



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 390-403

Vol. 7, No. 2, Desember 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i2.2412

Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Alfabet pada Anak Usia Dini

Madiyana¹, Pepi Nuroniah², dan Roby Naufal Arzaqi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Kemampuan mengenal huruf merupakan dasar penting dalam perkembangan literasi awal anak usia dini yang mendukung kemampuan membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi di PAUD Harapan Bunda, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan mengenali dan membedakan huruf. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Flashcard Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* terhadap 18 anak sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes unjuk kerja, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf dengan rata-rata skor yang meningkat dari 9,94 menjadi 15,22. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media *Flashcard Puzzle* efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Kata Kunci : *Flashcard Puzzle; Pengenalan Huruf; Anak Usia Dini; Literasi Awal; Media Pembelajaran*

ABSTRACT. Letter recognition is an essential component of early childhood literacy development, serving as a foundation for reading and writing skills at later educational levels. Initial observations conducted at PAUD Harapan Bunda revealed that some children still experienced difficulties in recognizing and distinguishing letters. This condition was influenced by less varied teaching methods and the limited use of engaging learning media. This study aimed to determine the effectiveness of picture *Flashcards* in improving letter recognition skills among early childhood learners. The research employed a quantitative approach using a *one-group pretest-posttest* design involving 18 children as research subjects. Data were collected through observation and performance tests and analyzed using descriptive statistics and the *Wilcoxon Signed Rank Test*. The results showed an improvement in children's letter recognition skills, with the mean score increasing from 9.94 to 15.22. The significance value of 0.000 ($p < 0.05$) indicated a statistically significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, picture *Flashcards* were proven effective in enhancing letter recognition skills in early childhood education.

Keyword : *Illustrated Flashcard Media; Letter Recognition Ability; Early Childhood; Early Literacy*

Copyright (c) 2026 Madiyana dkk.

✉ Corresponding author : Madiyana

Email Address : madiyanadiana16@upi.edu

Received 11 Juni 2026, Accepted 11 Juli 2026, Published 11 Juli 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai fondasi dalam pembelajaran literasi. Penguasaan huruf membantu anak memahami hubungan antara simbol dan bunyi bahasa yang nantinya menjadi dasar dalam kegiatan membaca dan menulis. Pada tahap perkembangan awal, anak mulai belajar mengenali bentuk-bentuk huruf, membedakan karakteristik setiap simbol, serta menghubungkannya dengan kata atau objek yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari [1]. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian penting dari keterampilan literasi awal yang berkontribusi terhadap keberhasilan anak dalam mengembangkan kemampuan membaca pada tahap pendidikan selanjutnya. Anak yang memiliki kemampuan pengenalan huruf yang baik cenderung lebih mudah memahami hubungan antara huruf dan bunyi serta menunjukkan kesiapan yang lebih tinggi dalam proses belajar membaca [2]. pengenalan huruf pada masa kanak-kanak berkontribusi terhadap kesiapan membaca (*early literacy readiness*) yang berpengaruh pada keberhasilan akademik anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat melalui strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Upaya peningkatan kemampuan literasi sejak usia dini menjadi perhatian penting karena literasi awal merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berkomunikasi pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa usia dini, anak berada pada periode emas (*golden age*) yang ditandai dengan perkembangan kognitif dan bahasa yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan [3]. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penguatan kemampuan literasi perlu dilakukan secara berkelanjutan sejak tahap pendidikan paling awal. Salah satu bentuk penguatan tersebut dapat dilakukan melalui pengembangan kemampuan mengenal huruf sebagai dasar pembentukan keterampilan membaca dan menulis.

Rendahnya kemampuan literasi pada anak tidak terlepas dari proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik [4]. Pada praktiknya, kegiatan pengenalan huruf masih sering dilakukan melalui metode konvensional yang menempatkan anak sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, karakteristik anak usia dini menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara konkret, visual, dan menyenangkan melalui aktivitas bermain. Nesmith dan Cooper menjelaskan bahwa penggunaan media visual yang interaktif dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka [5].

Salah satu media yang berpotensi mendukung pengembangan kemampuan pengenalan huruf adalah *Flashcard Puzzle*. Media ini berupa kartu yang memadukan simbol huruf dengan gambar objek yang familiar bagi anak sehingga membantu proses pengenalan dan penguatan konsep huruf secara lebih efektif. Penggunaan Flashcard

Puzzle memungkinkan anak menghubungkan simbol huruf dengan representasi visual yang bermakna sehingga mempermudah proses mengingat, memahami, dan membedakan huruf yang dipelajari. Selain itu, penyajian materi melalui kartu *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif [6].

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Flashcard memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini. Fitriani melaporkan bahwa penggunaan Flashcard *Puzzle* mampu membantu anak mengenali huruf dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami [7]. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Sari dan Wulandari yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta pemahaman anak terhadap simbol huruf [8]. Selain itu, Nafisa et al menjelaskan bahwa stimulasi yang diberikan secara berulang melalui media pembelajaran yang sesuai mampu membantu anak membedakan bentuk huruf serta meningkatkan kesiapan membaca [9]. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti aspek literasi awal dan membaca permulaan secara umum, sedangkan penelitian yang secara spesifik mengukur efektivitas Flashcard *Puzzle* berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena secara khusus berfokus pada pengukuran kemampuan mengenal huruf melalui indikator mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf sebelum dan sesudah penggunaan media Flashcard *Puzzle*. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest untuk mengukur perubahan kemampuan anak secara langsung sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai efektivitas media Flashcard *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

Kesenjangan penelitian tersebut menjadi semakin penting untuk dikaji mengingat belum banyak penelitian yang mengukur kemampuan pengenalan huruf melalui indikator yang lebih komprehensif, seperti kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf yang diminta, membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan visual, serta mencocokkan huruf dengan gambar yang relevan. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada peningkatan kemampuan literasi awal secara umum tanpa menguraikan secara rinci perubahan kemampuan pengenalan huruf pada setiap indikator. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media Flashcard *Puzzle* berdasarkan indikator kemampuan mengenal huruf yang lebih spesifik dan terukur sehingga dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran literasi awal pada anak usia dini.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2026 di PAUD Harapan Bunda menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf alfabet secara tepat. Kesulitan tersebut terlihat ketika anak diminta menyebutkan nama huruf, membedakan huruf yang bentuknya hampir serupa, maupun menghubungkan huruf dengan gambar atau benda yang sesuai. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar kurang menarik sehingga partisipasi dan perhatian anak selama proses pembelajaran belum optimal.

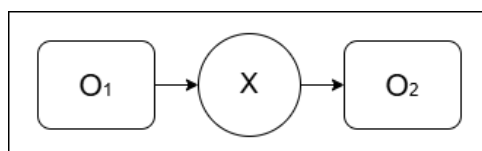
Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Flashcard *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini di PAUD Harapan Bunda Kota Serang. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengukuran efektivitas media Flashcard *Puzzle* melalui empat indikator kemampuan pengenalan huruf, yaitu kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf yang diminta, membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan visual, serta mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai. Selain itu, media Flashcard diterapkan melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan berorientasi pada karakteristik belajar anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest untuk mengukur perubahan kemampuan pengenalan huruf sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Melalui pendekatan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media Flashcard *Puzzle* dalam mendukung perkembangan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran visual pada pendidikan anak usia dini. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak untuk meningkatkan kemampuan literasi awal.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Desain tersebut dipilih untuk mengukur perubahan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media *Flashcard Puzzle*. Melalui rancangan ini, efektivitas media pembelajaran dapat diketahui dengan membandingkan hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) pada kelompok yang sama.



Gambar 1. *Pretest Posttest Design*

Desain one-group pretest-posttest banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi setelah suatu intervensi pembelajaran diberikan [10]. Penelitian dilaksanakan di PAUD Harapan Bunda yang berlokasi di Jalan Pelabuhan Karangantu, Kelurahan Banten, Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Provinsi Banten. PAUD Harapan Bunda merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan layanan pembelajaran bagi anak usia 4–6 tahun. Lembaga ini memiliki dua kelompok belajar, yaitu Kelompok A dan Kelompok B, dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 anak pada tahun ajaran

2025/2026. PAUD Harapan Bunda didukung oleh tenaga pendidik yang berpengalaman dalam pembelajaran anak usia dini serta menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan literasi awal. Karakteristik tersebut menjadikan PAUD Harapan Bunda sebagai lokasi yang relevan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media *Flashcard Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini. Subjek penelitian berjumlah 18 anak yang berasal dari Kelompok B dan termasuk dalam kelompok sasaran penelitian. Teknik penentuan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi yang relatif terbatas sehingga seluruh peserta didik dapat dilibatkan untuk memperoleh gambaran hasil penelitian yang lebih representatif dan menyeluruh [11].

Tabel 1. Karakteristik Partisipan Penelitian

No	Karakteristik	Jumlah (Anak)	Persentase (%)
1	Laki-laki	10	55,56
2	Perempuan	8	44,44
Total		18	100
3	Usia 5 Tahun	7	38,89
4	Usia 6 Tahun	11	61,11
Total		18	100

Sumber: Data PAUD Harapan Bunda, 2026.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan selama 30 menit secara individual, masing masing siswa memakan waktu 3 menit, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, pada tahap *treatment*, anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flashcard Puzzle* yang memadukan simbol huruf dengan gambar benda yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti huruf A untuk Apel dan huruf B untuk Bola, *Treatment* dilakukan secara berkelompok. Media tersebut diterapkan melalui berbagai aktivitas bermain edukatif, antara lain mencocokkan huruf dengan gambar, permainan tebak huruf, serta pengulangan visual secara bertahap. Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, tahap *posttest* dilaksanakan untuk mengukur perubahan kemampuan pengenalan huruf yang terjadi setelah penggunaan media *Flashcard Puzzle*. Tahapan tersebut memungkinkan peneliti mengevaluasi pengaruh media pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan literasi awal anak secara langsung [12].

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar, tingkat perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung yang mencakup profil lembaga, foto kegiatan penelitian, dan dokumen terkait lainnya. Adapun tes unjuk kerja digunakan untuk menilai kemampuan pengenalan huruf anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kemampuan anak selama proses penelitian berlangsung [13].

Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan rubrik penilaian kemampuan pengenalan huruf yang dikembangkan berdasarkan empat indikator utama, yaitu kemampuan menyebutkan huruf alfabet, menunjukkan huruf sesuai instruksi, mencocokkan huruf dengan gambar yang relevan, serta membedakan huruf yang memiliki bentuk serupa. Penilaian perkembangan anak mengacu pada kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penggunaan kategori tersebut disesuaikan dengan karakteristik penilaian pada pendidikan anak usia dini yang menekankan proses perkembangan secara bertahap dan berkelanjutan. Asesmen berbasis observasi dipandang lebih sesuai karena mampu memberikan gambaran autentik mengenai kemampuan anak dalam situasi belajar yang alami dibandingkan dengan pengukuran berbasis tes tertulis [14],[15].

Tabel 2. Instrumen

No	Pernyataan/Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan huruf A-Z menggunakan flashcard				
2	Anak mampu menyebutkan huruf vokal dengan benar				
3	Anak mampu menyebutkan huruf konsonan dengan benar				
4	Anak mampu menunjukkan huruf yang diminta guru				
5	Anak mampu memilih huruf sesuai instruksi				
6	Anak mampu mengenali huruf secara cepat				
7	Anak mampu mencocokkan huruf dengan gambar benda				
8	Anak mampu menghubungkan huruf awal dengan nama benda				
9	Anak mampu memahami hubungan simbol huruf dengan gambar				
10	Anak mampu membedakan huruf b dan d				
11	Anak mampu membedakan huruf p dan q				
12	Anak mampu membedakan huruf m dan n				

Sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan tingkat kelayakan dan kualitas instrumen. Pengujian validitas dilakukan melalui metode expert judgement yang melibatkan enam guru taman kanak-kanak sebagai validator. Para validator menilai kesesuaian indikator dengan variabel penelitian, kejelasan redaksi setiap pernyataan, serta relevansi instrumen terhadap tujuan penelitian yang hendak dicapai. Setelah dinyatakan *valid*, instrumen selanjutnya diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik apabila nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,70. Pengujian validitas dan reliabilitas menjadi tahapan penting dalam penelitian kuantitatif karena berfungsi memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel secara tepat, konsisten, dan menghasilkan data yang dapat dipercaya untuk mendukung proses analisis penelitian [16].

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan nilai rata-rata, persentase capaian, serta kategori perkembangan yang diperoleh. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Flashcard Puzzle* terhadap kemampuan pengenalan huruf anak usia dini. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-*

Wilk untuk mengetahui karakteristik distribusi data penelitian. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai alternatif nonparametrik. Kedua teknik analisis tersebut banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama sehingga efektivitas suatu intervensi dapat diketahui secara lebih akurat [17]. Selain itu, *Wilcoxon Signed Rank Test* dinilai sesuai untuk penelitian dengan jumlah sampel yang relatif kecil dan data yang tidak berdistribusi normal karena tetap mampu menghasilkan pengujian statistik yang valid dan dapat diandalkan [18].

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,849	12

Sumber : Data Primer, SPSS 26

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang ditampilkan pada Tabel 3, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,849 dengan jumlah item instrumen sebanyak 12 butir pernyataan. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi karena melampaui batas minimum yang direkomendasikan, yaitu 0,70. Dengan demikian, seluruh butir instrumen dinilai memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Nilai reliabilitas yang tinggi mengindikasikan bahwa instrumen mampu menghasilkan pengukuran yang stabil dan konsisten ketika digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap indikator yang digunakan memiliki hubungan yang kuat dalam merepresentasikan variabel kemampuan pengenalan huruf. Oleh karena itu, instrumen penelitian dapat dinyatakan layak dan memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh melalui instrumen tersebut selanjutnya dapat dijadikan dasar yang valid dalam menganalisis efektivitas penggunaan media *Flashcard Puzzle* terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan nilai rata-rata, persentase capaian, serta kategori perkembangan yang diperoleh peserta didik. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Flashcard Puzzle* terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* guna mengetahui karakteristik distribusi data penelitian. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama serta menentukan apakah terdapat perbedaan yang

signifikan setelah pemberian perlakuan. Melalui pengujian tersebut, dapat diketahui tingkat efektivitas media *Flashcard Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Total Pretest	,197	18	,062	,876	18	,023
Total Posttest	,197	18	,062	,876	18	,023

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Primer, SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 4, pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* terhadap data pretest dan posttest kemampuan pengenalan huruf anak usia dini. Mengingat jumlah sampel penelitian hanya terdiri atas 18 responden, interpretasi normalitas data mengacu pada hasil uji *Shapiro-Wilk* yang lebih direkomendasikan untuk ukuran sampel kurang dari 50. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* maupun *posttest* masing-masing sebesar 0,023. Nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05 sehingga mengindikasikan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tidak terpenuhinya asumsi normalitas menyebabkan analisis tidak dapat dilanjutkan menggunakan uji *parametrik*. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai metode nonparametrik yang sesuai untuk menganalisis data berpasangan dengan distribusi tidak normal. Penggunaan uji tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media *Flashcard Puzzle* pada proses pembelajaran pengenalan huruf anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Flashcard Puzzle*. Pemilihan uji ini didasarkan pada hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode statistik nonparametrik.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig (Two Tailed)
Negative Ranks	0	0,00	0,00	-4,243 ^b	0.000
Positive Ranks	18	9,50	171,00		
Ties	0				
Total	18				

Sumber : Data Primer, SPSS 26

Tabel 6. Statistik Deskriptif Kemampuan Pengenalan Huruf Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pretest	18	7	13	9,94	1,55
Posttest	18	13	18	15,22	1,31

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 5, diketahui bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan kemampuan pengenalan huruf setelah mengikuti

pembelajaran menggunakan media *Flashcard Puzzle*. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai positive ranks sebanyak 18 responden dengan mean rank sebesar 9,50 dan sum of ranks sebesar 171,00. Sementara itu, nilai negative ranks dan ties masing-masing sebesar 0, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan maupun tidak mengalami perubahan skor setelah perlakuan diberikan. Hasil pengujian statistik juga menunjukkan nilai Z sebesar -4,243 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah penerapan media *Flashcard Puzzle*.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak yang semakin baik dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, dan menghubungkan huruf dengan gambar yang sesuai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, media *Flashcard Puzzle* dapat dinyatakan efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini di PAUD Harapan Bunda.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media *Flashcard Puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini di PAUD Harapan Bunda. Temuan ini didukung oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran menggunakan media *Flashcard Puzzle*. Selain itu, seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor yang ditunjukkan oleh nilai positive ranks sebanyak 18 responden tanpa ditemukan *negative ranks* maupun *ties*. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *Flashcard Puzzle* memberikan pengaruh yang konsisten terhadap seluruh subjek penelitian.



Gambar 2. Flashcard Puzzle

Peningkatan kemampuan pengenalan huruf yang terjadi dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Flashcard* yang memadukan unsur visual dan teks secara sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh anak usia dini. Pada tahap perkembangan ini, anak cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara verbal. Kehadiran gambar yang menarik membantu anak memusatkan perhatian, memperkuat memori visual, serta mempermudah proses pengenalan simbol huruf. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak tidak hanya melihat bentuk huruf, tetapi juga mengaitkannya dengan objek yang telah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Jannah dan Sundari yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dan literasi awal karena memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Efektivitas media *Flashcard Puzzle* dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan secara interaktif. Selama proses pembelajaran, anak dilibatkan dalam berbagai aktivitas bermain edukatif, seperti mencocokkan huruf dengan gambar, permainan tebak huruf, dan kegiatan pengulangan visual. Aktivitas tersebut mendorong partisipasi aktif anak sehingga proses belajar berlangsung lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sugiarti et al menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, *Flashcard Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak [19].

Kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan bentuk huruf juga mengalami perkembangan yang lebih baik setelah memperoleh perlakuan. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menyebutkan huruf alfabet, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta menghubungkan huruf dengan gambar yang sesuai. Hasil tersebut mendukung penelitian Nafisa yang menyatakan bahwa pemberian stimulasi secara berulang melalui media pembelajaran yang sesuai dapat membantu anak memahami dan mengingat bentuk huruf secara lebih efektif. Dalam penelitian ini, penggunaan *Flashcard Puzzle* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mengucapkan, dan mengingat simbol huruf secara berulang sehingga proses pembentukan memori menjadi lebih optimal [9].

Jika ditinjau berdasarkan masing-masing indikator penilaian, peningkatan kemampuan pengenalan huruf terjadi pada seluruh aspek yang diukur, yaitu kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf yang diminta, mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai, serta membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan visual. Indikator kemampuan menyebutkan huruf dan menunjukkan huruf yang diminta menunjukkan peningkatan yang lebih cepat karena anak memperoleh stimulus visual yang berulang melalui *Flashcard Puzzle*. Sementara itu, indikator membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan visual memerlukan proses yang lebih bertahap karena menuntut kemampuan diskriminasi visual yang lebih tinggi. Meskipun demikian, setelah

diberikan perlakuan, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir serupa.

Pada indikator mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai, anak juga menunjukkan peningkatan kemampuan yang cukup baik. Keberadaan gambar pada Flashcard membantu anak menghubungkan simbol huruf dengan objek yang telah dikenal sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Temuan ini memperlihatkan bahwa media Flashcard *Puzzle* tidak hanya membantu anak mengenali bentuk huruf, tetapi juga memperkuat hubungan antara simbol, bunyi, dan makna. Dengan demikian, efektivitas media Flashcard *Puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan skor keseluruhan, tetapi juga dari perkembangan pada setiap indikator kemampuan pengenalan huruf yang digunakan sebagai dasar penilaian.

Selain memberikan dampak terhadap kemampuan literasi awal, penggunaan *Flashcard Puzzle* juga berkontribusi pada peningkatan keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran. Selama proses penelitian berlangsung, anak terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, menunjukkan huruf yang diminta, serta berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Tingginya partisipasi anak menunjukkan bahwa media yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amelya yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran [20].

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Qotrunnida yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini mampu meningkatkan kemampuan bahasa secara signifikan. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian tersebut berbeda, prinsip dasarnya tetap sama, yaitu pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar aktif, menarik, dan menyenangkan akan lebih efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Dalam konteks penelitian ini, *Flashcard Puzzle* membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga proses pengenalan huruf menjadi lebih mudah dipahami dan diingat [10].

Selain itu, Aldaina, Hendriawan, dan Arzaqi menjelaskan bahwa media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, aktivitas interaktif, dan keterlibatan langsung peserta didik mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian ini karena *Flashcard Puzzle* tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut membuat anak lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diberikan [21].

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan dukungan berbagai temuan terdahulu, dapat dipahami bahwa media *Flashcard Puzzle* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini. Keberhasilan media ini dipengaruhi oleh kemampuannya dalam mengintegrasikan unsur visual, aktivitas bermain, dan interaksi langsung sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan,

dan bermakna. Oleh karena itu, *Flashcard Puzzle* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi awal dan keaksaraan anak usia dini secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini di PAUD Harapan Bunda, yang dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengukuran efektivitas media *Flashcard Puzzle* berdasarkan empat indikator kemampuan pengenalan huruf, yaitu kemampuan menyebutkan huruf, menunjukkan huruf yang diminta, membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan visual, dan mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard Puzzle* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf serta mendukung keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan yang terjadi belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara eksklusif pada penggunaan media *Flashcard Puzzle*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala TK Harapan Bunda dan guru kelas yang telah memberikan izin serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anak didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada dosen pembimbing, yaitu Pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada Ketua Program Studi, Dekan Fakultas, serta seluruh staf dan civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses studi dan penelitian.

REFERENSI

- [1] A. A. Zayrin, H. Nupus, Khalista Khansa Maizia, S. Marsela, R. Hidayatullah, dan H. Harmonedi, "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," *J. QOSIM J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 2, hal. 780–789, Mei 2025, doi: 10.61104/jq.v3i2.1070.
- [2] S. Ducrot dan J. Grainger, "The development of letter representations in preschool children is affected by visuomotor integration skills and visual field asymmetries," *J. Exp. Child Psychol.*, vol. 257, hal. 106277, Sep 2025, doi: 10.1016/j.jecp.2025.106277.

- [3] OECD., *PISA 2022 Results: Learning during and after the disruption*. Paris: OECD Publishing, 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html
- [4] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, hal. 78–89, Jul 2018, doi: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
- [5] D. Rimavičienė, N. Zaranis, dan E. Synodi, "The Use of Visual Media in Early Literacy Learning in Kindergarten," *Zabags Int. J. Educ.*, vol. 3, no. 2, hal. 50–59, Okt 2025, doi: 10.61233/zijed.v3i2.28.
- [6] H. Pical dan L. I. Rochmah, "Application Of Flash Card Media In Improving The Ability To Recognize Letters In Children Aged 4-5 Years," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7. hal. 1891–1904, 8 September 2025. doi: 10.21070/ups.9364.
- [7] M. Karmeliya Firdaus dan D. Ayu Puteri Hadayani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1, hal. 53, Jul 2021, doi: 10.23887/paud.v9i1.35719.
- [8] T. Rachmi, D. Rohmawati, dan S. L. Mubaroh, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan pada anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Raudho," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, hal. 454–462, Jul 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i1.2302.
- [9] R. S. Nafisa, Y. Fitriani, dan P. Nuroniah, "Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Drill," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, hal. 210–218, Apr 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.635.
- [10] N. Qotrunnida, E. Supriatna, dan R. Naufal Arzaqi, "Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak di RA Darul Mu'minin," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 448–459, Jul 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.241.
- [11] J. W. Creswell dan J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications Ltd, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3784840>
- [12] M. Jannah, N. Sundari, dan Y. Fitriani, "Penggunaan Media Visual Pop Up Book untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 332–344, Feb 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.1001.
- [13] E. Salsabela, N. Sundari, dan R. N. Arzaqi, "Perkembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Penerapan Metode Read Aloud," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 10, no. 1, hal. 37–45, Jun 2024, doi: 10.18592/jea.v10i1.11079.
- [14] N. Fahimah, S. M. Puspita, dan E. Sulistiono, "Implementasi Asesmen Portofolio Untuk Memantau Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Plamboyan," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 12, hal. 13938–13946, Des 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i12.6394.
- [15] D. Hafizi, U. Ubabuddin, A. F. Ramadhan, M. A. Khalil, dan F. Aditya, "Assessment in Early Childhood Education: A Literature Review," *AlBanna J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 42–50, Jun 2025, doi: 10.24260/albanna.v5i1.4669.
- [16] R. Karnia, "Importance of Reliability and Validity in Research," *Psychol. Behav. Sci.*, vol. 13, no. 6, hal. 137–141, Nov 2024, doi: 10.11648/j.pbs.20241306.11.
- [17] M. C. Arrieta-Cohen, L. A. Torres-Arizal, dan R. L. Gómez-Yepes, "Evaluating the Impact of an Educational Intervention Using Project-Based Learning on Postpandemic Recovery in Rural Colombia," *Educ. Sci.*, vol. 14, no. 12, hal. 1341,

- Des 2024, doi: 10.3390/educsci14121341.
- [18] K. Okoye dan S. Hosseini, "Wilcoxon Statistics in R: Signed-Rank Test and Rank-Sum Test," in *R Programming*, vol. 52, no. 3, Singapore: Springer Nature Singapore, 2024, hal. 279–303. doi: 10.1007/978-981-97-3385-9_13.
- [19] D. Sugiarti, D. Hendriawan, E. Mulyasari, H. Wulandari, dan N. Zakarneh, "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, Mei 2025, doi: 10.20961/jkc.v13i2.97689.
- [20] A. Amelya, Y. Fitriani, dan P. Nuroniah, "Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 459–470, Mei 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.577.
- [21] A. K. Putri, D. Hendriawan, dan R. N. Arzaqi, "Magic Words Buku Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Santun pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 251–260, Feb 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.986.