

**PERMAINAN *FLASHCARD* MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI**

(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Usia 6 Tahun)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi Sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

Eka Oktapiani Putri Durahman

NIM 1801776

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU**

**BANDUNG**

**2022**

**PERMAINAN *FLASHCARD* MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI**

(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Anak Usia 6 Tahun)

Oleh:

**EKA OKTAPIANI PUTRI DURAHMAN**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Eka Oktapiani Putri Durahman 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya dan sebagian,  
dengan di cetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**EKA OKTAPIANI PUTRI DURAHMAN**  
**PERMAINAN *FLASHCARD* MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN**  
**KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI**

(Penelitian Tindakan Terhadap Anak Usia 6 Tahun)

Disetujui dan disarankan oleh pembimbing

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd

NIP. 195909011984032001

Mengetahui

Ketua Program Studi PGPAUD



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd

NIP. 195909011984032001

# PERMAIAN *FLASHCARD* MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI

(Penelitian Tindakan pada Anak Usia 6 Tahun)

## ABSTRAK

Keaksaraan awal anak adalah salah satu kemampuan anak yang harus distimulasi pada anak usia dini, hal tersebut dilakukan sebagai upaya pengembangan salah satu aspek perkembangan bahasa anak, selain itu keaksaraan awal anak merupakan langkah pertama bagi anak dalam menguasai kemampuan membaca dan menulis. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan terkait dengan kemampuan keaksaraan awal anak usia 6 tahun dalam mengenal huruf. Anak memiliki kecenderungan belum mengenal simbol-simbol huruf, selain itu kurang dihadirkan kegiatan bermain yang menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan *flashcard* modifikasi dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini dan untuk mengetahui hasil kemampuan keaksaraan awal anak setelah diberikan stimulasi melalui permainan *flashcard* modifikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Peltan yang dilakukan sebanyak 3 tindakan dengan partisipan sebanyak 12 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan awal anak dapat ditingkatkan melalui permainan *flashcard* modifikasi, pada tindakan ke-1 diperoleh hasil presentase sebesar 48%, lalu di tindakan ke-2 memperoleh hasil sebesar 67%, dan di tindakan ke-3 memperoleh hasil presentase 91%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa permainan *flashcard* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini.

**Kata kunci:** Keaksaraan Awal Anak, Permainan *Flashcard* Modifikasi.

# **MODIFICATION FLASHCARD GAMES TO IMPROVE EARLY CHILDREN'S EARLY LITERATURE CAPABILITIES**

**(Action Research on 6-Year-Old Children)**

## **ABSTRACT**

Early childhood literacy is one of the child's abilities that must be stimulated. This is done to develop one aspect of children's language development. Besides that, early childhood literacy is one of the first steps for children in mastering reading and writing skills. This research was motivated by the problems found by researchers in the field related to the early literacy abilities of children aged six years in recognizing letters. Children tend not to acknowledge letter symbols; besides, there are not enough play activities that stimulate children's ability to recognize letter symbols. This study aimed to determine the modified flashcard game to improve early childhood literacy skills and to choose the results of children's early literacy skills after being stimulated through modified flashcard games. This study uses the Pelton model class action research method and carried out as many as three actions with 12 children as participants. The results of this study indicate that children's early literacy skills can be improved through modified flashcard games, where in the 1st action, a percentage of 48% is obtained, then in the 2nd action, the results are 67%. In the 3rd action, the percentage results are obtained. 91%. Thus, it can be concluded that modified flashcard games can improve early childhood literacy skills.

**Keywords:** Early Childhood Literacy, Modified Flashcard Game.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Struktur Organisasi .....	4

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Karakteristik Anak Usia Dini .....	6
2.2. Urgensi Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	7
2.3. Perkembangan Bahasa Anak .....	8
2.4. Teori Pembelajaran Bahasa .....	9
2.5. Kemampuan Keaksaraan Awal Anak .....	10
2.5.1 Pengertian Kemampuan Keaksaraan Awal .....	10
2.5.2 Indikator Kemampuan Keaksaraan Awal Anak.....	10
2.5.3 Urgensi Kemampuan Keaksaraan Awal .....	12
2.5.4 Tujuan Pembelajaran Keaksaraan Awal .....	13
2.6. Permainan <i>Flashcard</i> Modifikasi .....	14
2.6.1 Pengertian Permainan <i>Flashcard</i> .....	14
2.6.2 Kekurangan dan Kelebihan Permainan <i>Flashcard</i> .....	15
2.6.3 Permainan <i>Flashcard</i> Modifikasi.....	16
2.7. Penelitian Relevan.....	18
2.8. Hipotesis Penelitian.....	19

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian.....	20
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian .....	21
3.3. Pengumpulan Data .....	22
3.4. Teknik Analisis Data .....	25
3.5. Isu Etik .....	26

## **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Temuan.....	27
4.1.1 Tindakan 1.....	28
4.1.2 Tindakan 2.....	33
4.1.3 Tindakan 3.....	37
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	42

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

5.1 Simpulan.....	51
5.2 Implikasi.....	51
5.3 Rekomendasi.....	52

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	53
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	57
-----------------------	----

<b>BIODATA PENULIS</b> .....	78
------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Media Permainan <i>Flashcard</i> Modifikasi.....	17
Gambar 3.1. Model Penelitian Tindakan Pelton .....	20
Gambar 4.1. Anak sedang bermain <i>flashcard</i> tindakan 1 .....	31
Gambar 4.2. Anak sedang bermain <i>flashcard</i> tindakan 2 .....	35
Gambar 4.3. Anak sedang bermain lego huruf.....	36
Gambar 4.4. Pembiasaan prokes sebelum belajar .....	38
Gambar 4.5. Anak sedang bermain <i>flashcard</i> tindakan 3 .....	40
Gambar 4.6. Anak sedang bermain lego huruf.....	41
Gambar 4.7. Kegiatan Penutup.....	41
Gambar 4.8. Grafik Hasil Tindakan 1-3.....	49



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keaksaraan Awal Anak .....	11
Tabel 3.1 Lembar Observasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak.....	23
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak .....	24
Tabel 3.3 Data Nilai Akhir Kemampuan Keaksaraan Awal Anak.....	24
Tabel 3.4 Lembar Observasi Penilaian Guru .....	25
Tabel 4.1 Data Nilai Akhir Tindakan 1 .....	46
Tabel 4.2 Data Nilai Akhir Tindakan 2 .....	47
Tabel 4.3 Data Nilai Akhir Tindakan 3 .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tindakan 1 .....	58
RPPH.....	58
Lembar Penilaian Guru .....	60
Lembar Observasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak .....	61
Catatan Harian.....	62
Lampiran 2. Tindakan 2 .....	63
RPPH.....	63
Lembar Penilaian Guru .....	65
Lembar Observasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak .....	66
Catatan Harian.....	67
Lampiran 3. Tindakan 3 .....	68
RPPH.....	68
Lembar Penilaian Guru .....	70
Lembar Observasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak .....	71
Catatan Harian.....	72
Lampiran 4. Surat Bukti Penelitian .....	73
Lampiran 5. Lembar Bimbingan .....	74
Lampiran 6. SK Dosen Pembimbing.....	76

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, A. R., & Adzani, H. N. (2019). Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Primagama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 141-148. doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28813>
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal An-Nur; Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), pp.230-238.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andayani, S. (2021). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur; Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), pp.199-212.
- Andini, A.N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), pp.1-11.
- Bachtiar, M, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Untuk Siswa TK. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 179-186. doi: <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3127>
- Callander, N & Williams, L.N. (2011). *Communication, Language and Literacy*. New York: Continuum Internasionak Publishing Group.
- Dewi, Y. A. S. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Membaca Pada Permainan Kartu Kata. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(2), 208-216. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i2.452>
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Fauziah, H. (2018). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I MI. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 173-184.
- Febriyani, E.V. & Khan, R.I. (2021). Desember. Kajian Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Dan Pengembangannya Menggunakan Media Belajar. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 655-664).

- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 66-73. doi: <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), pp.36-49.
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Adiana.
- Harlan, A.P. & Hikmah, K. (2022). Effectiveness of Flashcard Media on the Increase of Vocabulary at School. *Academia Open*, 6, pp.10-21070.
- Harris, I. & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. Asghar: *Journal of Children Studies*, 1(1), pp.82-93.
- Haryanti, D. & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Hastuti, E. W., & Kusumaningtyas, L. E. (2017). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 2(2), 91-97. doi: <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1974>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Hidayah, A. (2013). Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (1)
- Hidayat, A. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 3(2), pp.277-289.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Al Athfal: *Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Izzah, L., Adhani, D.N. & Fitroh, S.F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2).
- John W.Santrock. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Kamilia, I.R. & Miftahillah, M. (2021). August. Efektivitas Penggunaan Media Flash Card Modifikasi terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok A di RA Al Ishlahiyyah Desa Sambisirah Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan. *In Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 5, No. 1, pp. 192-201).
- Kelrey, F., Kombong, R. & Hatala, T.N. (2022). Efektifitas Media Permainan Flashcard Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Anak Usia Prasekolah. *Citra Delima: Jurnal Ilmiah STIKES Citra Delima Bangka Belitung*, 5(2), pp.56-60.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2018). Pengaruh media pensil karakter animasi upin dan ipin terhadap kemampuan menulis anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 341-350.
- Listriani, A., Hapidin, H. & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), pp.591-598.
- Mahmudi, M. (2016). Penerapan Teori Behavioristik dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Terhadap Pemikiran BF. Skinner). *Prosiding Konferensi nasional Bahasa Arab*, 1(2).
- Mandasari, N.D., Gading, I.K. & Wirabrata, D.G.F. (2021). Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), pp.63-70.
- Margaretha, L. (2020). Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8-15. doi: <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>
- Miller, E & Almon, J. (2009). *Crisis in The Kingdergarten: Why Childern Need to Play in School*. United States of America: Alliance for Childhood.
- Mualimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Sidoarjo: Gading Pustaka.
- Nasution, H.F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. Al-Masharif: *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), pp.59-75.
- Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2004 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdikbud.

- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 16(1), 19-27. doi: <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Prihantoro, A. & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), pp.49-60.
- Purnamasari, B.N., Nirwana, N. & Asri, S.A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi Dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Rahman, T., Sumardi & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128. doi: <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Ristalia, S., Sasmiati, S. & Surahman, M. (2018). Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Rofi'ah, S., Setyowati, A. & Idhayanti, R.I. (2018). Media gambar flashcard dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. *Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), pp.78-92.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), 21-46. doi: <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Simamora, I.L. & Tangkin, W.P. (2022). Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), pp.85-97.
- Sinaga, A.B., Sebayang, F.A.A. & Nainggolan, M.F. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Flashcard Di Tk Anugerah Ester Simalingkar B Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), pp.233-242.
- Siyoto & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128-136.

Susantini, N.L.P. & Kristiantari, M.G.R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3).

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional  
Yusro, S. (2013). Pembelajaran Keaksaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2).

Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. *Jurnal An Nabighoh*, 19(2), 194-212. doi: <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.999>

Zulaikhah, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84. doi: <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/azzahra/article/view/11>