruf melalui media *flash card* berbasis *digital* di Kelompok Bermain Nur Annisa pada kelas Mawar A. Selain itu, uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek Uji Coba dalam penelitian, setelah pengembangan produk dilakukan dan telah direvisi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba pada guru Kelas Mawar A dan peserta didik di Kelompok Bermain Nur Annisa, sebagai responden. Kemudian guru diberikan angket penilaian untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik pengumpulan data**

#### **a. Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan pengelola Kelompok Bermain Nur Annisa dan guru pada kelas Mawar A untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, dan mengetahui masalah apa yang terjadi pada anak kelas Mawar A.

#### **b. Observasi**

Peneliti melakukan observasi ke sekolah untuk melihat fasilitas yang ada di Kelompok Bermain Nur Annisa agar dapat disesuaikan dengan

media yang dikembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di kelas Mawar A.

### c. Angket

Angket dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian. Angket dalam penelitian diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru pada kelas Mawar A. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji respon guru.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah sebuah alat pengukur dan pengumpulan data dan informasi tentang fenomena dan kejadian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.<sup>4</sup> Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket yang diukur dengan menggunakan skala likert. Masing-masing angket yang diberikan kepada ahli media dan guru memiliki perbedaan. Angket digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan penelitian berikut ini:

---

<sup>4</sup> Ananda, Rusdi, "Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)". Medan: Cv. Widya Puspita. 2018.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penilaian
1.	Validasi Ahli	Ahli media	Lembar Validasi Ahli Media
2.	Validasi Ahli	Ahli Materi	Lembar Validasi Ahli Materi
3.	Respons guru terhadap media pembelajaran <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> dalam pengenalan huruf yang dikembangkan	Guru Kelas	Lembar angket respons guru
4.	Respons peserta didik terhadap media pembelajaran <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>	Peserta Didik	Lembar observasi respons peserta didik

Kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli, guru dan peserta didik merupakan modifikasi peneliti dan evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) Kualitas isi dan tujuan, (b) kualitas instruksional dan; (c) kualitas teknis.<sup>5</sup>

#### a. Angket validasi media

Angket pada penelitian digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Angket validasi media akan ditujukan pada dosen ahli desain media pembelajaran. Angket validasi media untuk menentukan kelayakan media sebelum media diimplementasikan pada uji terbatas. Angket yang digunakan pada penelitian menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4. Terdapat pada table 3.2 .<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Arsyad, A. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2014): 219-220.

<sup>6</sup> Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA), 2014.

**Table 3.2 Kategori Penilaian Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
2.	Skor 3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi.
3.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham /kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat.

Di dalam angket validasi media berisi beberapa aspek yang masing-masing aspek tersebut dikembangkan lagi untuk menilai apakah media *flash card* berbasis *digital* yang dikembangkan layak atau tidak untuk pengenalan huruf di Kelompok Bermain Nur Annisa. Kisi-kisi angket untuk validasi media terdapat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi angket untuk validasi media**

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Desain yang menarik	a. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>				
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.				
		c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.				
2.	Konten Relevan	a. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan suara dan bentuk huruf.				
		b. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan yang menyerupai aslinya.				

3.	Fleksibilitas Penggunaan	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.				
4.	Interaktivitas	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.				
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan yang menyerupai aslinya, untuk menarik perhatian siswa.				
		<b>Jumlah Skor</b>				

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta dalam Oktiana (2015: 60-61) dengan modifikasi.

#### b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi adalah instrumen untuk mengukur kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen atau guru yang menguasai materi. Dalam mengisi angket validasi materi, biasanya responden akan diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom skala penilaian sesuai pendapatnya. Responden juga dapat memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.<sup>7</sup> Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi terdapat pada Table 3.4.

<sup>7</sup> B A B Iii and Metode Penelitian, "Kisi Kisi Dan Angket", 2020, 23-33.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Isi/Materi	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
	Kelengkapan	Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.				
		Penjelasan materi yang dilengkapi dengan tulisan dan gambar.				
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.				
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa.				
Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.						
2.	Pembelajaran	Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.				
		Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				
		Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.				

Sumber : Evaluasi Media Pembelajaran Walker dan Hess dalam Arsyad (2019: 10-11) dengan modifikasi.

c. Angket Respon Guru

Angket respon guru adalah alat yang digunakan untuk menilai kepraktisan suatu hal berdasarkan tanggapan guru. Peneliti memberikan Angket Respon Guru untuk guru kelas Mawar A, di Kelompok Bermain Nur Annisa. Kisi-kisi Angket Respon Guru terdapat pada Table 3.5.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan	a. Kejelasan dalam penyampaian tujuan. b. Kejelasan dalam penyampaian materi dalam pengenalan huruf mudah dipahami oleh anak.				
2.	Kepuasan	Membuat pertanyaan yang sederhana dan menarik. Misalnya: Hewan apa yang dimulai dengan huruf ini? untuk menjaga perhatian anak.				
3.	Keingintahuan	a. Pengalaman yang baru bagi anak dalam pembelajaran pengenalan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> , membuat anak merasa lebih menyenangkan dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Pengembangan yang memudahkan akses melalui berbagai perangkat, seperti tablet atau ponsel, dapat mendorong anak untuk lebih sering menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				
4.	Semangat	Anak tidak bosan dalam proses pembelajaran mengenal huruf melalui <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				
5.	Kemudahan	a. Tidak kesulitan mengelola pembelajaran dalam mengenalkan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				

6.	Ketertarikan	a. Keinginan anak dalam mempelajari mengenal huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . b. Ketertarikan guru dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> pada penyampaian materi pembelajaran mengenal huruf.				
----	--------------	---	--	--	--	--

Sumber: Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kustandi dan Dermawan (2020:15) dengan modifikasi.

d. Lembar observasi respons peserta didik

Lembar observasi respons peserta didik menggunakan 4 kriteria yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik),<sup>8</sup> tujuannya adalah untuk mengamati tingkat partisipasi dan respons anak di Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas pada kelompok Mawar A terhadap media *flash card digital* yang peneliti kembangkan. Lembar ini berisi indikator pengamatan yang mencakup berbagai aktivitas, seperti mendengarkan, memahami, dan bisa mengenal huruf melalui media *flash card* berbasis *digital*.

### E. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kecil, selanjutnya peneliti melakukan pengelolaan data. Dalam penelitian memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket

<sup>8</sup> Enah Suminah, "Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini" (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018), Hal. 5.

penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam sebuah *survey*. Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.<sup>9</sup>

### 1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media *flash card* berbasis *digital* dianalisis menggunakan uji deskripsi persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (*i*) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval } (i) = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

---

<sup>9</sup> Dryon Taluke, Ricky S. M. Lakat, Dan Amanda Sembel, Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat, SPASIAL 6, No. 2 (2019): 534.

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100 sebagai berikut:

$$\text{Persentase tertinggi ideal} = 100$$

$$\text{Persentase terendah ideal} = 0$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval} &= 100-0 \\ &= \frac{100}{4} \\ &= 25 \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini :

**Table 3.6 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media<sup>10</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

## 2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang di dapatkan dari angket dari guru kelas terhadap media pembelajaran *flash card* berbasis *digital* pada materi pengenalan huruf dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor jawaban dari responden

<sup>10</sup> Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2016.

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100 sebagai berikut ini:

Persentase tertinggi ideal = 100

Persentase terendah ideal = 0

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval} &= \frac{100-0}{4} \\ &= 25 \end{aligned}$$

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini:

**Table 3.7 Kriteria Guru dan Respons Guru<sup>11</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

<sup>11</sup> Ibid., 110.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan Huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahapan ADDIE yaitu sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terhadap informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan informasi pada saat *prasurvey* di Kelompok Bermain Nur Annisa menggunakan kurikulum merdeka.

Selanjutnya pada tahap analisis masalah dan kebutuhan dilakukan di Kelompok Bermain Nur Annisa dengan melakukan wawancara secara langsung kepada salah satu guru. Hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut yaitu terdapat peserta didik yang merasa kesulitan dalam pengenalan huruf. Hal tersebut terdapat beberapa faktor penyebabnya diantaranya yaitu:

- a. Belum adanya pengembangan *Flash Card* Berbasis *Digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa.

- b. Peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan yang jelas serta contohnya berupa media cetak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memuat gambar, keterangan jelas serta contohnya berupa media cetak. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *flash card* berbasis *digital* disajikan secara kontekstual memuat gambar hewan yang menyerupai aslinya, dan terdapat suara dalam menyebutkan huruf dengan di iringi lagu.

## **2. Design (Desain)**

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya yaitu merancang desain *Flash Card* berbasis *digital* yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis kertas dan ukuran *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Jenis kartu yang digunakan yaitu art paper 210g yang akan dilaminating dengan ukuran kartu lebar 6 cm dan tinggi 9 cm.
- b. Menyusun komponen isi gambar *flash card* berbasis *digital* yang termuat pada dua sisi bagian depan berisi huruf abjad, sementara itu pada bagian belakang berisi gambar hewan yang menyerupai aslinya.
- c. Menentukan jenis huruf yang akan digunakan pada *flash card* berbasis *digital*.

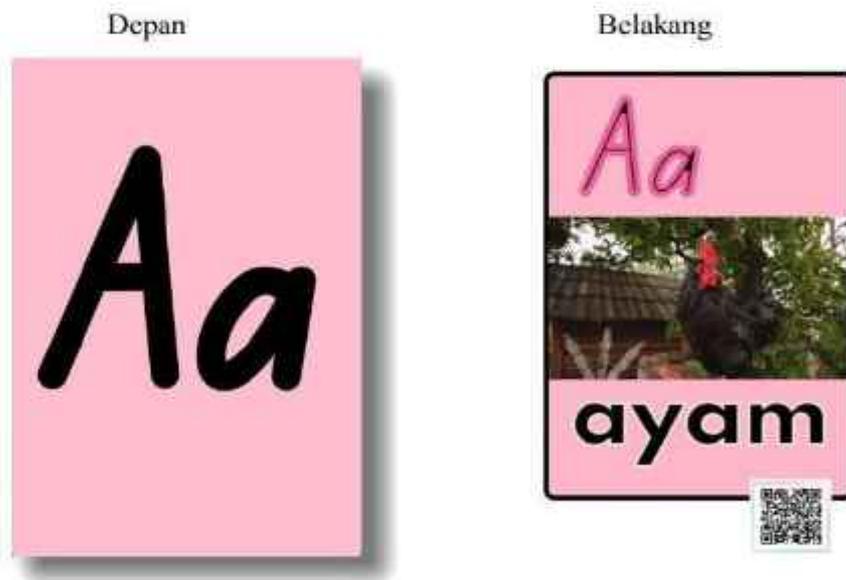
- d. Menyusun desain menggunakan aplikasi canva.
- e. Menyusun instrument penilaian untuk mengetahui kelayakan *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa. Pada tahap ini instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan di berikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik yang akan di wakikan kepada guru lainnya.

### **3. Development (Pengembangan)**

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa produk cetak *flash card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun. Pada tahap *development* ini dilakukan dengan mencetak hasil desain *flash card* berbasis *digital* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Selain itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli medianya yaitu Bapak Dr. Kisno, M.Pd. Sementara itu, ahli materi untuk memvalidasi *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan yaitu Ibu Eka Mei Ratnasari M.Pd. Berikut adalah tampilan kotak dan *Flash Card* berbasis *digital* yang dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2



Gambar 4.1 Tampilan Kotak Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Tampak Depan dan Tampak Belakang



Gambar 4.2 Tampilan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Tampak Depan dan Tampak Belakang



**Gambar 4.3** Tampilan semua *Flash Card* berbasis *Digital*

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap ini dilakukan setelah produk *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi, *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru Kelompok Mawar A dan peserta didik Kelompok Bermain Nur Annisa. Penelitian secara langsung memperkenalkan produk *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kepada guru dan peserta didik kelompok Mawar A. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru dan lembar observasi peserta didik dalam hal ini peserta didik di wakili oleh guru lainnya untuk mengetahui respons penggunaan terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator, guru dan peserta didik menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan.

### B. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahapan penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu aspek dari media dan materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil dari validator dapat disajikan pada data sebagai berikut.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Dalam Penelitian ini, ahli media yang menvalidasi media *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa adalah Dr. Kisno, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli media hanya dilakukan dua kali dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	d. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>			√		
		e. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.			√		
		f. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.			√		
2.	Konten Relevan	c. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan siara dan bentuk huruf.			√		Siara apa suara?
		d. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan secara nyata.			√		Hewan yang menyerupai aslinya, bukan nyata
3.	Fleksibilitas Penggunaan	b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.			√		
4.	Interaktivitas	c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			√		Ajakan keterlibatan siswanya?
		d. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan secara nyata, untuk menarik perhatian siswa.					Menyerupai aslinya bukan nyata
		<b>Jumlah Skor</b>					<b>24</b>

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$8 \times 4 = 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 24, sehingga persentase memperoleh nilai 75% dan termasuk kategori “layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan. Kemudian, peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Setelah selesai direvisi, produk selanjutnya diserahkan kembali ke ahli media untuk dinilai. Berikut pada tabel 4.2 adalah hasil penilaian tahap kedua oleh ahli media.

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Media**

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	g. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>				√	
		h. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.				√	
		i. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.				√	
2.	Konten Relevan	e. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan suara dan bentuk huruf.				√	
		f. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan yang menyerupai aslinya.				√	
3.	Fleksibilitas Penggunaan	c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.				√	

4.	Interaktivitas	e. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			√	
		f. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan yang menyerupai aslinya, untuk menarik perhatian siswa.			√	
		<b>Jumlah Skor</b>	<b>30</b>			

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$8 \times 4 = 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

$$= 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 30, sehingga persentase memperoleh nilai 93,75% dan termasuk kategori "Sangat layak". Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari pokok yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli materi yang menvalidasi media *Flash Card* berbasis *digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa adalah Ibu Eka Mei Ratnasari, M.Pd. Tahapan validasi oleh ahli

materi dilakukan sekali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi ahli materi**

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Isi/Materi	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.				√
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			√	
	Kelengkapan	Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.				√
		Penjelasan materi yang dilengkapi dengan tulisan dan gambar.			√	
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.				√
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa.				√
		Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.			√	
	2.	Pembelajaran	Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.			
Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.						√
Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.					√	
		<b>Jumlah Skor</b>	<b>36</b>			

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$10 \times 4 = 40$$

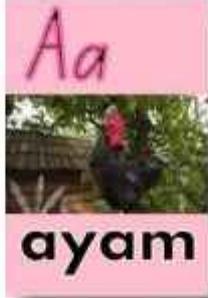
$$\begin{aligned} \text{NP} &= \frac{R}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 36, sehingga persentase memperoleh nilai 90% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

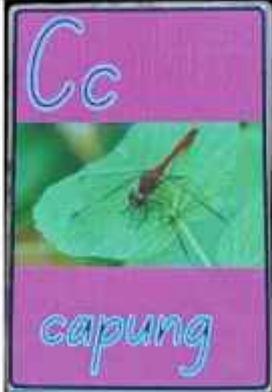
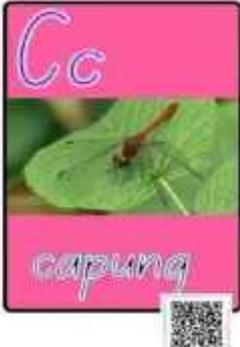
### **3. Revisi Produk**

Setelah melakukan validasi produk media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Maka selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh validator pada lembar angket penilaian. Berdasarkan hasil validasi produk mendapatkan revisi dari ahli media dan ahli materi. Berikut ini saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi yang dijelaskan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5

Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Sebelum	Sesudah
1.	Media <i>Flash Card</i> akan lebih menarik jika di buat bolak balik, jadi tidak kosong.		
2.	Media hendaknya di desain secara lebih rapih (memiliki wadah/ tempat yang baik dan memiliki identitas).	Belum ada	Tampak depan    Tampak belakang 

Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Sebelum	Sesudah
1.	Ukuran <i>Flash card</i> setelah di cetak terlihat kurang rapih, dan kurang menarik		

### C. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diujikan kepada satu orang guru dan peserta didik di Kelompok Bermain Nur Annisa. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik sebagai pengguna.

#### 1. Hasil Uji Coba Angket *Respons* Guru

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan sangat layak selanjutnya, produk diuji coba kepada guru Kelompok Mawar A di Kelompok Bermain Nur Annisa Candimas Natar. Dengan mengisi angket respons guru pada tanggal 20 Februari 2025 dengan cara mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil uji coba angket respons guru dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Angket Respons Guru terhadap Media *Flash Card* berbasis *digital* yang dikembangkan.**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan	c. Kejelasan dalam penyampaian tujuan. d. Kejelasan dalam penyampaian materi dalam pengenalan huruf mudah dipahami oleh anak.			√	√
2.	Kepuasan	Membuat pertanyaan yang sederhana dan menarik. Misalnya: Hewan apa yang dimulai dengan huruf ini? untuk menjaga perhatian anak.				√

3.	Keingintahuan	a. Pengalaman yang baru bagi anak dalam pembelajaran pengenalan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> , membuat anak merasa lebih menyenangkan dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Pengembangan yang memudahkan akses melalui berbagai perangkat, seperti tablet atau ponsel, dapat mendorong anak untuk lebih sering menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				✓  ✓
4.	Semangat	Anak tidak bosan dalam proses pembelajaran mengenal huruf melalui <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				✓
5.	Kemudahan	c. Tidak kesulitan mengelola pembelajaran dalam mengenalkan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . d. Tidak kesulitan dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>			✓	✓
6.	Ketertarikan	c. Keinginan anak dalam mempelajari mengenal huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . d. Ketertarikan guru dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> pada penyampaian materi pembelajaran mengenal huruf.				✓  ✓
		<b>Jumlah Skor</b>			<b>38</b>	

$$10 \times 4 = 40$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 38, sehingga persentase memperoleh nilai 95% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Tanpa adanya

revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat di uji coba ke peserta didik.

## 2. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

Produk yang telah melewati tahap uji coba validasi oleh ahli yang dinyatakan layak, selanjutnya diuji coba kepada guru Kelompok Mawar A di Kelompok Bermain Nur Annisa, Candimas Natar. Setelah itu dilanjutkan uji coba kepada peserta didik Kelompok Mawar A yang berjumlah 12 Peserta didik.

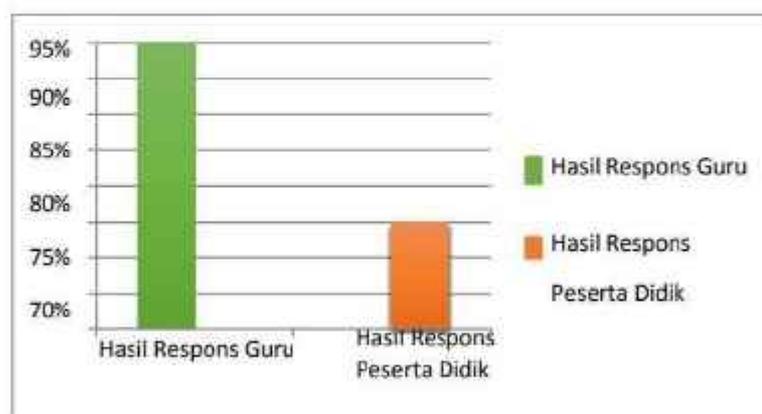
**Tabel 4.7 Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media *Flash Card* Berbasis *Digital* yang dikembangkan**

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1.	Ayub	12	16
2.	Alwi	16	16
3.	Love	16	16
4.	Shilfi	14	16
5.	Abyan	12	16
6.	Azka	11	16
7.	Almahdi	13	16
8.	Balqis	12	16
9.	Elfaro	10	16
10.	Nazla	9	16
11.	Dilan	14	16
12.	Vinna	13	16
<b>Total</b>		<b>152</b>	<b>192</b>
<b>Prentasi Skor</b>		<b>79,16%</b>	

### Keterangan:

$$\begin{aligned}
 NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{152}{192} \times 100\% \\
 &= 79,16\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.7 dan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 79,16% yang termasuk pada kategori Sangat Layak. Dari hasil uji coba tersebut, media *Flash Card* Berbasis *Digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun menarik, huruf yang disajikan dapat terlihat dengan jelas, dan mudah dipahami sehingga uji coba tidak dilakukan Kembali setelah itu, media *Flash Card* Berbasis *Digital* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan guru. Persentase hasil uji coba produk oleh guru Kelompok Mawar A dan peserta didik terdiri dari 12 orang dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:

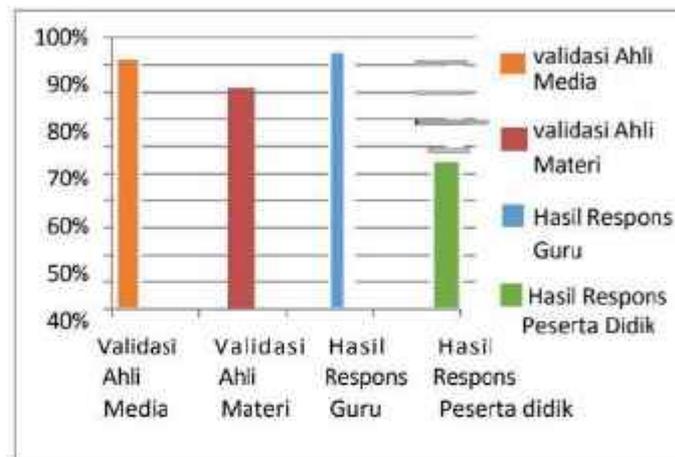


Gambar 4.4 Persentase Hasil Uji Coba Produk oleh guru dan Peserta didik

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa persentase pada tahap uji coba menunjukkan respons positif dari guru Kelompok Mawar A dan peserta didik, maka tahap uji coba tidak dilakukan Kembali. Selanjutnya hasil keseluruhan penilaian produk media *Flash Card* Berbasis

*Digital* dalam pengenalan huruf usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini.

**Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk  
Media *Flash Card* Berbasis *Digital***



Gambar 4. 5 Hasil Keseluruhan Validasi dan Uji Coba Produk  
Media *Flash Card* Berbasis *Digital*

#### D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil produk yang sudah melalui tahap kategori “sangat layak”. Hasil penelitian dari validasi ahli materi yang dilakukan sekali mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Hasil penelitian dari validasi ahli media yang dilakukan dua kali mendapatkan persentase sebesar 93,75% dengan kategori “sangat layak”. Hasil dari guru wali kelas mendapatkan persentase 95% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil uji coba produk terhadap 12 peserta didik sebagai responden mendapatkan persentase 79,16% dengan kategori “sangat layak”.

Peneliti mengembangkan *Flash Card* dengan judul *Flash Card Berbasis Digital* dalam pengenalan huruf. *Flash Card Berbasis Digital* memiliki karakteristik dikatakan berkualitas apabila memiliki kriteria tertentu menurut Nyoman Sidiasih Mendeskripsikan terdapat 4 kriteria yang seharusnya dimiliki dalam *Flash Card Berbasis Digital* yang berkualitas diantaranya yaitu: 1) Konten dan Desain: Kartu *flash card* berbasis *digital* harus memiliki gambar, komposisi warna, dan kesesuaian materi yang relevan. Kartu *flash card* berbasis *digital* sering kali menyertakan judul dan ilustrasi yang jelas untuk memudahkan pemahaman. 2) Tampilan Visual Menarik: *Flash card digital* berkualitas memiliki gambar yang menarik dan ilustrasi yang jelas untuk memudahkan pemahaman konsep. Penggunaan warna yang baik dalam komposisi juga menjadi karakteristik penting. 3) Kemudahan Penggunaan (Praktis): Media *flash card* berbasis *digital* seharusnya praktis dan mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Kemudahan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui perangkat yang mereka sukai, sehingga meningkatkan minat belajar. 4) Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa: Penggunaan *flash card* harus efektif dalam meningkatkan daya ingat, pengenalan huruf, dan perbendaharaan kata anak. *Flash card digital* dapat membantu anak dalam mengenal huruf kapital dan huruf kecil, serta objek atau gambar yang sesuai dengan tema yang diajarkan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nyoman Sidiasih, Nyoman Sudiana, and Ida Bagus Putrayasa, 'Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital Pada Siswa Sekolah Dasar', 4.1 (2024) <<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>>.

Media *Flash Card* dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan, dapat menstimulus pengetahuan dalam mengenal huruf, serta keinginan peserta didik untuk mempelajari huruf melalui media *Flash Card Berbasis Digital*. Dengan demikian, media ini mendorong peserta didik untuk membuat proses belajar mereka lebih menarik produk media *flash card* berbasis *digital* di desain menggunakan aplikasi canva dengan ukuran kertas 6 x 9cm dengan menggunakan jenis kertas A4 dengan menggunakan jenis tulisan *League Spartan* dan *Canva Student Font*.

Media buat *Flash Card Berbasis Digital* yang berjudul modifikasi pengenalan huruf ini dikembangkan dengan baik. Media ini memiliki 57 halaman berbentuk video yang terdiri dari yang pertama: cover depan, perkenalan atau sambutan untuk materi, isi materi, evaluasi dari materi yang sudah ditampilkan, cover belakang/identitas pembuat produk.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih memiliki beberapa kekurangan karena keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Keterbatasan penelitian pada peneliti meliputi akses aplikasi canva yang belum pro, pemilihan jenis tulisan, dan perbatasan efek pada aplikasi canva.

Pada saat peneliti melaksanakan penelitian, masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri di kelas. Dari 12 peserta didik di Kelompok Mawar A, masih ada beberapa yang sulit untuk fokus pada saat

proses pembelajaran berlangsung dan masih butuh bantuan dalam menjawab, kemungkinan anak tersebut membutuhkan konsentrasi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa media *Flash card* berbasis *digital* merupakan media yang efektif dan bermanfaat untuk pengenalan huruf yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pengenalan huruf di sekolah maupun di rumah, sehingga dengan adanya media *flash card* berbasis *digital* tersebut dalam pengenalan huruf peserta didik bisa lebih dikembangkan lagi sejak dini.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, termasuk dosen PIAUD IAIN Metro Lampung dan guru Kelompok Bermain Nur Annisa, media *Flash card* berbasis *digital* dinilai “sangat layak” digunakan untuk mengembangkan pengenalan huruf usia 5-6 tahun. Uji validasi dilakukan dua kali oleh kedua ahli tersebut. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase akhir sebesar 93,75%, yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase akhir sebesar 90%, juga dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, berdasarkan hasil ini, media *Flash Card* Berbasis *Digital* dianggap sangat layak untuk diuji coba di lapangan.

Hasil validasi uji coba oleh guru wali kelas Kelompok Bermain Nur Annisa dilakukan satu kali dengan persentase akhir sebesar 95%, yang termasuk kategori “sangat layak”.

Hasil uji coba dilapangan pada hari Kamis, 20 Februari 2025. Dapat jumlah skor sebesar 152 pada 12 peserta didik kelompok Mawar A dengan persentase 79,16%.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan dari hasil penelitian ini terdapat saran diberikan sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan media *Flash card* berbasis *digital* yang telah dikembangkan peneliti untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Dapat mempermudah anak mengenal huruf melalui media *Flash card* berbasis *digital*, dan supaya anak tertarik dalam proses pembelajaran.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan refensi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media *Flash Card* berbasis *digital* serta dapat dilakukan perbaikan kualitas gambar, huruf, warna, ukuran dan materi pembelajaran pengenalan huruf yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Aisyah, Ayi Teiri Nurtiani, and Riza Oktariana. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Paud Islam Ceria Hidayatullah Lhoknga Aceh Besar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 3. No. 2 2022.
- Ahmad, Suryana. "Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif*, Vol. 3. No. 17, 2017.
- Aji, Nugroho Wisnu. "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik Dan Sastra*, Vol. 1. No. 2 2016.
- Ariyanti, Tatik. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development." *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol. 8. No. 1 2016.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1. No. 1 2023.
- Elan, Gilar Gandana, and Dinny Eka Fauziah. "Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini". *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 12. No. 1 2023.
- Fadilah, Aisyah "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research*, Vol. 1. No. 2, 2023.
- Fazriah, Siti Nurul, Aatuti Darmiyanti, and Nancy Riana. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5. No. 1, 2021.

- Firdaus, Putri Hidayah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf." *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfa*, Vol. 2. No. 2, 2018.
- Fransiska. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flashcard Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, Vol. 2. No. 02, 2018.
- Goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, Annie. "Bab Iii Metode Penelitian". *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53. No. 9, 2019.
- Handayani, Sri Dwi. "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Di Kelompok B Tk Aba Kalibulus Bimomartani Kecamatan Ngemplak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 2. No. 9, 2020.
- Haris, Vera Suzana Dewi. "Konseling KB Menggunakan Flashcard terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Keikutsertaan Kontrasepsi IUD dan MOW Pascasalin". *Jurnal Kesehatan*, Vol. 8. No. 2, 2017.
- Hotimah, Empit. "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 4. No. 1, 2019.
- Ibrahim, Mochamad Arsad. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran". *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4. No. 2, 2022.
- Indriani, Egita Dwisari, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5. No. 3, 2021.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Juliandini Anggita Isma. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas Sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini." *Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia*. 2022.
- Khoiriah, Aida Novyanti, Fatmawati, and Kentri Anggarina Gumanti. "Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah Antara Yang

Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini Di TK-IT Insan Permata Malang.” *Journal of Issues in Midwifery*, Vol. 3. No. 2, 2019.

Lindawati, Ni Putu. “Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card”. *Jurnal Managemen Pelayan Hotel*, Vol. 2. No. 2, 2018.

Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, 2017.

Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5. No. 2, 2021.

Mahnun, Nunu. “Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37. No. 1, 2020.

Mulyatiningsih Endang. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.

Supriyadi Didi Dan Deni Dermawan. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Widoyoko Putro Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

# LAMPIRAN

**Lampiran: 1 Outline****PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN  
NUR ANNISA****OUTLINE****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN NOTA DINAS****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****HALAMAN ABSTRAK****HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

**BAB II LANDASAN TEORI****A. Kajian Teori**

- 1. *Media Flash Card*
  - a. Pengertian Media
  - b. Manfaat, Fungsi dan Tujuan Media
  - c. Karakteristik Media
  - d. Pengertian *Flash Card*
  - e. Manfaat dan Fungsi Media *Flash Card*

- f. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*
  - g. Karakteristik Media *Flash Card*
  - h. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*
  - i. Komponen Pembuatan *Flash Card*
  - 2. Media *Flash Card Digital*
    - a. Pengertian *Flash Card Digital*
    - b. Manfaat dan Fungsi Media *Flash Card Digital*
    - c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card Digital*
    - d. Karakteristik Media *Flash Card Digital*
    - e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card Digital*
    - f. Komponen Pembuatan *Flash Card Digital*
  - 3. Media *Flash Card* dan Media *Flash card Digital*
  - 4. Kemampuan Mengenal Huruf
    - a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf
    - b. Kemampuan Anak Usia Dini
    - c. Karakteristik Kemampuan Mengenal Huruf
    - d. Indikator Perkembangan Bahasa
- B. Kajian Studi Relavan**
- C. Kerangka Fikir**

### **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk
  - 1. Desain Uji Coba
  - 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data
  - 1. Analisis Kelayakan Media dan Materi
  - 2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

- A. Simpulan tentang Produk
- B. Saran Pemanfaatan Produk

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN  
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Dosen Pembimbing



Aneka, M.Pd  
NIP. 198311152023212034

Metro 23 Desember 2024

Peneliti



Siti Aisyah  
NPM. 2101040018

## Lampiran: 2 APD (Alat Pengumpulan Data)

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM**  
**PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR**  
**ANNISA**

### 1. Lembar Indikator Pengenalan Huruf

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
- b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.
- c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf atau huruf awal yang sama.
- d. Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.

### 2. Lembar Pengenalan Huruf Menggunakan Media *Flash Card* Berbasis *Digital*

Tabel 1

Indikator Pengenalan Huruf	Sub-Indikator
Keaksaraan	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
	Anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.
	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar hewan yang memiliki bunyi huruf atau huruf awal yang sama.
	Anak dapat memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.

3. Lembar Instrumen Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Nur Annisa

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Subtema :

Nama Anak :

Tabel 2

Lembar Instrumen Data Observasi

Pengenalan Huruf Menggunakan Media *Flash Card* Berbasis *Digital*

Indikator	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Keaksaraan	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.					
	Anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.					
	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar hewan yang memiliki bunyi huruf atau huruf awal yang sama.					
	Anak dapat memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Nilai Skor :

BB : 1

MB : 2

BSH : 3

BSB : 4

**Rubrik Penilaian Aspek Pengenalan Huruf**

- a. BB (Jika anak belum bisa menyebutkan secara mandiri dan dibantu pendidik)
- b. MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu pendidik)
- c. BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- d. BSB (Jika anak bisa menyebutkan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Aneka, M.Pd  
NIP. 198311152023212034

Metro, 23 Desember 2024  
Peneliti



Siti Aisyah  
NPM. 2101040018

## Lampiran 3: Lembar Wawancara Guru

**LEMBAR WAWANCARA**

Nama : FIFI ALAIDA  
NIP : -  
Sekolah : KB NUR ANNISA  
Hari/Tanggal : KAMIS, 20 FEBRUARI 2025

---

1. Berapa jumlah peserta didik di kelas Mawar A?

12 (Dua Belas)

2. Kurikulum apa yang digunakan di Kelompok Bermain Nur Annisa?

Kurikulum Merdeka

3. Metode apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung?

Metode tanya jawab dan bercerita

4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah Media yang ada di kelas?

Jumlah APE sudah ada beberapa yang sesuai dengan pembelajaran, namun jumlah APE belum memadai.

5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?

Media yang digunakan yaitu kartu huruf, angka, balok, puzzle, majalah dan gambar.

6. Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran Flash Card Berbasis Digital?

Belum pernah

7. Apakah ibu setuju dengan adanya media Flash Card Berbasis Digital untuk pembelajaran di dalam kelas?

Ya, saya setuju karena dapat meningkatkan kosakata anak, meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak, memberikan desain menarik dan bagus.

Candimas, 20 Februari 2025  
Guru KB Nur Annisa

  
Elly  
FIFI ALAIDA

**Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Materi**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM**  
**PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR**  
**ANNISA**

---

**Nama Ahli** : Eka Mei Ratnasari M.Pd  
**NIP** : 199105102019032017  
**Bidang Keahlian** : Ahli Materi  
**Hari/Tanggal** : Senin, 13 Januari 2025

**Petunjuk Penggunaan**

1. Ahli Materi dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval  
Penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : Kurang Layak  
Skor 2 : Cukup Layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Ahli Materi dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa.
3. Atas ketersediaan Ahli Materi untuk menilai Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Isi/Materi	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.				✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			✓	
	Kelengkapan	Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.				✓
		Penjelasan materi yang dilengkapi dengan tulisan dan gambar.			✓	
		Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.				✓
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa.				✓
Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.				✓		
2.	Pembelajaran	Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.				✓
		Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				✓
		Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.			✓	
		<b>Jumlah Skor</b>	36			
			$= \frac{36}{40} \times 100\%$ $= 90\%$			

## B. Penskoran

Skor minimal  $10 \times 1 = 1$ Skor maksimal  $10 \times 4 = 40$ Persentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ 

## Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

**C. Kritik dan saran**

- Gerakan hewan yg. familiar dengan arak - arak.  
(huruf x, y, w, a, v).

Metro, Senin, 13 Januari 2025

Validator Ahli Materi



**Eka Mei Ratnasari, M.Pd**  
NIP. 199105102019032017

**Lampiran 5: Lembar Validasi Pertama Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI PERTAMA AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR  
ANNISA**

---

**Nama Ahli** : Dr. Kisno M.Pd  
**NIP** : 198405072019031005  
**Bidang Keahlian** : Ahli Media  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 04 Februari 2025

**Petunjuk Penggunaan**

1. Ahli Media dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval  
Penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : Kurang Layak  
Skor 2 : Cukup Layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Ahli Media dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan *Media Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa.
3. Atas ketersediaan Ahli Media untuk menilai Pengembangan *Media Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	a. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>			✓		
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.			✓		
		c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.			✓		
2.	Konten Relevan	a. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan siara dan bentuk huruf.			✓		Siara apa? Suara
		b. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan secara nyata.			✓		hewan menyempai aslinya, bukan nyata
3.	Fleksibilitas Penggunaan	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.			✓		
4.	Interaktivitas	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			✓		apakah keberlatannya? Aslinya?
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan secara nyata, untuk menarik perhatian siswa.			✓		Menyempai aslinya, bukan nyata!
<b>Jumlah Skor</b>					24/32		

75%

## B. Penskoran

Skor minimal  $8 \times 1 = 8$ Skor maksimal  $8 \times 4 = 32$ Persentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ 

## Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

#### D. Kritik dan saran

##### Rekomendasi:

- ①. Flaks case media kantanya di desain secara lebih rapi (memiliki wadah/tempat yang baik dan memiliki identitas), media FC akan lebih menarik jika & bentuk balok-balok, jadi lebih menarik
- ②. Media FC digital y/ pengua/ pennis oleh pemilik y/ ERtanya yang dari pemilik! Editor baik dari validator, pembimbing atau Tema menarik, atau Editor profesional!
- ③. Ending dari video harus ada. Harus diakhiri dengan sebuah narasi yg menampilkan abjad a-z.  
contoh:

Metro, 04 - 02 - 2025

Validator Ahli Media

**Dr. Kisno, M.Pd**

NIP. 198405072019031005

**Lampiran 6 : Lembar Validasi Kedua Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI KEDUA AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR  
ANNISA**

---

**Nama Ahli** : Dr. Kisno M.Pd  
**NIP** : 198405072019031005  
**Bidang Keahlian** : Ahli Media  
**Hari/Tanggal** : Kamis, 13 Februari 2025

**Petunjuk Penggunaan**

1. Ahli Media dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval  
Penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : Kurang Layak  
Skor 2 : Cukup Layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Ahli Media dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa.
3. Atas ketersediaan Ahli Media untuk menilai Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				Catatan (bila diperlukan)
			1	2	3	4	
1.	Desain yang menarik	a. Pemilihan warna dalam <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i>				✓	
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan huruf melalui gambar dan suara yang menarik.			✓		
		c. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengajarkan huruf dan kosakata yang menyenangkan.				✓	
2.	Konten Relevan	a. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan suara dan bentuk huruf.				✓	
		b. Tampilan <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> mengenalkan macam-macam hewan yang menyerupai aslinya.				✓	
3.	Fleksibilitas Penggunaan	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> dapat diakses di berbagai perangkat digital dan mudah digunakan oleh anak-anak.				✓	
4.	Interaktivitas	a. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.			✓		
		b. <i>Flash card</i> berbasis <i>digital</i> menyertakan elemen gambar hewan yang menyerupai aslinya, untuk menarik perhatian siswa.				✓	
		<b>Jumlah Skor</b>			6/32	24/32	

## B. Penskoran

Skor minimal  $8 \times 1 = 8$   
 Skor maksimal  $8 \times 4 = 32$

$$\frac{30}{32} = 93,75\%$$

Persentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

## Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari  
 R = Skor dari jawaban responden  
 SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

C. Kritik dan saran

Secara umum, Bask Media Digital dan non Digital yang sudah dibuat/diperlukan sangat layak digunakan untuk aktivitas pembelajaran. Sangat diperhormudasikan adanya materi dan keterampilan bahasa serta ketrampilan untuk implementasi di lapangan.

Metro, 13-02-2025

Validator Ahli Media

**Dr. Kisno, M.Pd**

NIP. 198405072019031005

## Lampiran 7 : Lembar Respon Guru

**LEMBAR ANALISIS ANGGKET RESPON GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR  
ANNISA**

---

**Nama** : Fifi Alaida  
**Sekolah** : Kelompok Bermain Nur Annisa  
**Hari/Tanggal** : Kamis, 20 Februari 2025

**Petunjuk Penggunaan**

1. Ibu Fifi Alaida dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval  
Penilaian sebagai berikut:  
Skor 1 : Kurang Layak  
Skor 2 : Cukup Layak  
Skor 3 : Layak  
Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Ibu Fifi Alaida dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa.
3. Atas ketersediaan Ibu Fifi Alaida untuk menilai Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital* Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Nur Annisa saya ucapkan terimakasih.

## A. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Kejelasan	a. Kejelasan dalam penyampaian tujuan. b. Kejelasan dalam penyampaian materi dalam pengenalan huruf mudah dipahami oleh anak.			✓	✓
2.	Kepuasan	Membuat pertanyaan yang sederhana dan menarik. Misalnya: Hewan apa yang dimulai dengan huruf ini? untuk menjaga perhatian anak.				✓
3.	Keingintahuan	a. Pengalaman yang baru bagi anak dalam pembelajaran pengenalan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> , membuat anak merasa lebih menyenangkan dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Pengembangan yang memudahkan akses melalui berbagai perangkat, seperti tablet atau ponsel, dapat mendorong anak untuk lebih sering menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				✓ ✓
4.	Semangat	Anak tidak bosan dalam proses pembelajaran mengenal huruf melalui <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .				✓
5.	Kemudahan	a. Tidak kesulitan mengelola pembelajaran dalam mengenalkan huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . b. Tidak kesulitan dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> .			✓	✓
6.	Ketertarikan	a. Keinginan anak dalam mempelajari mengenal huruf melalui media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> . b. Ketertarikan guru dalam menggunakan media <i>flash card</i> berbasis <i>digital</i> pada penyampaian materi pembelajaran mengenal huruf.				✓ ✓
		<b>Jumlah Skor</b>				

38/40  
95%

**B. Penskoran**

Skor minimal  $10 \times 1 = 10$   
 Skor maksimal  $10 \times 4 = 40$

Persentase skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

**Keterangan:**

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

**C. Kritik dan saran**

.....  
 Lebih ditinjakatkan dalam membuat desain  
 Video Falsh card berbasis digital.  
 .....

Candimas, 20 Februari 2025

Respon Guru

*Fifi*  
 FIFI ALAIDA

### Lampiran 8 : Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

**Lembar Observasi**  
**Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Digital***  
**Dalam Pengenalan Huruf Usia 5-6 Tahun**

Berikan tanda ceklist (✓) pada aspek penilaian yang sesuai sebagaimana tertera dibawah ini sebagai berikut :

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Februari 2025

Responden : Siswa/i

Sekolah : Kelompok Bermain Nur Annisa

No	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenalnya.	Ayub		✓			
		Alwi				✓	
		Love				✓	
		Shilfi		✓			
		Abyan			✓		
		Azka				✓	
		Almahdi			✓		
		Balqis			✓		
		Elfaro		✓			
		Nazla		✓			
		Dilan		✓			
		Vinna			✓		
2.	Anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-berda yang ada disekitarnya.	Ayub				✓	
		Alwi				✓	
		Love				✓	
		Shilfi				✓	
		Abyan				✓	
		Azka		✓			
		Almahdi				✓	
		Balqis				✓	
		Elfaro	✓				
		Nazla	✓				
		Dilan				✓	
		Vinna				✓	

No	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
3.	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar hewan yang memiliki bunyi huruf atau huruf awal yang sama.	Ayub				✓	
		Alwi				✓	
		Love				✓	
		Shilfi				✓	
		Abyan		✓			
		Azka			✓		
		Almahdi			✓		
		Balqis		✓			
		Elfaro			✓		
		Nazla		✓			
		Dilan				✓	
Vinna			✓				
4.	Anak dapat memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk huruf.	Ayub		✓			
		Alwi				✓	
		Love				✓	
		Shilfi				✓	
		Abyan			✓		
		Azka		✓			
		Almahdi			✓		
		Balqis			✓		
		Elfaro				✓	
		Nazla				✓	
		Dilan				✓	
Vinna			✓				
<b>Total Keseluruhan</b>			152				
<b>Total Persentase</b>			79,16%				

**Rubrik Penilaian Aspek Pengenalan Huruf**

- BB (Jika anak belum bisa menyebutkan secara mandiri dan dibantu pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (Jika anak bisa menyebutkan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Mengetahui,

Candimas, Kamis, 20 Februari 2025

  
Pengelola Kelompok Bermain  
Yasmaniar

Guru Kelompok Bermain

  
Fifi Athida

Peneliti,



Siti Aisyah  
NPM. 2101040018

**Lampiran 9: RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
KE NUR ANNISA  
KELOMPOK**

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Februari 2025  
Kelompok : A  
Tema, Sub Tema : Binatang / burung.  
Kd yang dikembangkan :

Muatan Materi :

Alat dan Bahan :

1. Kertas
2. kartu huruf
3. Gambar burung
4. Pewarna
- 5.

Kegiatan Penyambutan :  
SOP

Kegiatan Sebelum Main :

1. Salam dan pembuka
2. Menuliskan hari dan tanggal dipapan tulis
3. Penjelasan tema, subtema dan topik
4. SOP aturan bermain
5. Memperlihatkan anak memilih kegiatan

Kegiatan Saat Bermain :

1. Mengenal kata (b-u-r-u-n-g)
2. Mencari dan menyusun kata burung menggunakan kartu huruf
3. Mengeompokkan gambar burung sesuai angka
4. Mewarnai kaligrafi
- 5.

Kegiatan Setelah Main :

1. Mengingat kembali kegiatan hari ini
2. Memberi penghargaan hasil karya anak
3. Bercerita
4. Doa dan salam
5. Menyanyikan lagu "Sayonara"

Rencana Penilaian : Bentuk pencatatan hasil observasi, Uekdis, penilaian, hasil karya dan anekdot

Kepala Sekolah



Guru Kelas

*Fifi Alaida*  
FIFI ALAIDA

## Lampiran 10: Surat Bimbingan (SK Pembimbing)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah@metro.univ.ac.id

Nomor : 5322/In.28.1/J/TL.00/11/2024  
Lampiran :-  
Perihal : SURAT BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada Yth.,  
Aneka (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Tbu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : SITI AISYAH  
NPM : 2101040018  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Tbu diucapkan terima kasih.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 November 2024  
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd  
NIP 19900715 201801 1 002

## Lampiran 11: Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47290; Website: www.tarbiyah.metroin.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metroin.ac.id

Nomor : 3978/In.28/J/TL.01/08/2024  
 Lampiran :-  
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
 Pengurus KB NUR ANNISA,  
 CANDIMAS NATAR, LAMPUNG  
 SELATAN  
 di-  
 Tempat

Assalamu'alaikum W. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SITI AISYAH**  
 NPM : **2101040018**  
 Semester : **7 (Tujuh)**  
 Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
 Judul : **PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL  
 DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KB  
 NUR ANNISA**

untuk melakukan prasurvey di KB NUR ANNISA, CANDIMAS NATAR, LAMPUNG SELATAN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum W. Wb.

Metro, 22 Agustus 2024  
 Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
 NIP 19900715 201801 1 002

## Lampiran 12: Surat Balasan Prasurvey



**YAYASAN NUR ANNISA NATAR  
KELOMPOK BERMAIN (KB)  
NUR ANNISA**

Jl. Way Tuba No. 076 RT/RW. 012/005 Desa Candimas Kec. Natar Kab. Lampung Selatan

Nomor : 400/043/KB.NA/IX/2024  
Lampiran :-  
Hal : Persetujuan

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Insitut Agama Islam Negeri Metro  
Di-  
Metro

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh  
Dengan Hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini, Pengelola KB NUR ANNISA

Nama : Yasmaniar  
Jabatan : Pengelola KB NUR ANNISA  
Alamat : Jl.Way Tuba No. 076 RT/RW. 012/005 Desa Candimas Kec. Natar Kab.  
Lampung Selatan

Dengan ini kami tidak keberatan apabila KB NUR ANNISA di jadikan sebagai pra-survey mahasiswa yang bernama :

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KB NUR ANNISA"

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Yasmaniar  
Pengelola KB Nur Annisa

## Lampiran 13: Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringsuyu Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5888/In.28/D.1/TL.00/12/2024  
Lampiran :-  
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,  
KEPALA KELOMPOK BERMAIN NUR  
ANNISA  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5888/In.28/D.1/TL.01/12/2024, tanggal 30 Desember 2024 atas nama saudara:

Nama : SITI AISYAH  
NPM : 2101040018  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 30 Desember 2024  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 14 : Surat Balasan Izin Research



**YAYASAN NUR ANNISA NATAR  
KELOMPOK BERMAIN (KB)  
NUR ANNISA**

Jl. Way Tuba No. 076 RT/RW. 012/005 Desa Candinas Kec. Natar Kab. Lampung Selatan

Nomor : 400/043/KB.NA/I/2025 Metro, 10 Januari 2025  
Lampiran :-  
Hal : Izin *Research*

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Insitut Agama Islam Negeri Metro  
di  
Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wr Wb

Berdasarkan surat No. B-5888/In.28/D.1/TL.01/12/2024 tentang "Izin *Research*". Kami mengizinkan Kelompok Bermain Nur Annisa menjadi Lokasi *Research/survey* mahasiswa atas nama:

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL  
DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KB NUR  
ANNISA"

Demikian surat ini disampaikan, terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr Wb.



## Lampiran 15 : Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-5888/In.2B/D.1/TL.01/12/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : SITI AISYAH  
NPM : 2101040018  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS DIGITAL DALAM PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN NUR ANNISA".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 30 Desember 2024



Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Drs. Isti Fatmah MA  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 16 : Bukti Bebas Pustaka Prodi PIAUD



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metro.uin.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metro.uin.ac.id

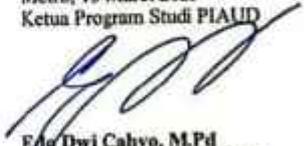
### BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS *DIGITAL* DALAM  
PENGENALAN HURUF USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK  
BERMAIN NUR ANNISA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 13 Maret 2025  
Ketua Program Studi PIAUD  
  
**Edy Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

## Lampiran 17 : Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.ian@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-117/In.28/S/U.1/OT.01/03/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SITI AISYAH  
NPM : 2101040018  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101040018

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



16 Maret 2025  
Kepala Perpustakaan

S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
19750505 200112 1 002

**Lampiran 18 : Dokumentasi hasil prasurvey**

Meminta izin kepada Pengelola Kelompok Bermain Nur Annisa (29 Juli 2024)

**Lampiran 19: Dokumentasi Uji Coba Produk ke Peserta Didik**

Uji Coba produk *Flash Card* berbasis *digital* kepada peserta didik (20 Februari 2025)

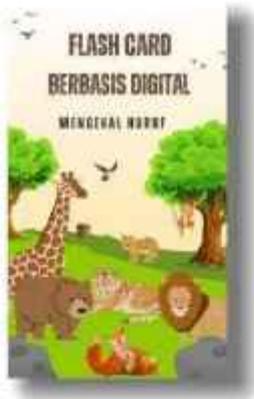


Foto bersama setelah pengenalan *flash card* berbasis *digital*

Lampiran 20: Desain *Flash Card* berbasis digital



Desain kotak *Flash Card* berbasis digital



Tampilan cover video tampak depan



Perkenalan sambutan untuk materi yang akan di pelajari

Gambar tampilan semua *Flash Card Berbasis Digital*



evaluasi dari materi yang sudah ditampilkan



cover belakang/identitas produk

**Lampiran 21: Turnitin**

**SKRIPSI\_SITI  
AISYAH\_2101040018.docx**  
by Turnitin ID

Metro, 13 Maret 2025  
Ketua Prodi,



Edo Dwi Cahyo M.Pd  
NIP.19900715 201801 1 002

Submission date: 12-Mar-2025 06:26PM (UTC-0500)  
Submission ID: 2591064247  
File name: SKRIPSI\_SITI\_AISYAH\_2101040018.docx (10.27M)  
Word count: 16188  
Character count: 103035

## SKRIPSI\_SITI AISYAH\_2101040018.docx

## ORIGINALITY REPORT

**16%**  
SIMILARITY INDEX

**16%**  
INTERNET SOURCES

**4%**  
PUBLICATIONS

**2%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<b>13%</b>
<b>2</b>	Ukhti Karimatul Ulya, Fauzi Fauzi. "Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	<b>1%</b>
<b>3</b>	www.irje.org Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	ojs.uvayabjm.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	ejournal.poltekharber.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes

Or

Exclude matches

&lt; 1%

## Lampiran 22 Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Haji Dewantara Kampus 15 A Ingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis, 25-Juni 2024	Aneka, M.Pd	-Konsultasi terkait Judul  -Menjelaskan dari Umum ke khusus pada Bab I	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
 NIDN. 2015118302



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggremulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website [www.tarbiyah.metro.ac.id](http://www.tarbiyah.metro.ac.id); e-mail [tarbiyah.iaim@metro.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metro.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
2.	Rabu, 14 Agustus 2024	Aneka, M.Pd	Konsultasi terkait Bab I dan Bab II  - Teori yang ada di Bab II  - Bab I (permasalahan yang ada)	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
NIDN. 2015118302



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan G. Hajar Dewantara Kampus 15 A Jembermujo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	Jumat 23 Agustus 2024	Aneka, M.Pd	- Revisi Bab I - Latar Belakang - Rumusan Masalah - Identifikasi masalah - Penelitian terdahulu	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
NIDN. 2015118302



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan H. Hajar Dewantara Kampus 15 A Jembermyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telpun (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4.	Rahmat, 20 September 2024	Anisa, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- konsultasi Bab II dan Bab III</li> <li>- Revisi Bab II</li> <li>- Revisi Bab III</li> <li>- Identifikasi Masalah disesuaikan pada masalah yang ada di KB tersebut</li> <li>-&gt; Bab II ditambahkan teori</li> <li>-&gt; Bab III disesuaikan kisi-kisi instrumen untuk ahli media, materi, respon guru, dan peserta didik.</li> </ul>	<i>Siti Aisyah</i>

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
 NIDN. 2015118302



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47290; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5.	Rabu, 09 Oktober 2024	Aneka, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian pengumpulan data ditambahkan observasi.</li> <li>- Ditambahkan instrumen lembar observasi untuk peserta didik.</li> <li>- Tabel instrumen sesuai indikator.</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edy Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
 NIDN. 2015118302



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingrisulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiain.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metroiain.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Selasa 15 Oktober 2024	Aneka M.Pd	- Ditambahkan teori di Bab II  - Ditambahkan indikator pengalaman huruf	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
NIDN. 2015118302



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Linggumulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.iainmetro.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@iainmetro.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7.	16 Oktober 2024	Aneka, M.Pd	- Bagian latar belakang ditambahkan hasil cerita dilokasi  - Tidak boleh banyak teori	

Mesgetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Iwi Cahyo, M.Pd  
NIP. 19900715 201801 1 002

Desen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
NIP. 2015118302



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningsulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47256; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
B.	21 oktober 2024	Aneka, M.Pd	- acc  Aneka, M.Pd.  Lengkapi Lampiran Pustaka. Grip di susunikan -	

Mergetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Kade Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd  
 NIPN. 2015118302





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Haji Dewantara Kampus 15A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.metroainiv.ac.id](http://www.metroainiv.ac.id) E-mail:  
[iaimetro@metroainiv.ac.id](mailto:iaimetro@metroainiv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PLAUD  
 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10.	Sabtu, 07 Desember 2024	Aneka, M.Pd	Revisi terkait APD, diperbaiki indikator, lembar instrumen untuk ahli media dan ahli materi.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PLAUD

**Eda Dwi Cahyo, M.Pd**  
 NIP. 199000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

**Aneka, M.Pd.**  
 NIP. 198311152023212034



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.metroiaic.ac.id](http://www.metroiaic.ac.id) E-mail:  
[iaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah Program Studi : PIAUD  
 NPM : 2101040018 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
11.	Senin, 23 Desember 2024	Aneka, M.Pd	ACC APD  Bapak dan Ibu Dikam Pulatim belunglapanas.	<i>[Signature]</i>

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

*[Signature]*  
 Edy Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 199000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

*[Signature]*  
 Aneka, M.Pd  
 NIP. 198311152023212034





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id) E-mail:  
[iaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
13.	Jum'at, 07 Maret 2025	Aneka, M.Pd	- Muslim yang di lembatkan dalam di lapangan oleh diri Muslim  - Materi ini selanjut nya pada materi keteris.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 199000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd.  
 NIP. 198311152023212034



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Linggadyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id) E-mail:  
[iainmetro@metrouniv.ac.id](mailto:iainmetro@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah  
 NPM : 2101040018

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
14.	Senin, 10 Maret 2025	Aneka, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulisan Abstrak di paragraf 11 dari pendahuluan yg mencakup poin-poin di mulainya.</li> <li>- buku bunce di paragraf</li> <li>- Campiran M. di paragraf dengan video yg di hancurkan.</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 199000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

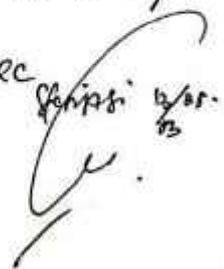
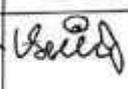
Aneka, M. Pd.  
 NIP. 198311152023212034

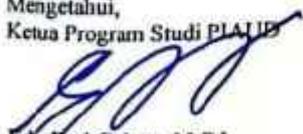


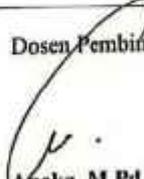
**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Inggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.metrouni.ac.id](http://www.metrouni.ac.id) E-mail:  
[iainmetro@metrouni.ac.id](mailto:iainmetro@metrouni.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Siti Aisyah Program Studi : PIAUD  
 NPM : 2101040018 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
15.	Kamis, 13 Maret 2025	Aneka, M.Pd	Parabalei (kata pengantar) Congratsi Congratsi ur! Congrat untuk siap Di Monogorok all Skripsi 1/2/25 	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD  
  
Edu Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 199000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing  
  
Aneka, M.Pd.  
 NIP. 198311152023212034

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Siti Aisyah lahir di Bandar Lampung, 27 Maret 2003, tinggal bersama orangtua dan di besarkan di Tigeneneng Lampung Selatan. Penulis merupakan anak kedua dari Bapak Muksin dan Ibu Istikanah dan memiliki satu saudara laki-laki bernama Toni Purnomo Saputro yang telah Bekerja. Penulis telah menyelesaikan pendidikan Taman Kanak Kanak Praja Muda (TK), pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar Lampung Selatan, Madrasah Tsanawiyah (MTS) Pondok pesantren Walisongo di Kotabumi Lampung Utara. Pendidikan Madrasah Aliyah (MA) Daarul Ma'arif di Banjar Negeri Natar Lampung Selatan. Penulis melanjutkan jenjang pendidikannya ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAN) Metro Lampung pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dari tahun 2021.