



Pengembangan Multimedia Interaktif *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun

Rina Nurasyiah (1st); Luluk Asmawati (2nd); Fadlullah (3rd); Cucu Atikah (4th)

¹⁻⁴Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

¹rinanurasyiah9@gmail.com, ²nialuluk@yahoo.com, ³fadlullah@untirta.ac.id, ⁴cucuatikah@untirta.ac.id

Corresponding Author: Rina Nurasyiah - rinanurasyiah9@gmail.com

Submitted: 12 05 23 / Accepted: 15 05 23 / Published: 30 06 23

Abstract

Children aged four to five have poor literacy skills. Children cannot yet name letters or associate words with pictures, and children's vocabulary is still limited. Teachers still use conventional media to teach reading, especially to children aged 4 to 5 years which reduces children's interest in reading learning activities. The purpose of this study was to develop interactive multimedia flash cards to improve literacy skills for children aged 4 to 5 years. R&D procedures are used to conduct research using the ADDIE model. Based on the results of validation tests conducted by researchers, the results of this study indicate that interactive multimedia flashcards can improve the reading ability of children aged 4-5 years.

Keywords : *Interactive multimedia, flash cards, reading for children aged 4-5 years*

Abstrak

Anak-anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan membaca yang masih kurang. Salah satu indikatornya adalah anak belum mampu menyebutkan nama huruf, menghubungkan kata dengan gambar serta kosa kata anak masih kurang. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca khususnya untuk anak usia 4-5 tahun juga masih menggunakan media konvensional yang membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif flash card dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif flash card sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dan ahli media. Dengan demikian berdasarkan hasil dari pengujian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif flash card dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: multimedia interaktif, flash card, membaca anak usia 4-5 tahun

Pendahuluan

Kemampuan membaca, seperti melafalkan lambang huruf, mengenali bunyi huruf, mengenali bunyi huruf awal, membedakan bunyi huruf dari bunyi yang dihasilkan oleh hewan dan benda lain, serta belajar membaca dan menulis, diperoleh sejak dini pada masa kanak-kanak. Membuat kata-kata dan mengisinya dengan gambar (Ganarsih et al., 2022). Kemampuan untuk mengenali setiap abjad dan memadukannya sebagai silabel merupakan langkah pertama yang penting dalam membaca untuk anak-anak berusia empat hingga lima tahun (Indria et al., 2017). Perkembangan keterampilan

membaca pada anak usia dini membutuhkan pelatihan, latihan, dan pembiasaan melalui berbagai fase perkembangan (Hisniati, 2019). Orang tua dan guru berperan penting untuk memastikan bahwa perkembangan keterampilan anak sejalan dengan tahap perkembangan mereka. Orang tua dan guru harus memodifikasi penggunaan media visual dan simbol di kelas untuk memenuhi kebutuhan anak pada berbagai tingkat perkembangan membaca. Untuk membantu transisi dari tahap "gambar" ke tahap "membaca", media ini memanfaatkan visual. Selain itu, media ini menampilkan kata-kata dan karakter yang dapat digunakan selama tahap awal pembelajaran membaca. Untuk membuat kursus yang menarik, pendidik memerlukan berbagai pilihan media. Untuk mengatasi masalah tersebut, Anda dapat menggunakan media berbasis *flashcard* multimedia interaktif ini. Pengguna ponsel memiliki akses yang nyaman, kapan saja, di mana saja ke media *flashcard* interaktif ini. Dalam media kartu flash berbasis multimedia interaktif ini, aktivitas permainan kartu digital tradisional ditata ulang, dan hasilnya ditampilkan secara visual secara inovatif (Fitriyani & Nulanda, 2017; Sulaiman & Akidah, 2021; Susantini & Kristiantari, 2021).

Media adalah alat yang ampuh untuk mengajar anak-anak. Dengan bantuan media, guru dapat lebih baik berbagi keahlian dan wawasan mereka dengan anak (Astuti et al., 2018; Fariyah, 2017; Priyanto, 2014). Materi cetak seperti *flashcard* dapat membantu menghilangkan kebosanan dalam belajar. Media berupa kartu berisi gambar dan teks yang relevan disebut *flashcard*. *flashcard* adalah kartu kecil yang digunakan untuk menghafal atau sebagai perangkat mnemonik (Utami et al., 2021). Penggunaan media secara efektif akan meningkatkan mutu pendidikan karena tujuan utama media adalah memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dari pengirim kepada penerima, dalam hal ini pengajar kepada anak (Rahayu & Fujiati, 2018). Media memiliki sejumlah efek positif bagi anak, baik dari segi perkembangan mental maupun proses kreatif (Hasnidah, 2015). Pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter anak memerlukan penggunaan media pembelajaran (Asmawati, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di KB Al Marjan dan KB Al Gozali juga menunjukkan hal yang sama. Anak-anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan membaca yang masih kurang. Salah satu indikatornya adalah anak belum mampu menyebutkan nama huruf, menghubungkan kata dengan gambar serta kosa kata anak masih kurang. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca untuk anak usia 4-5 tahun juga masih menggunakan media konvensional yang membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membaca. Akibatnya kemampuan anak dalam membaca mengalami hambatan. Selain itu hasil wawancara dengan Ibu Siti Rohmah selaku kepala sekolah KB Al Marjan, diperoleh informasi bahwa KB Al Marjan masih kesulitan dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 yang bersifat student center yang artinya kegiatan pembelajaran berpusat pada anak. Guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah dan klasikal serta semua berpusat pada guru. Menurut Ibu Siti Rohmah kepala KB Al Marjan, metode yang digunakan guru membosankan sehingga anak kurang aktif di kelas dalam kegiatan pembelajaran, minimnya media yang digunakan guru dalam mengajar karena guru masih menggunakan buku, majalah dan papan tulis untuk membelajarkan anak membaca dan masih kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi sehingga media yang digunakan masih konvensional.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Anak-anak lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis flash card ketika mereka terlibat dalam berbagai permainan belajar yang menyenangkan (Fitria et al., 2019). Penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap keterampilan pengenalan abjad (Andini & Mubin, 2022). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia *flashcard* interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di KB Al

Marjan dan KB Al Gozali Cipanas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pengembangan multimedia *flashcard* interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan metode yang digunakan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mencari tahu tentang hasil pengembangan multimedia interaktif *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di KB Al Marjan dan KB Al Gozali.

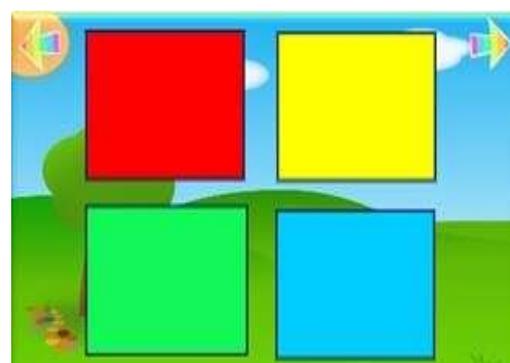
Metode

Metode R&D digunakan untuk mengkompilasi data penelitian ini. Peneliti menggunakan PowerPoint untuk membuat multimedia *flashcard* dengan tujuan untuk mengajar anak usia 4-5 tahun membaca. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model ADDIE yaitu meliputi *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.

Hasil

Hasil Pengembangan Produk Awal

Multimedia interaktif *flashcard* dibuat desain dalam *storyboard* pada fase perencanaan. Berikut tampilan produk awal multimedia interaktif *flash card*:







Gambar 1. Tampilan *Flashcard* multimedia interaktif dari berbagai sisi

Validasi Ahli

1) Ahli Materi

Validator ahli materi adalah Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Ibu Dr. Hj. Sholatul Hayati, M.Pd. Tabel 1 menampilkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh para profesional di bidangnya terhadap beberapa aspek penilaian kualitas bahan ajar.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan KD	4
2		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3		Kesesuaian konsep dengan materi	4
4		Kejelasan judul dan isi materi	4
5		Kedalaman isi materi kemampuan membaca	4
6		Relevansi soal terhadap indikator kompetensi	4
7		Kebermaknaan materi	4
8		Keterbacaan teks	3
9		Ketepatan urutan penyajian materi	4
10		Kesesuaian ejaan	4

Skor sebesar 39 diperoleh dari hasil validasi ahli materi, dengan hasil persentase sebesar 97,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *flash card* tervalidasi dengan hasil **sangat baik** dengan kata lain bahwa multimedia interaktif *flash card* ini **sangat layak** untuk dikembangkan.

2) Ahli Media

Validator ahli media adalah Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd. Tabel 2 menampilkan hasil uji validasi yang dilakukan para profesional di bidangnya terhadap beberapa aspek penilaian kualitas media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Instruksional	Ketepatan tema	4
2		Tampilan cara penyajian	4
3		Interaktivitas dengan pengguna	4
4		Memberikan pertanyaan yang sesuai	3
5		Dapat memberikan umpan balik	4
6	Tampilan	Kesesuaian tata letak teks mudah dibaca dan proporsional	3
7		Penggunaan warna background yang menarik	4
8		Kualitas teks (ukuran, jenis font, dan warna)	4
9		Kualitas suara dan musik	4
10		Kualitas gambar dan animasi	3
11		Kualitas tampilan layar	4
12		Penggunaan tombol navigasi ada dan mudah digunakan	4
13		Kemenarikan multimedia interaktif	4

Skor sebesar 49 didapatkan dari hasil validasi ahli media, dengan hasil persentase 94,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *flash card* tervalidasi dengan hasil **sangat baik** dengan kata lain bahwa multimedia interaktif *flash card* ini **sangat layak** untuk dikembangkan.

Revisi Ahli

Menurut validator ahli materi dan media multimedia interaktif *flash card* disarankan untuk di revisi produk dan materinya.

Tabel 3. Revisi Produk dari Ahli Materi

No	Saran	Tindak Lanjut
1.	Perbanyak lagi gambar yang bervariasi agar lebih menarik minat anak	Ditambahkan pada slide 3 tampilan judul
2.	Video perlu ditambah dan narasi seperlunya	Ditambahkan pada slide 4 tampilan menu pilihan dan slide 77 tampilan video

Berikut ini adalah revisi yang dilakukan sesuai arahan dari ahli materi.





Gambar 2. Sesudah Direvisi

Tabel 4 Revisi Produk dari Ahli Media

No	Saran	Tindak Lanjut
1.	Berikan keterangan tentang isi materi yang ditampilkan	Ditambahkan pada slide 1
2.	Tuliskan nama pembimbing 1 dan pembimbing 2	Ditambahkan pada slide 1
3.	Buat prolog di awal sebelum masuk materi	Ditambahkan pada slide 2
4.	Tulis sumber gambar yang diambil dari internet	Ditambahkan sumber gambar yang diambil dari internet pada slide 5
5.	Tulis instruksi pada slide materi dan permainan	Ditambahkan pada slide 6, 14, 18, 24, 31, 42, 53, 55,66
6.	Masukan profil pembimbing 1 dan pembimbing 2	Ditambahkan pada slide 82

Berikut ini adalah revisi yang dilakukan sesuai arahan dari ahli media





Gambar 3. Sebelum dan sesudah direvisi

Hasil Produk Akhir

Hasil Uji Coba I

Untuk mengetahui efektivitas hasil pengembangan multimedia interaktif *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun dilakukan uji coba dalam beberapa tahap uji coba. Uji coba I dilakukan di KB Al Gozali Cipanas dengan jumlah anak 10 orang.

1) Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dan *posttest* dilakukan kepada anak-anak kelompok A (4-5 Tahun). Pelaksanaan *pretest* dilakukan dengan mengacu kepada rubrik dibuat peneliti dan untuk pengisian kuesioner dibantu oleh guru kelas. Berikut ini adalah hasil *Pretest* dan *posttest*.

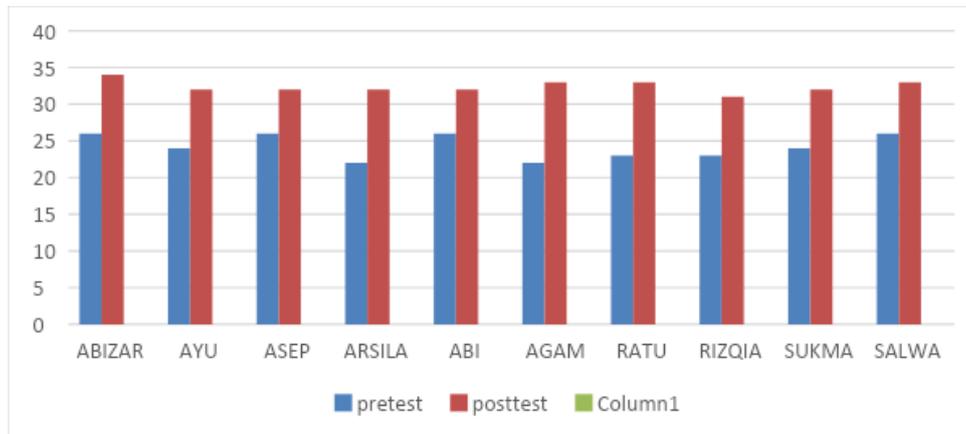
Tabel 5. Nilai *Pretest* Uji Coba I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Abizar	2	3	3	3	3	4	2	3	3	26
2	Ayu	3	2	3	3	3	2	3	3	2	24
3	Asep	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
4	Arsila	2	2	3	3	2	2	3	3	2	22
5	Abi	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
6	Agam	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22
7	Ratu	3	3	3	3	1	3	3	3	1	23
8	Rizqia	2	2	2	2	3	3	3	3	3	23
9	Sukma	3	3	3	3	3	2	2	2	3	24
10	Salwa	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26

Tabel 6. Nilai Posttest Uji Coba I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Abizar	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34
2	Ayu	4	3	3	4	4	4	3	4	3	32
3	Asep	4	4	4	3	4	4	3	3	3	32
4	Arsila	3	3	4	4	3	4	4	4	3	32
5	Abi	3	4	4	4	4	2	3	4	4	32
6	Agam	4	4	4	4	3	4	4	3	3	33
7	Ratu	3	4	4	4	3	4	4	4	3	33
8	Rizqia	3	3	3	3	4	3	4	4	4	31
9	Sukma	4	4	3	3	4	3	3	4	4	32
10	Salwa	3	4	4	4	4	4	3	3	4	33

Pencapaian skor *pretest* maksimal 26 dan minimal 22, sedangkan pencapaian skor *posttest* maksimal 34 dan minimal 31 hal tersebut bisa dilihat melalui tabel 5 dan 6. Grafik di bawah ini memperlihatkan hasil komparasi *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4. Grafik hasil komparasi *pretest* dan *posttest*

2) Uji Normalitas Data

Uji Kolmogorov-Smirnov dilaksanakan untuk mengetahui normalitas data, nilai signifikansi pada tingkat signifikansi 0,05 digunakan dalam proses analisis data di SPSS versi 22. Untuk menilai kenormalan, kami membandingkan skor pra dan pasca tes anak usia 4-5. Untuk data yang berdistribusi normal, tingkat signifikansi uji normalitas harus lebih dari 0,05; sebaliknya tingkat signifikansinya <0,05 data dikatakan tidak normal. Berikut adalah temuan dari uji kenormalan SPSS versi 22 pada data yang dikumpulkan.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.63299316
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.121
	Negative	-.130
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

3) Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Setelah normalitas ditetapkan, *paired sample t-test* dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis dilaksanakan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil setelah dan sebelum *treatment*. Titik data dianggap mengalami perbedaan pada uji t sampel berpasangan dengan nilai signifikansi < 0,05. Berikut temuan dari uji hipotesis berbasis SPSS versi 22 yang dilakukan oleh tim peneliti:

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre - post	-8.20000	1.68655	.53333	-9.40648	-6.99352	-15.375	9	.000

Nilai signifikansi melalui analisis *paired sampel t test* = <0,05, hal ini menunjukkan bahwa menggunakan multimedia interaktif *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan membaca di KB Al Gozali Cipanas.

4) Revisi Uji Coba I

Berdasarkan hasil uji coba I diperoleh saran dan masukan dari guru kelas mengenai penggunaan laptop yang tidak dilengkapi dengan *mouse*. Anak-anak kesulitan saat memindahkan panah atau kursor pada tampilan multimedia interaktif *flash card* jika tidak menggunakan *mouse*. Hal ini disebabkan karena anak-anak di KB Al Gozali belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan laptop sehingga tangan mereka masih kaku saat harus menyentuh laptop dan menggeserkan panahnya. Untuk isi materi dan tampilan multimedia interaktif *flash card* tidak ada yang harus direvisi.

Hasil Uji Coba II

Uji coba II dilaksanakan di KB Al Marjan dengan jumlah anak 20 orang. Anak diberikan *pretest* dan *posttest* melalui kuesioner yang pengisiannya dibantu oleh guru kelas.

1) Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 7. Nilai *Pretest* Uji Coba II

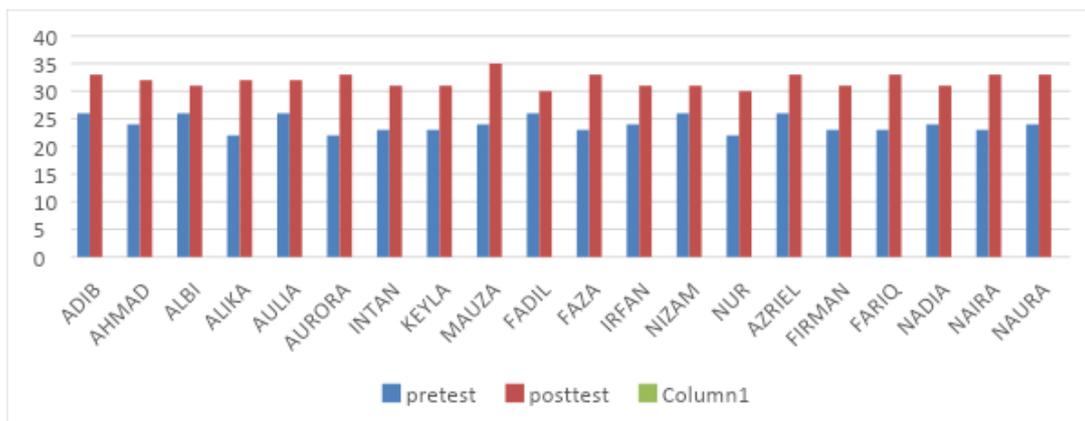
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Adib	2	3	3	3	3	4	2	3	3	26
2	Ahmad	3	2	3	3	3	2	3	3	2	24
3	Albi	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
4	Alika	2	2	3	3	2	2	3	3	2	22
5	Aulia	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
6	Aurora	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22
7	Intan	3	3	3	3	1	3	3	3	1	23
8	Keyla	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24
9	Mauza	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25
10	Fadil	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
11	Faza	2	2	2	2	3	3	3	3	3	23
12	Irfan	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25
13	Nizam	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
14	Nur	3	2	3	3	2	2	3	3	2	23
15	Azriel	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
16	Firman	3	3	3	3	1	3	3	3	2	24
17	Fariq	2	2	2	2	3	3	3	3	3	23
18	Nadia	3	3	3	3	3	2	2	2	3	24
19	Naira	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24
20	Naura	3	3	3	2	3	2	2	2	3	23

Tabel 8. Nilai *Posttest* Uji Coba II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Adib	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34
2	Ahmad	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34
3	Albi	4	4	4	3	4	3	3	3	4	32
4	Alika	4	3	3	4	3	4	3	4	4	32
5	Aulia	3	4	4	3	4	4	4	3	4	33
6	Aurora	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34
7	Intan	3	4	3	3	3	4	4	3	4	31
8	Keyla	3	3	4	4	4	4	3	4	3	32
9	Mauza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
10	Fadil	3	3	3	4	3	4	3	4	4	31
11	Faza	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33
12	Irfan	3	4	4	4	4	4	3	4	3	33
13	Nizam	4	4	3	3	3	4	4	3	3	31
14	Nur	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33
15	Azriel	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33
16	Firman	3	4	4	3	4	3	3	4	3	31
17	Fariq	3	4	3	4	3	4	4	4	4	33
18	Nadia	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31
19	Naira	4	4	4	3	4	3	3	4	4	33
20	Naura	3	4	4	4	4	3	4	3	4	33

Pencapaian skor *pretest* maksimal 26 dan minimal 22, sedangkan pencapaian skor *posttest* maksimal 36 dan minimal 31 hal tersebut bisa dilihat melalui tabel 7 dan 8. Grafik di bawah ini memperlihatkan hasil komparasi *pretest* dan *posttest*.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun di KB Al Marjan Cipanas.

2) Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRE	POST	Unstandardized Residual
N		20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	24.2500	32.6500	.0000000
	Std. Deviation	1.40955	1.30888	1.40865738
Most Extreme Differences	Absolute	.193	.205	.184
	Positive	.170	.195	.160
	Negative	-.193	-.205	-.184
Test Statistic		.193	.205	.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.050 ^c	.027 ^c	.073 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Nilai signifikansi sebesar 0,073 berdasarkan hasil dari uji normalitas data dapat dilihat melalui tabel. Sehingga data diasumsikan berdistribusi normal karena nilai Sig.=0,073 > 0,05.

Uji Hipotesis Paired Sample t-test

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 22 dengan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	-8.40000	1.95744	.43770	-9.31611	-7.48389	-19.191	19	.000

Seperti terlihat pada tabel di atas, analisis uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikan (2-tailed) = 0,000 < 0,05; dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima, yang menunjukkan bahwa hasil pretest dan posttest. Setelah menunjukkan penggunaan *flashcard* multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun di KB Al Marjan.

3) Revisi Uji Coba II

Berdasarkan hasil *try out* II di KB Al Marjan tepatnya dilaksanakan di BLK Al Marjan,, peneliti mendapatkan masukan dan saran dari guru kelas mengenai kelengkapan speaker pada komputer. Anak-anak tidak dapat mendengar audio dan musik dari multimedia interaktif *flash card* karena komputer belum dilengkapi dengan speaker. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap ketertarikan anak dalam menggunakan multimedia interaktif *flash card*. Revisi ini akan ditindak lanjuti pada uji coba lapangan yang akan dilaksanakan di KB Al Marjan dengan jumlah 28 orang anak. Isi materi dan tampilan pada multimedia interaktif *flash card* tidak ada yang perlu direvisi dan dapat langsung digunakan pada uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan Uji coba lapangan di KB Al Marjan dengan jumlah anak 28 orang. Anak menggunakan komputer yang ada di BLK yang sudah dilengkapi dengan speaker. Meskipun belum semua unit

komputer dilengkapi dengan speaker, namun anak-anak terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan pada uji coba II.

1) Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 9. Nilai *Pretest* Uji Coba Lapangan

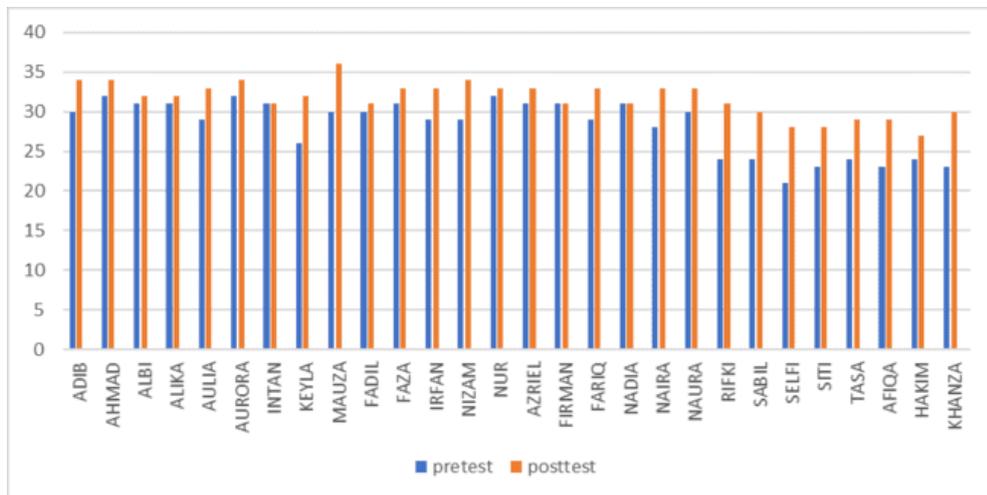
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Adib	4	3	4	3	3	4	3	3	3	30
2	Ahmad	3	4	3	3	4	4	4	3	4	32
3	Albi	4	4	4	3	4	3	3	3	3	31
4	Alika	3	3	3	4	3	4	3	4	4	31
5	Aulia	3	2	4	3	4	3	4	3	3	29
6	Aurora	3	4	3	4	3	4	3	4	4	32
7	Intan	3	4	3	3	3	4	4	3	4	31
8	Keyla	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26
9	Mauza	3	3	3	3	3	4	4	4	3	30
10	Fadil	3	3	3	4	3	4	3	3	4	30
11	Faza	3	3	4	3	4	3	3	4	4	31
12	Irfan	3	4	3	3	3	4	3	3	3	29
13	Nizam	4	3	3	3	3	3	4	3	3	29
14	Nur	3	3	4	4	4	3	3	4	4	32
15	Azriel	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31
16	Firman	3	4	4	3	4	3	3	4	3	31
17	Fariq	3	3	3	3	3	4	4	2	4	29
18	Nadia	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31
19	Naira	3	3	3	3	4	3	3	3	3	28
20	Naura	3	4	2	3	4	3	4	3	4	30
21	Rifki	2	3	3	2	3	2	3	3	3	24
22	Sabil	3	3	3	3	3	3	2	2	2	24
23	Selfi	2	3	3	2	3	1	2	3	2	21
24	Siti	3	3	2	2	3	1	3	3	3	23
25	Tasa	2	3	3	3	3	2	2	3	3	24
26	Afiqa	3	2	2	2	3	3	3	3	2	23
27	Hakim	2	3	3	3	3	2	3	2	3	24
28	Khanza	3	3	2	3	3	2	3	2	2	23

Tabel 10. Nilai *Posttest* Uji Coba Lapangan

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	Adib	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34
2	Ahmad	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34
3	Albi	4	4	4	3	4	3	3	3	4	32
4	Alika	4	3	3	4	3	4	3	4	4	32
5	Aulia	3	4	4	3	4	4	4	3	4	33
6	Aurora	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34
7	Intan	3	4	3	3	3	4	4	3	4	31
8	Keyla	3	3	4	4	4	4	3	4	3	32
9	Mauza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
10	Fadil	3	3	3	4	3	4	3	4	4	31
11	Faza	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33
12	Irfan	3	4	4	4	4	4	3	4	3	33
13	Nizam	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34
14	Nur	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33
15	Azriel	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33
16	Firman	3	4	4	3	4	3	3	4	3	31
17	Fariq	3	4	3	4	3	4	4	4	4	33

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
18	Nadia	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31
19	Naira	4	4	4	3	4	3	3	4	4	33
20	Naura	3	4	4	4	4	3	4	3	4	33
21	Rifki	4	4	3	4	3	3	3	4	3	31
22	Sabil	3	4	4	3	3	3	4	2	4	30
23	Selfi	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28
24	Siti	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28
25	Tasa	4	3	3	3	3	3	4	3	3	29
26	Afiqa	3	3	4	3	3	3	3	3	4	29
27	Hakim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
28	Khanza	3	3	3	3	3	4	3	4	4	30

Pencapaian skor *pretest* maksimal 32 dan minimal 21, sedangkan pencapaian skor *posttest* maksimal 36 dan minimal 27 hal tersebut bisa dilihat melalui tabel 9 dan 10. Grafik di bawah ini memperlihatkan hasil komparasi *pretest* dan *posttest*.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun di KB Al Marjan Cipanas

2) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilaksanakan dengan SPSS versi 22 hasilnya dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	PRE	POST	Unstandardized Residual
N	28	28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	28.1786	31.7143
	Std. Deviation	3.45397	2.15780
Most Extreme Differences	Absolute	.237	.189
	Positive	.173	.109
	Negative	-.237	-.189
Test Statistic	.237	.189	.153
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000 ^c	.012 ^c	.090 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Nilai signifikansi 0,090 dapat dilihat melalui tabel di atas. Hal ini menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai Sig.=0,090 >0,05.

3) Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 22 dengan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE - POST	-3.53571	2.30108	.43486	-4.42798	-2.64345	-8.131	27	.000

Ho ditolak dan Ha disetujui karena terdapat perbedaan yang signifikan tes antara pre dan post test, yang ditentukan dengan analisis uji t sampel berpasangan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti nilai Sig. <0,05, seperti yang dipersyaratkan oleh ketentuan dalam menarik kesimpulan. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* multimedia untuk meningkatkan pemahaman membaca menghasilkan hasil yang berbeda pada tes awal dan akhir di KB Al Marjan Cipanas.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan kredibilitas media *flashcard* multimedia interaktif yang tinggi, sehingga memungkinkan penerapannya di kelas secara praktis. Berikut ini adalah beberapa dari banyak alasan mengapa *flashcard* multimedia sangat direkomendasikan dan berguna di kelas: Sebagai permulaan, penelitian telah menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak. Media pembelajaran yang menarik bermanfaat bagi tumbuh kembang anak (Firdania et al., 2016; Rosmiyati & Wahyuni, 2019). Menggunakan media yang tepat di kelas dapat membantu anak belajar lebih banyak (Anggraini et al., 2019; Anisa Fitri & Karlimah, 2018). Pendidikan anak usia dini sangat penting karena efek seumur hidup yang akan terjadi pada anak. Guru dan orang tua memiliki kesempatan yang luar biasa untuk membantu anak mewujudkan potensi penuh mereka di era perkembangan anak usia dini ini. Kesuksesan akademik anak di masa depan dan pengembangan keterampilan dan minat anak itu sendiri. Mengajar anak-anak kecil juga merupakan kesempatan besar bagi guru untuk menanamkan prinsip-prinsip penting dan menciptakan kerangka pendidikan masa depan anak mereka. Media pembelajaran yang menarik bagi anak memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah mendorong anak untuk belajar (Sari & Nurjanah, 2020). Penggunaan media pembelajaran memudahkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Anak usia dini sangat mudah menerima rangsangan eksternal, sehingga guru dapat menggunakan ini untuk menanamkan konsep dasar yang kuat kepada anak. Karena setiap anak memiliki masa perkembangan yang unik, maka perlu juga disesuaikan stimulus dengan tingkat perkembangan anak.

Kedua, media *flashcard* disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak yang menggunakannya. Karena permainan merupakan sarana belajar yang menyenangkan, maka dapat dimanfaatkan untuk pendidikan anak usia dini guna meningkatkan motivasi atau kegairahan anak untuk bersekolah (Aprinawati, 2017). Keingintahuan dan minat alami anak-anak untuk belajar dipupuk, dan kemampuan guru untuk mendorong pendekatan imajinatif anak untuk belajar ditingkatkan, semuanya melalui media

permainan (Rosiyannah et al., 2020). Media pembelajaran sangat menentukan proses pembelajaran karena berfungsi untuk menyebarkan informasi kepada anak (Maslina et al., 2020).

Studi sebelumnya menguatkan hasil ini, menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif praktis dan valid di kelas (Hotimah, 2019; Safitri et al., 2018). Teknologi digital telah membuat *flashcard* s multimedia interaktif dapat diterapkan secara luas (Kusumawati & Mariono, 2016). Penggunaan materi *flashcard* adalah cara lain untuk memecahkan kebosanan dalam belajar (Putra et al., 2018). Media seperti *flashcard* juga dapat membantu guru memikirkan cara baru untuk membantu anak belajar (Fitriyani & Nulanda, 2017). Karena bersifat digital dan dapat digunakan pada perangkat digital seperti ponsel, media *flashcard* multimedia interaktif ini memiliki keunggulan portabilitas, memungkinkan untuk digunakan dan dioperasikan kapan saja dan di lokasi mana saja (Susantini & Kristiantari, 2021).

Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Setelah diverifikasi oleh ahli materi dan media, dilakukan pengujian multimedia di KB Al Gozali dan KB Al Marjan Cipanas. Pakar konten dan media melakukan uji validasi, dan temuan mereka menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* multimedia interaktif dapat membantu anak usia 4-5 tahun meningkatkan keterampilan membaca anak. Dengan menggunakan uji-t, kita dapat melihat bahwa anak-anak berusia 4-5 tahun yang diberi *flashcard* multimedia interaktif meningkatkan keterampilan membaca mereka secara signifikan setelah dipaparkan.

Referensi

- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1076>
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Anisa Fitri, N., & Karlimah. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Anak Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i4.13196>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 216–223.
- Astuti, F. K., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N. C., & Duong, N. T. (2018). Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2i1.951>
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.198>
- Firdania, M. S., Tursina, & Sastypratiwi, H. (2016). Aplikasi CAI berbasis multimedia untuk pengenalan bagian tubuh manusia pada anak usia dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–5.
- Fitria, E., Nasution, R., Fajarianto, O., & Ainal Wardah, N. (2019). Increasing Ability Reading by Flash Card Method in Children Age 5-6 Years in Kindergarten Kasih Ibu Kec. Periuk Kota Tangerang. *Proceedings of the 1st International Conference on Life, Innovation, Change and Knowledge*

- (ICLICK 2018), 203(Iclick 2018), 376–379. <https://doi.org/10.2991/iclick-18.2019.79>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v10i3.56350>
- Hasnidah. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif* (Cetakan II). Jakarta : PT Luxima Metro Media.
- Hisniati. (2019). Melalui Pemanfaatan Gambar dan Simbol dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Al-Ijtihad Danger. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2). <https://doi.org/10.36088/bintang.v1i2.270>
- Hotimah, E. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Indria, V. P., Sumarsih, & Agustriana, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman pada Anak Kelompok A PAUD Sambela Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 95–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.2.95-100>
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media *Flashcard* Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32.
- Maslina, A. A., Saputro, B., & Kusumawati, E. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Di Pendidikan Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 70–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/jpsd.v7i1.14467>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE," 02(XVIII)*. <https://doi.org/10.21831/jig cope.v0i2.2913>
- Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Anak dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>
- Rosmiyati, & Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Kartu Domino di PAUD Nurjannah Pekanbaru. *PAUD Lectura Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2517>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV subtema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252. <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- 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), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>

