

Efek Media *Flaschard* Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Murid

Lofrinda Feronika Mbau¹, Romirio Torang Purba^{2*}

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

e-mail : rio@petra.ac.id

*Penulis korespondensi

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
media *flaschard*,
kemampuan mengenal
huruf.

Keywords:
*Flaschard media, letter
recognition skills.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *flaschard* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 yang diuji menggunakan instrumen tes kemampuan mengenal huruf yang terdiri dari 32 butir soal. Analisis data dilakukan dengan mengamati panjang kondisi, kecenderungan arah data (naik, turun, atau mendatar), stabilitas data, jejak data, rentang skor, dan perubahan level. Selain itu, analisis tumpang tindih data antar kondisi juga dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flaschard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of using flaschards to improve letter recognition skills in first-grade elementary school students. The method used is a Single Subject Research (SSR) experiment with an A-B-A design. The subjects of the study are first-grade students who were tested using a letter recognition test instrument consisting of 32 items. Data analysis was conducted by observing the length of conditions, the direction of data trends (increasing, decreasing, or stable), data stability, data trails, score ranges, and level changes. Additionally, overlapping data analysis between conditions was performed to evaluate the effectiveness of the intervention. The results of the study indicate that the use of flaschards improves letter recognition skills in first-grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam kelas adalah proses belajar dan bertukar pikiran antara guru dan murid (Solihatin, 2022). Namun, seringkali proses ini tidak berjalan dengan baik karena berbagai faktor. Salah satu faktor utamanya adalah murid yang kurang memahami apa yang ditampilkan oleh guru, terutama karena mereka belum mengenal huruf dan belum bisa membaca. Aprilia et al. (2021) menganalisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas satu. Mereka menemukan bahwa faktor seperti kurangnya motivasi, keterbatasan kosakata, dan kurangnya dukungan lingkungan belajar berkontribusi pada kesulitan ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, guru membutuhkan strategi yang efektif untuk melancarkan proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah melalui media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mempermudah murid dalam memahami tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi (Yaumi, 2021). Media adalah saluran penyampaian pesan yang dapat mempengaruhi cara berpikir dan perilaku secara mendalam. Dalam konteks pendidikan, media sangat dibutuhkan sebagai saluran informasi dari guru kepada murid. Media pembelajaran yang memudahkan pelajar untuk belajar tanpa tertekan (Hasan et al., 2021). Di dalam kelas, guru memerlukan media untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran (Suryadi, 2020). Salah satu media yang efektif adalah *flaschard*. *Flaschard* dapat menarik perhatian murid, mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian khusus, dan mudah dibawa ke mana-mana (Ulfa, 2020).

Flaschard adalah alat yang berisi huruf, gambar, dan berbagai simbol yang digunakan oleh guru untuk mengajar anak belajar membaca (Andini, 2021). Menurut Nawafilaty (2019), *flaschard* dapat membantu murid belajar mengenali huruf dan membaca melalui metode penerapan gambar dan bentuk. Media *flaschard*

merupakan salah satu media yang menarik yang dapat digunakan untuk menolong anak mengenal huruf (Doman & Doman, 2014). Kemampuan mengenali huruf akan diasah ketika murid sering bereksplorasi dengan buku dan mendengarkan guru yang menyebutkan bunyi huruf sambil mengamati huruf yang ditampilkan, salah satunya melalui *flaschard*.

Pengenalan huruf sangat penting sebagai dasar bagi anak untuk mampu membaca, berkomunikasi, dan berdiskusi dengan guru serta teman-teman di kelas (Rahmadani et al., 2019). Menurut Madona et al. (2021) elemen-elemen yang mempengaruhi kemampuan pengenalan huruf pada murid adalah faktor fisiologis, faktor intelegensi, faktor lingkungan, faktor psikologis. Pradana dan Gernhi (2019) menjelaskan bahwa *flaschard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis visual karena berupa gambar. Pemanfaatan *flaschard* dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenali simbol, huruf, kosakata, menulis, memahami masalah, melatih keterampilan komunikasi serta melatih kemampuan kepercayaan diri (Harisanty et al. 2020).

Berdasarkan pengamatan di kelas 1 sekolah dasar negeri di daerah Surabaya, yang terdiri dari 30 murid, ditemukan bahwa murid sering diajak membaca apa yang tertulis di papan tulis. Guru meminta mereka membaca dengan menyebutkan satu per satu huruf dari setiap kata yang tertulis. Meskipun murid bisa menjawab dengan benar secara bersama-sama, ada satu murid yang sering tidak bisa menjawab dengan benar ketika ditanya secara individu. Guru kemudian berinisiatif untuk menyebutkan bunyi huruf terlebih dahulu agar ditiru oleh murid, namun murid tersebut tetap kesulitan mengenal huruf kecil.

Melihat kesulitan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media *flaschard* sebagai alat untuk membantu murid mengenal huruf. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan *flaschard* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf (Nawafilaty, 2019; Sari, 2020; Andini, 2021). Namun, penelitian ini perlu dilakukan kembali untuk memastikan efektivitasnya mengingat adanya perbedaan lokasi dan karakteristik subjek penelitian. Dengan demikian, penggunaan *flaschard* diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat dalam membantu murid mengenal huruf. Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam metode pengajaran huruf.

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan, maka pertanyaan penelitian ini: apakah terdapat efek media *flaschard* terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada murid kelas 1 Sekolah Dasar? Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efek media *flaschard* terhadap kemampuan pengenalan huruf pada murid kelas 1 Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini adalah memberikan informasi tentang efek media *flaschard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada murid kelas 1 Sekolah Dasar, serta menjadi referensi dan patokan untuk penelitian lebih lanjut mengenai efek media *flaschard* terhadap kemampuan mengenal huruf pada murid kelas 1 Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Single Subject Research (SSR), yang merupakan jenis penelitian eksperimen dengan subjek terdiri dari satu individu atau lebih yang dilakukan pengukuran berulang terhadap satu atau lebih variabel (Creswell, 2012; Kratochwill, 2013). Dalam penelitian ini, SSR diterapkan untuk menganalisis kemampuan murid kelas 1 dalam mengenal huruf. Analisis dilakukan baik dalam kondisi tertentu maupun melalui perbandingan antar kondisi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang mendetail mengenai perkembangan kemampuan pengenalan huruf pada setiap murid secara individual.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A, yang terdiri dari tiga tahap: baseline 1 (A1), intervensi (B), dan baseline 2 (A2) (Marlina, 2021). Pada fase baseline 1 (A1), kondisi awal kemampuan murid diukur sebelum diberikan intervensi. Ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan awal subjek melalui pembelajaran konvensional yang dilakukan beberapa kali untuk mengukur kestabilan subjek (Pujiana, 2020). Fase intervensi (B) melibatkan penerapan media *flaschard* untuk melihat perubahan yang terjadi pada kemampuan pengenalan huruf subjek. Intervensi ini dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Fase baseline 2 (A2) adalah pengulangan fase baseline untuk melihat sejauh mana intervensi yang diterapkan mempengaruhi perubahan perilaku subjek.

Media *flaschard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang berisi gambar-gambar dari material sekitar lingkungan murid yang mirip dengan huruf-huruf abjad. Huruf-huruf abjad yang dimaksud adalah huruf kecil. Masing-masing kartu memiliki dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar material yang mirip dengan huruf abjad dan sisi lainnya berisi huruf abjad yang sebenarnya. *Flaschard* yang digunakan berukuran 20 cm x 15 cm, terbuat dari kertas HVS yang dilaminating sehingga tidak mudah rusak. Pengenalan huruf dalam penelitian ini mencakup dimensi *letter recognition*, *letter naming*, *letter sound knowledge*, dan *letter writing*.

Letter recognition adalah kemampuan untuk mengenal bentuk serta ukuran huruf. *Letter naming* adalah kemampuan menyebutkan nama huruf berdasarkan bentuknya. *Letter sound knowledge* adalah kemampuan mengenal bentuk huruf sesuai bunyi huruf. *Letter writing* adalah kemampuan menulis bentuk huruf yang didengar.

Penelitian ini melibatkan seorang murid kelas 1 SD yang berusia 7 tahun. Murid tersebut masih memiliki keterbatasan dalam mengenal huruf kecil, di mana ia hanya mengenal 11 dari 26 huruf abjad. Ketika guru meminta murid-murid untuk membaca huruf yang tertulis di papan tulis, murid ini sering kali salah dalam menyebutkan bunyi huruf yang dimaksud. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf kecil pada murid tersebut masih perlu ditingkatkan. Kesalahan dalam menyebutkan bunyi huruf ini menjadi indikator bahwa murid tersebut membutuhkan bantuan tambahan dalam proses belajar mengenal huruf.

Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari 32 butir soal, yang tersebar di masing-masing dimensi sebanyak 8 butir soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir soal valid dengan nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,04). Validitas instrumen merupakan sebuah ukuran yang dipakai untuk mengukur yang seharusnya diukur (Amanda et al., 2019). Butir soal juga terbukti reliabel, yakni dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,60447.

Tahap pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan fase Baseline 1 (A1), di mana pengukuran kemampuan murid dilakukan hingga data yang diperoleh stabil. Pengukuran ini dilakukan di perpustakaan selama jam pelajaran untuk menghindari gangguan pada jam istirahat murid yang digunakan untuk bermain dan makan siang. Data dikumpulkan melalui tes yang diberikan kepada murid. Fase Baseline 1 dilakukan berulang hingga 20 sesi, masing-masing sesi berlangsung selama 5 menit. Proses ini memakan waktu 2 hari karena pada hari pertama data yang diperoleh belum stabil. Jumlah soal pada fase Baseline 1 adalah 16 butir, dengan masing-masing sesi terdiri dari 4 soal. Soal yang disiapkan untuk sesi 1 hingga 4 digunakan kembali pada sesi 5 hingga 20 tanpa memberitahukan jawaban kepada murid untuk memastikan data yang stabil.

Langkah-langkah dalam melakukan tes kemampuan awal murid pada kondisi Baseline 1 melibatkan beberapa tahapan. Peneliti memberikan instrumen tes kepada wali kelas untuk diisi, terutama untuk soal nomor 1 hingga 3 yang membutuhkan jawaban lisan. Peneliti juga membagikan lembaran kertas A5 kosong kepada murid untuk mengisi jawaban soal nomor 4 yang membutuhkan jawaban tertulis. Peneliti membacakan soal nomor 1 dan murid menjawab, sementara guru memberikan tanda "v" pada lembaran instrumen tes berdasarkan jawaban murid. Proses ini diulangi untuk soal nomor 2 dan 3. Setelah membacakan soal nomor 4, murid menuliskan jawabannya pada lembaran jawaban yang sudah disediakan. Lembar instrumen tes yang sudah diisi oleh wali kelas kemudian ditandatangani. Proses ini diulangi pada sesi ke-2 hingga sesi ke-20 dengan cara yang sama seperti sesi 1.

Tahap intervensi dilakukan sebanyak 6 sesi selama jam pembelajaran di perpustakaan untuk menghindari gangguan pada aktivitas murid lainnya. Setiap sesi intervensi berlangsung selama 20 menit, sehingga total waktu yang diperlukan untuk kondisi intervensi adalah 120 menit. Soal yang digunakan pada tahap intervensi berbeda dengan soal yang digunakan pada Baseline 1. Jumlah soal pada kondisi intervensi adalah 16 butir, dengan masing-masing sesi terdiri dari 4 soal. Bagian sesi 5 dan 6 menggunakan soal yang sama seperti sesi 1 dan 2. Menurut Amalia (2017), langkah-langkah penerapan media *flaschard* meliputi peneliti menjelaskan satu per satu *flaschard* kepada murid, menyebutkan kembali bunyi masing-masing huruf sambil menunjukkan *flaschard*, dan murid mengikuti apa yang dilakukan oleh guru. Peneliti memberikan kesempatan kepada murid untuk melihat kembali dan mengingat bunyi huruf dari setiap *flaschard* yang ditampilkan. Murid kemudian menyebutkan sambil menunjuk *flaschard* secara berurutan dan menyebutkan bunyi masing-masing huruf sambil menunjuk *flaschard* yang telah diacak.

Langkah-langkah intervensi setiap sesi melibatkan peneliti mengambil satu per satu *flaschard* dan menanyakan kepada murid gambar apa yang terdapat pada bagian depan *flaschard* untuk mengkonfirmasi pengenalan murid tentang benda tersebut. Peneliti menjelaskan gambar yang belum dipahami oleh murid. Murid mencoba untuk menyebutkan kemiripan gambar benda pada bagian depan *flaschard* tersebut dengan bentuk huruf abjad. Misalnya, murid menunjuk *flaschard* yang terdapat gambar gajah dan menyebutkan bahwa gambar tersebut mirip dengan huruf "m". Peneliti memberikan konfirmasi dengan cara menyebutkan kemiripan antara benda dengan huruf abjad agar murid memahami bagian yang belum dipahami. Proses ini diulangi hingga 26 huruf. Peneliti kemudian mengacak semua *flaschard* untuk mengubah urutan awalnya dan mengulangi langkah-langkah tersebut sebanyak 3 kali. Setelah setiap sesi intervensi, murid diberikan tes untuk memperoleh data intervensi (B). Tes dilakukan satu sesi setiap selesai satu kali sesi perlakuan,

dengan total 6 sesi intervensi. Setiap selesai satu sesi, murid diberikan kesempatan untuk istirahat selama 5 menit. Langkah-langkah tes yang diterapkan sama dengan yang dilakukan di Baseline 1. Data yang diperoleh kemudian diberikan skor, dijumlahkan, dan dibandingkan antara Baseline 1 dan intervensi. Data tersebut dianalisis untuk mencari rata-rata dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik.

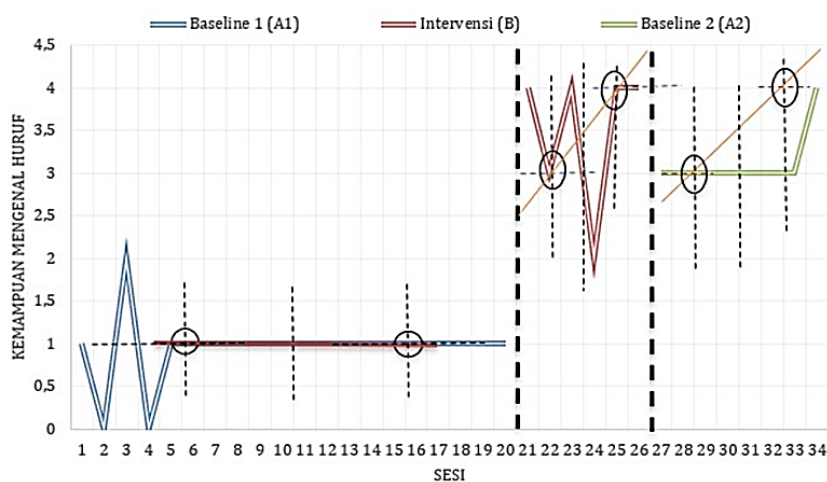
Pada fase Baseline 2 (A2), murid diberikan tes tanpa intervensi untuk melihat bagaimana pengaruh intervensi terhadap kemampuan mengenal huruf. Fase Baseline 2 dilakukan sehari setelah intervensi, sebanyak 8 sesi dengan masing-masing sesi berlangsung selama 5 menit. Soal yang digunakan sama dengan soal yang digunakan pada Baseline 1, dengan jumlah 16 butir soal dan masing-masing sesi terdiri dari 4 soal. Pada sesi 5 hingga 8, soal yang digunakan sama dengan sesi 1 hingga 4. Langkah-langkah tes di Baseline 2 sama dengan langkah-langkah pada Baseline 1.

Analisis data dalam penelitian subjek tunggal melibatkan beberapa komponen penting yang harus dianalisis. Terdapat dua komponen utama yang dianalisis, yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan yang terjadi dalam sebuah kondisi, misalnya dalam kondisi baseline atau intervensi. Komponen-komponen yang dianalisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, rentang, dan perubahan level. Analisis antar kondisi melibatkan perbandingan antara kondisi baseline dan intervensi untuk melihat efek dari intervensi terhadap subjek. Komponen-komponen yang dianalisis antar kondisi meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya, perubahan level data, dan data yang tumpang tindih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

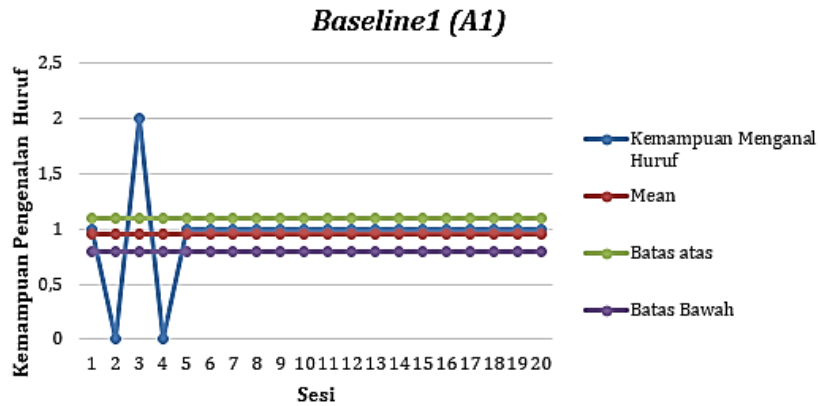
Kemampuan mengenal huruf pada murid kelas 1 dalam kondisi baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan baseline 2 (A2) dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan Gambar 1, garis pada setiap kondisi menunjukkan kecenderungan arah yang naik, yang berarti terdapat peningkatan dari sesi ke sesi pada semua kondisi. Perolehan data berdasarkan hasil perhitungan kecenderungan stabilitas menunjukkan bahwa dalam kondisi baseline 1 (A1), stabilitas data mencapai 85%, memenuhi standar kestabilan yang ditetapkan. Untuk menentukan kestabilan data, dapat dihitung jumlah sesi yang skornya terdapat dalam rentang batas atas dan bawah kondisi, dibagi dengan total sesi dan dikalikan dengan 100%. Data dapat dikatakan stabil jika persentase kestabilan yang dihasilkan sebesar 85% - 90% (Yani et al., 2023). Namun, dalam kondisi intervensi (B), kecenderungan stabilitas adalah 0%, menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak stabil atau sangat variabel. Sebaliknya, dalam kondisi baseline 2 (A2), kecenderungan stabilitas mencapai 87,5%, menunjukkan bahwa data yang diperoleh stabil.



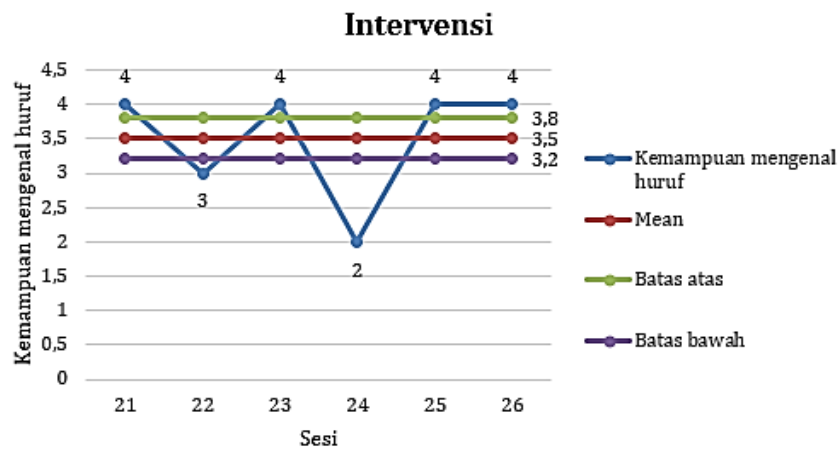
Gambar 1. Hasil analisis

Gambar 2 menunjukkan bahwa persentase data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah 0%. Hal ini menunjukkan bahwa antara kondisi baseline 1 (A1) ke kondisi intervensi (B) tidak ada data overlap (tumpang tindih). Artinya terdapat efek intervensi terhadap kemampuan mengenal huruf pada murid. Demikian juga jika ditinjau dari Gambar 6, persentase data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah

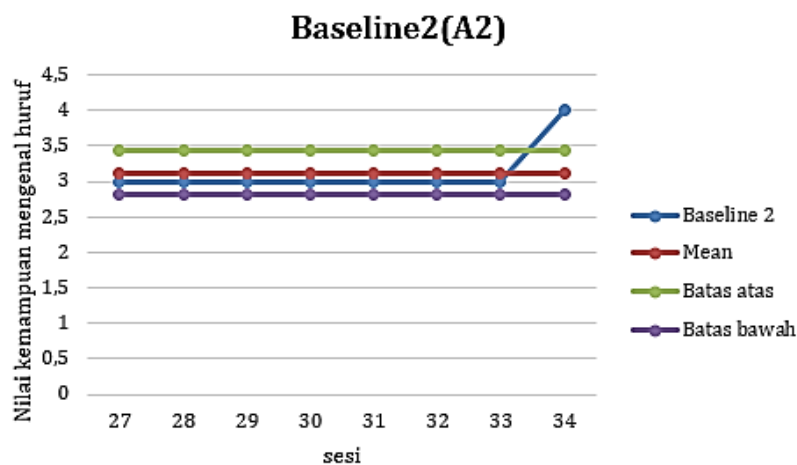
sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa antara kondisi intervensi (B) ke kondisi baseline 2 (A2) tidak ada data overlap (tumpang tindih). Artinya terdapat efek intervensi terhadap kemampuan mengenal huruf pada murid. . Pengaruh intervensi terhadap subjek dianggap tidak signifikan jika lebih dari 90% data pada kondisi baseline tumpang tindih dengan data pada kondisi intervensi (Pertiwi, 2018).



Gambar 2. Kecenderungan stabilitas A1



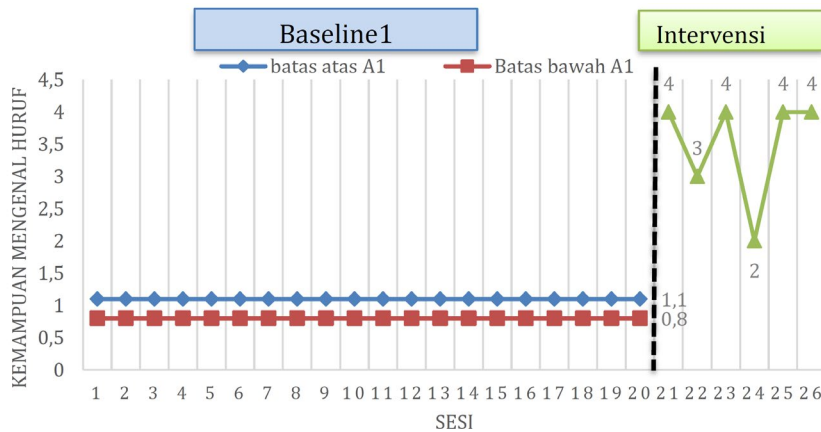
Gambar 3. Kecenderungan stabilitas B



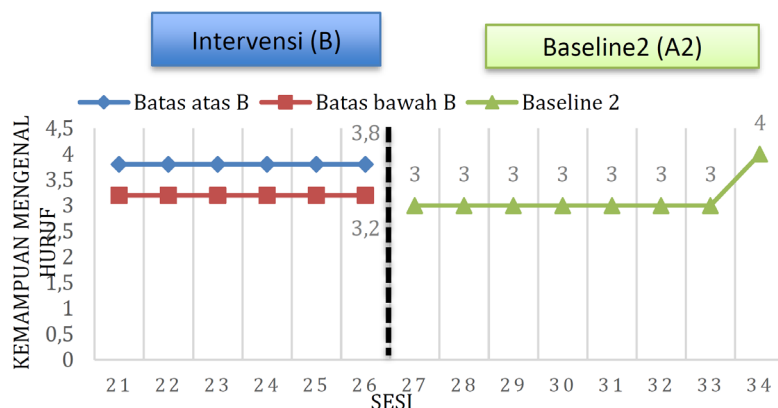
Gambar 4. Kecenderungan stabilitas A2

Kecenderungan arah data pada setiap kondisi menunjukkan peningkatan, yang konsisten dengan temuan sebelumnya bahwa garis pada grafik cenderung naik. Ini menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap kondisi. Level stabilitas dan rentang data dalam kondisi baseline 1 cenderung stabil dan meningkat dengan rentang 0-2. Dalam kondisi intervensi (B), data cenderung tidak stabil namun meningkat dengan

rentang 2-4. Sedangkan dalam kondisi baseline 2 (A2), data cenderung stabil dan meningkat dengan rentang 3-4. Perubahan level dalam kondisi baseline 1 (A1) menunjukkan tidak ada perubahan antara sesi pertama dan sesi terakhir. Dalam kondisi intervensi (B), juga tidak ada perubahan antara sesi pertama dan sesi terakhir. Namun, dalam kondisi baseline 2 (A2), terdapat perubahan positif sebesar +1, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada murid setelah intervensi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flaschard* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada murid kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Siwalankerto 2, meskipun terdapat variabilitas dalam data selama fase intervensi. Stabilitas data yang tinggi pada fase baseline 1 dan baseline 2 menunjukkan bahwa intervensi memiliki efek terhadap kemampuan pengenalan huruf murid.



Gambar 5. Data *overlap* antar kondisi dari baseline 1 (A1) ke intervensi (B)



Gambar 6. Data *overlap* antar kondisi dari intervensi (B) ke baseline 2 (A2)

Pembahasan

Dari data hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flaschard* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari (2020), yang menyatakan bahwa *flaschard* adalah salah satu metode yang efektif untuk membantu murid mengenal huruf. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Nawafilaty (2019), yang menemukan bahwa *flaschard* adalah alat yang sangat membantu anak dalam belajar mengenal huruf dan membaca. Dengan menggunakan *flaschard*, anak-anak dapat mengingat gambar dan bentuk huruf dengan lebih mudah, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa *flaschard* adalah alat yang sangat berguna dalam pendidikan, terutama dalam membantu murid yang memiliki kesulitan dalam mengenal huruf.

Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf, penggunaan *flaschard* juga dapat melatih kemampuan mendengar, menulis, dan berbicara pada murid. *Flaschard* menyediakan cara yang interaktif dan menarik bagi murid untuk belajar, sehingga mereka lebih termotivasi dan fokus dalam proses belajar. Menurut Sutaryono (1999), penggunaan media *flaschard* dapat meningkatkan daya ingat murid serta melatih konsentrasi mereka dalam proses belajar. *Flaschard* mempermudah murid dalam mempelajari dan mengingat berbagai kosakata dan konsep baru karena disajikan dalam bentuk gambar yang menarik. Dengan demikian,

flaschard tidak hanya membantu dalam pengenalan huruf tetapi juga dalam pengembangan keterampilan bahasa secara keseluruhan.

Penelitian ini juga menunjukkan hasil yang konsisten dengan penelitian Andini (2021). Dari eksperimennya menemukan bahwa media *flaschard* memiliki dampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Setelah menggunakan *flaschard*, anak-anak dalam penelitian tersebut mampu mengenal lebih banyak huruf dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa *flaschard* dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu anak-anak mengenal huruf dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *flaschard* dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak.

Penelitian Sari (2020) juga mendukung temuan ini, di mana *flaschard* terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK IT Izzudin Palembang. Dalam penelitian tersebut, anak-anak yang menggunakan *flaschard* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenal huruf. Hal ini menunjukkan bahwa *flaschard* dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam pengajaran huruf di tingkat pendidikan anak usia dini. Penggunaan *flaschard* dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori bahwa media *flaschard* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada murid. Namun, selain membantu murid dalam mengenal huruf, media *flaschard* juga meningkatkan keterampilan lain seperti kosakata, menulis, dan komunikasi (Harisanty et al. 2020). Pengembangan pengenalan kosakata dapat membantu murid dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari (Putu & Agung, 2021). Temuan ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan, terutama dalam membantu murid yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media *flaschard* dalam konteks yang berbeda dan dengan subjek yang lebih beragam untuk memperkuat temuan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *flaschard* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pada kondisi baseline 1 (A1), yang terdiri dari 20 sesi, data menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf murid cenderung datar dan stabil tanpa perubahan level yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa intervensi, kemampuan mengenal huruf murid tidak mengalami peningkatan yang berarti. Selanjutnya, pada kondisi intervensi (B) yang berlangsung selama 6 sesi, terdapat peningkatan kemampuan mengenal huruf meskipun data tidak stabil dan tidak memenuhi persentase stabilitas yang ditetapkan. Namun, secara keseluruhan, kemampuan mengenal huruf murid meningkat dibandingkan dengan kondisi baseline 1, menunjukkan adanya perubahan level yang positif. Pada kondisi baseline 2 (A2), yang terdiri dari 8 sesi, data menunjukkan kecenderungan arah yang naik dan stabil berdasarkan kriteria stabilitas yang ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa setelah intervensi, kemampuan mengenal huruf murid tetap meningkat dan stabil, menunjukkan efek berkelanjutan dari penggunaan media *flaschard*. Namun, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengatasi keterbatasan yang ada dan memperluas aplikasi media *flaschard* dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. P. (2017). *Penggunaan media flaschard untuk meningkatkan keterampilan membaca* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*.
- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media *flaschard* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*.
- Aprilia, U. I., Fathurohman, F., & Purbasari, P. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan siswa kelas I. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Arianti, E. D., & Wulandari, R. (2023). Hubungan kemampuan literasi membaca dengan kemampuan menyelesaikan soal cerita Matematika kelas IV SDN Buluh 1. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research*. Pearson.
- Doman, G., & Doman, J. (2014). How to teach your baby to read. *International Journal of Childbirth Education*
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtyas, T., Anugrah, E., & Permata, I. (2020). The utilization of *flaschards* in children information literacy development. *Library Philosophy and Practice*, 1-12.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Kratochwill, T. R. (Ed.). (2013). *Single subject research: Strategies for evaluating change*. Academic Press.

- Madona, A. S., Gusnetti, G., & Syofiani, S. (2021). Desain multimedia game tembak huruf untuk meningkatkan pemahaman bahasa siswa Kelas 1 SD dalam pengenalan huruf abjad. *Jelisa (Jurnal Edukasi dan Literasi Bahasa)*.
- Marlina, M. (2021). *Single subject research: Penelitian subjek tunggal*.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan media *flaschard* untuk meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa Kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Abc Manado.
- Nawafilaty, T. (2019). Pengaruh media flash card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. *JCE (Journal of Childhood Education)*.
- Pertiwi, S. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui blokjes pada murid autis kelas dasar III di SLB Autis Bunda Makassar.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*.
- Putu, A. A. A., & Agung, P. M. A. (2021). The use of *flaschard* in English vocabulary learning. *Journal on Studies in English Language Teaching (JOSELT)*.
- Pujiana, D. (2020). *Pembelajaran berbasis e-learning menggunakan Edmodo pada siswa Sekolah Dasar (Penelitian single subject pada pokok pembahasan perkembangan teknologi komunikasi pada kelas 3 di SDN Karangpawitan IV Kelurahan Karangpawitan, Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang tahun ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Rahmadani, F., Suryana, D., & Sri, H. (2019). Pengaruh media sandpaper letter terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*.
- Sari, I. P., Syafdaningsih, M. P., Hasmalena, M. P., & Husin, A. (2020). *Pengaruh media flaschard terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok a di tk it izzudin Palembang*.
- Solihatini, E. (2022). *Strategi pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara.apriliacra
- Sunanto, J. (2005). Pengantar penelitian dengan subyek tunggal. (No Title).
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan subjek tunggal*. Bandung: UPI Pres.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas penggunaan media kartu terhadap hasil belajar siswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*.
- Yani, E., Sulistyowati, F., & Tapo, M. M. (2023). Single-subject research: pengaruh media belajar berbasis tri-n terhadap kemampuan penalaran matematis. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*.
- Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran. Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama*. Universitas Muhammadiyah.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran edisi kedua*. Jakarta: Prenada Media.