



Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap *Life Science* Anak Usia 5-6 Tahun Di Rauswatun Hasanah Palembang

Latifa Rahmini¹, Leny Marlina², Yecha Febrieanitha Putri³, Tutut Handayani⁴, Izza Fitri⁵

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Indonesia

Email: rahminilatifa@gmail.com¹, lenymarlina_uin@radefatah.ac.id²,

yechafebrieanithaputri@radenfatah.ac.id³, tututhandayani_uin@radenfatah.ac.id⁴,

izzafitri@radenfatah.ac.id⁵

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* pada anak usia 5-6 tahun di RA Uswatun Hasanah Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak usia 5-6 tahun di RA Uswatun Hasanah Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pra-eksperimen (pre-experimental)* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* (satu kelompok subjek). Sampel penelitian terdiri dari 10 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data meliputi observasi awal sebelum perlakuan *flashcard* diberikan, observasi selama perlakuan, dokumentasi berupa gambar dan foto kegiatan anak, serta tes lisan berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada anak mengenai aspek yang ingin diketahui. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai statistik sebesar -48,307 dengan derajat kebebasan (df) = 9 (karena $10-1=9$) dan taraf signifikansi 5% (tabel $t = 2,262$). Karena nilai t -hitung (-48,307) lebih kecil dari nilai t -tabel (2,262), maka H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak usia 5-6 tahun di RA Uswatun Hasanah Palembang.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Media *Flashcard*, *Life Science* Anak

Abstract: The problem in this study is the influence of *flashcard* learning media on the *life science* skills of children aged 5-6 years at RA Uswatun Hasanah Palembang. The purpose of this study was to analyze the influence of *flashcard* learning media on the *life science* skills of children aged 5-6 years at RA Uswatun Hasanah Palembang. The type of research used was *pre-experimental* research with a *One Group Pretest-Posttest* design (one group of subjects). The research sample consisted of 10 children aged 5-6 years. Data collection techniques included initial observations before the *flashcard* treatment was given, observations during the treatment, documentation in the form of pictures and photos of children's activities, and oral tests in the form of a number of questions asked to children regarding the aspects they wanted to know. Data analysis used validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results showed a statistical value of -48.307 with degrees of freedom (df) = 9 (because $10-1 = 9$) and a significance level of 5% (t -table = 2.262). Because the t -count value (-48.307) is smaller than the t -table value (2.262), then H_0 is rejected. Thus, it can be concluded that there is an influence of *flashcard* learning media on the *life science* abilities of 5-6 year old children at RA Uswatun Hasanah Palembang.

Keywords: Early Childhood, *Flashcard*, Children's *Life Science*

A. Pendahuluan

Lingkungan alam adalah kondisi fisik yang sering diamati oleh anak usia dini, terutama lingkungan alam yang dekat dengan aktivitas keseharian anak-anak. Pada awal perkembangan, anak-anak sering bertanya tentang benda-benda, hewan, dan tumbuhan yang anak-anak lihat. Rasa ingin tahu ini mendorong perkembangan pemahaman anak-anak tentang alam dan makhluk hidup di sekitar anak-anak, yang dikenal sebagai sains. Pada dasarnya, sains meliputi sikap, proses, dan produk. Sains sebagai sikap adalah perilaku manusia seperti rasa ingin tahu yang mendorong untuk melakukan penyelidikan. Proses sains adalah kegiatan manusia dalam melakukan penyelidikan dengan cara mengamati dan mencoba untuk memperoleh pengetahuan. Sedangkan produk sains adalah hasil yang didapatkan melalui serangkaian percobaan tersebut. Pendidikan sains bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu memecahkan masalah, menanamkan sikap ilmiah, dan berinteraksi dengan fenomena alam di sekitar anak. Pengajaran sains sejak dini penting karena secara alami anak mengamati dan berpikir tentang konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Sains menjadi cara yang efisien dan efektif untuk mengembangkan pemikiran ilmiah anak.

Sains untuk anak usia dini memiliki beberapa ruang lingkup, salah satunya adalah *life science*. Menurut *The National Science Education Standard*, *life science* membangun pemahaman konsep biologi melalui pengalaman langsung dengan makhluk hidup, seperti tanaman, hewan, dan manusia. Materi ini mencakup karakteristik makhluk hidup, siklus kehidupan, lingkungan, dan tempat tinggal makhluk hidup. Menurut Brierer dan Lien, "*life science is the study of living things, plants and animals. It helps to explain how living things relate to one another and to their surroundings.*" Artinya, sains kehidupan adalah studi tentang makhluk hidup, baik tumbuhan maupun hewan, yang membantu menjelaskan bagaimana makhluk hidup saling berhubungan satu sama lain dan dengan lingkungannya.

Dalam konteks ini, *life science* yang dikenalkan kepada anak usia dini meliputi berbagai jenis hewan dan tumbuhan di sekitar anak, yang diperkenalkan melalui media pembelajaran berupa *flashcard*. *Flashcard* adalah media visual grafis dua dimensi yang dibuat menarik untuk tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad, *flashcard* adalah media berbasis visual berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau mengarahkan anak pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Gambar hewan dan tumbuhan yang disajikan dalam bentuk *flashcard* dapat menarik fokus dan perhatian anak sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak tentang berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Apalagi, jika gambar hewan dan tumbuhan tersebut adalah yang sering ditemui anak, atau dikenal dengan *flashcard* berisi konten lokal. Hal ini tentu dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengeksplorasi alam sekitar dan mengonfirmasi beberapa *flashcard* tumbuhan dan hewan yang telah dikenalkan oleh guru sebelumnya.

Media *flashcard* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Dengan berbasis visual, media *flashcard* dapat menumbuhkan minat anak dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dunia yang nyata. Seperti yang disebutkan Levie bahwa belajar melalui stimulus gambar dan visual membuahkan

hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi dalam penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini”, mengatakan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini sangat rendah, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan. Subyek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru TK, dan objek penelitian ini adalah kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna memperoleh hasil persentase sebesar 78,33% dari ahli materi, persentase sebesar 92% dari ahli media, dan persentase sebesar 97,55% dari enam orang guru. Simpulan penelitian ini adalah media *flashcard* untuk pengenalan warna bagi anak usia dini yang sudah dikembangkan dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak sebagai media pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah dapat mempermudah guru dalam mengajar pengenalan warna untuk anak.

I Made Ari Winangun dalam penelitiannya yang berjudul “Pengenalan *Life Science* Bagi Anak Usia Dini Melalui Media *Flashcard* Berkonten Lokal”. Pengenalan sains pada anak khususnya anak usia dini dapat diawali dengan pengenalan sains kehidupan atau *life science* yaitu pengenalan berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Proses pengenalan ini sangat baik dilaksanakan dengan media yang mampu menarik perhatian anak dalam belajar, yaitu media *flashcard* berkonten lokal. *Flashcard* berkonten lokal merupakan pengembangan jenis *flashcard* pada umumnya yang mengutamakan konten lokal berupa foto hewan dan tumbuhan yang ada disekitarnya sehingga menunjukkan citra yang konkret dan memperkenalkan tiga bahasa, salah satunya bahasa lokal yakni Bahasa Bali. Konten lokal dalam *flashcard* ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak karena mampu mengetahui berbagai jenis hewan dan tumbuhan sekitar melalui proses pengenalan menggunakan *flashcard* dan terkonfirmasi kembali saat anak melaksanakan observasi di lingkungan sekitar tentang hewan dan tumbuhan.

Halimatus dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard*/Grafis Untuk Pengenalan *Life Science* pada Anak Usia Dini” yang diterbitkan pada tahun 2020 dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, meneliti penggunaan media grafis untuk mengenalkan konsep *life science* tentang kupu-kupu pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan yang mencakup studi literatur, analisis komparatif, wawancara, dan observasi, serta melalui angket yang diberikan kepada para ahli/pakar. Hasil uji coba terhadap draft media grafis menunjukkan bahwa media ini

cukup berhasil dalam mengenalkan konsep kehidupan kupu-kupu kepada anak usia dini dibandingkan dengan metode konvensional. Keberhasilan ini terlihat dari catatan pelaksanaan yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Media grafis yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari berbagai jenis media grafis, seperti media gambar, media chart, media kartun, dan media poster. Media tersebut dikembangkan melalui proses penggabungan dan inovasi dari media poster yang sudah ada, lalu dimodifikasi untuk menstimulasi pengetahuan anak mengenai *life science* khususnya tentang kupu-kupu. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media grafis yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan pengenalan kehidupan kupu-kupu pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Uswatun Hasanah Palembang, ditemukan bahwa pengetahuan anak tentang kemampuan *life science* masih rendah dan belum optimal. Dari indikator yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa di RA Uswatun Hasanah Palembang terdapat satu anak yang sudah mampu membedakan hewan berdasarkan jumlah kakinya (misalnya, berkaki dua dan berkaki empat), mengenali hewan yang hidup di darat dan di laut, mengenal karakteristik hewan, serta mengetahui berbagai jenis tumbuhan. Namun, indikator tersebut baru tercapai sebagian, belum menyeluruh pada semua aspek yang diharapkan. Selain itu, tidak ditemukan indikator yang menunjukkan bahwa sembilan anak lainnya mampu mengklasifikasikan tumbuhan berdasarkan kemampuannya berbuah atau tidak, membandingkan bentuk hewan yang hidup di darat dan di laut, serta mengklasifikasikan tumbuhan yang hidup di darat dan di air. Kurangnya pencapaian indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa penerapan pengenalan *life science* pada anak usia 5–6 tahun masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran *life science* yang masih terbatas dan kurang variatif, sehingga belum mampu memfasilitasi pembelajaran secara maksimal.

Selain melakukan wawancara awal, peneliti juga melakukan praobservasi di RA Uswatun Hasanah Palembang. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa di sekolah tersebut belum tersedia media pembelajaran berupa *flashcard*. Guru masih menggunakan buku atau lembar kerja anak sebagai media pembelajaran. Pengenalan *life science* kepada anak juga masih sangat terbatas, karena guru cenderung memberikan tugas dari majalah yang bersifat hafalan. Guru hanya menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan tanpa memberikan media konkret yang menarik bagi anak. Selama proses pengamatan, terlihat bahwa media pembelajaran untuk pengenalan *life science* umumnya hanya menggunakan alat yang telah disediakan pihak sekolah. Namun, media yang tersedia tersebut kurang menarik dan jumlahnya terbatas. Biasanya, ketika guru membutuhkan media untuk mempermudah pembelajaran di kelas, para guru memanfaatkan barang-barang bekas seperti kertas bekas, kain perca, plastik bekas, dan bahan lainnya. Media yang dibuat oleh guru pun kurang menarik bagi anak karena keterbatasan bahan dan keterampilan dalam pembuatannya. Hal ini menyebabkan anak mudah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-

Kanak (TK) meliputi media cetak seperti majalah dan buku cerita, alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan *flashcard*. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *flashcard* guna meningkatkan kemampuan *life science* pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan *life science* anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Palembang. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Perencanaan Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap *Life Science* Anak Usia 5–6 Tahun di RA Uswatun Hasanah Palembang.”

B. Landasan Teori

1. Definisi Media *Flashcard*

Menurut Azhar Arsyad, *Flashcard* adalah kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa ukuran *flashcard* ideal adalah 8 x 12 cm, namun ukurannya dapat disesuaikan dengan kondisi anak yang ada di kelas. Jika jumlah anak dalam kelas banyak, maka *flashcard* sebaiknya dibuat dengan ukuran lebih besar agar terlihat dengan jelas. Sebaliknya, jika jumlah anak sedikit, *flashcard* dapat dibuat dalam ukuran lebih kecil.

Gambar-gambar pada media *flashcard* dapat dibuat dengan berbagai cara, seperti menggambar manual lalu diwarnai, mencetak gambar hasil desain melalui aplikasi seperti Microsoft Word, atau menempelkan foto/gambar yang relevan pada lembaran *flashcard*. Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran *flashcard* tersebut, terdapat beberapa teori yang mendukung penggunaan media ini, yaitu sebagai berikut:

- Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian proses yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.
- Menurut Kasihani, “*Flashcards are teaching aids as picture paper which has 25 x 30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.*” (*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, atau memanfaatkan gambar dan foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.)
- Izzan mengemukakan bahwa *flashcard* adalah alat peraga yang berasal dari kertas (misalnya dari koran) berukuran 18 x 16 inci, yang dilengkapi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat.
- Menurut Suryana, *flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata, yang sengaja dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, di antaranya melatih daya ingat, kemandirian, dan memperkaya kosakata.

- e. Angreiany menyatakan bahwa *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya dibuat menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan. Pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat yang berkaitan dengan gambar tersebut. Media ini berfungsi untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.
- f. Menurut Febriyanto, *flashcard* merupakan media sederhana berupa kartu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan isi materi secara ringkas, tetapi efektif dalam membantu peserta didik mengenali gambar dan tulisan.

Dari beberapa pendapat teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata, yang ukurannya dapat disesuaikan dengan jumlah dan kondisi anak yang dihadapi. *Flashcard* dapat dibuat sendiri oleh guru maupun menggunakan bahan yang sudah tersedia secara komersial. Media ini umumnya memiliki dua sisi: satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya memuat definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan anak kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar tersebut.

Ukuran *flashcard* bervariasi, misalnya 8 x 12 cm, 25 x 30 cm, atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Berdasarkan pengertian tersebut, *flashcard* sebagai kartu belajar yang efektif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif digunakan dalam pembelajaran.
- b. Memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian penjelasan.
- e. Sederhana dan mudah dibuat oleh pendidik.

Dengan demikian, media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif karena berisi gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu anak dalam mengingat atau memahami konsep tertentu, sekaligus merangsang pikiran dan minat belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih bermakna.

2. Pengertian *Life Science*

Menurut Parmitasari, Yeitti, dan Hapidin, "*Life science is the study of living things-plants and animals. It helps to explain how living things relate to one another and to their surroundings.*" Artinya, sains kehidupan atau *life science* adalah studi tentang makhluk hidup, yaitu tumbuhan dan hewan. Kajian ini membantu menjelaskan bagaimana makhluk hidup berhubungan satu sama lain dan dengan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya, menurut Claudia Eliason dan Loa Jenkins, "*The life science program in the early years focuses on living things.*" (*Life science* merupakan pengetahuan yang terkait dengan makhluk hidup, yaitu tanaman dan binatang. Pembelajaran *life science* sangat penting dikenalkan pada anak sejak usia dini).

Karin Worth dan Sharon Grollman juga menjelaskan batasan *life science* untuk anak usia dini sebagai berikut: "*Life science for young children is about*

maintaining this fascination through the close and often systematic observation of plants and animals, including themselves. It is about guiding children to begin to think about living things; what they look like, how they live, and how they change. That is, the life science program in the early childhood classroom focuses both on the characteristics of an organism and how it lives in its natural environment outside of the classroom. At the same time, it encourages children to treat all things and their environments with care and respect."

Penjabaran di atas menekankan bahwa *life science* dalam pendidikan anak usia dini berkaitan erat dengan bagaimana anak mengamati hewan dan tumbuhan, serta bagaimana anak-anak berpikir tentang karakteristik, kehidupan, dan perkembangan makhluk hidup, termasuk bagaimana makhluk hidup dapat bertahan dan berinteraksi di lingkungan bebas.

Ali Nugraha menyatakan bahwa *life science* atau yang lebih dikenal dengan ilmu hayati merupakan bidang kajian sains yang mencakup botani, zoologi, dan ekologi. Senada dengan itu, *Empire State Development Corporation-Government of New York* menjelaskan bahwa "*The life sciences comprise the fields of science that involve the scientific study of living organisms – such as microorganisms, plants, animals, and human beings – as well as related considerations like bioethics.*" Definisi ini menekankan bahwa *life science* merupakan lingkup ilmu sains yang membahas tentang organisme hidup seperti mikroorganisme, tumbuhan, hewan, manusia, serta lingkungan hidupnya.

Pembelajaran *life science* pada anak usia dini menitikberatkan pada makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan bagian-bagian tubuh manusia. Proses pembelajaran ini memberikan pengalaman langsung, melatih keterampilan proses ilmiah, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dan konkret dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, menurut *National Science Education Standard*, *life science* adalah membangun pemahaman konsep biologi melalui pengalaman langsung dengan makhluk hidup, termasuk mengenali karakteristik makhluk hidup, siklus hidup, lingkungan, dan habitatnya.

Sumber lain, Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind dalam bukunya *Math and Science for Young Children* menyatakan bahwa konsep dasar untuk memahami *life science* pada anak usia dini adalah melalui pemahaman materi tentang tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman *life science* merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diturunkan dan disesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini (0–6 tahun). *Life science* mencakup studi tentang makhluk hidup, yaitu tumbuhan dan hewan, yang membantu menjelaskan bagaimana makhluk hidup berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungannya.

Selain itu, penguatan *life science*, khususnya mengenai hewan dan tumbuhan, dapat dilakukan anak melalui proses penemuan berbagai jenis hewan dan tumbuhan di sekitarnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik belajar dan keseimbangan kognitif anak, tetapi juga memperkaya pengetahuan anak tentang kearifan lokal yang berkaitan dengan alam sekitar.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Uswatun Hasanah, Kecamatan Sako, Kelurahan Sako, Kota Palembang, dan adapun subjek dalam penelitian perkembangan ini yaitu anak-anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di RA Uswatun Hasanah Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, dan bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, *Pre-Experiment Design tipe One-Group Pretest-Posttest design*. Desain ini hanya ada satu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol. Desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest, setelah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yaitu bagian penting dari penelitian, strategi pengumpulan informasi juga merupakan langkah utama untuk melakukan penelitian, data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut: 1) Observasi (Pengamatan), 2) Dokumentasi, 3) Tes.

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada dan juga hipotesisnya (Sugiyono, 2021). adapun beberapa ujiannya yaitu sebagai berikut; 1) Uji Validitas, 2) Uji Reabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

D. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Terhadap *Life Science* Anak Usia 5-6 Tahun

Hasil

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan dengan cara menghitung korelasi antara masing-masing hasil observasi dari butir-butir amatan dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji validitas kepada anak-anak dengan menguji instrumen yang telah disusun sebelumnya. Instrumen tersebut terdiri dari 7 indikator dan 14 butir amatan. Anak-anak diminta melakukan kegiatan sesuai arahan peneliti, kemudian peneliti menganalisis hasil uji coba untuk mengetahui validitas instrumen yang digunakan. Rumus yang digunakan dalam uji validitas ini adalah rumus korelasi Product Moment dengan taraf signifikansi 5%. Kriteria penilaian validitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid.
- b. Jika nilai $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka indikator penilaian tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dilakukan menggunakan program SPSS Statistik versi 26.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Validitas			Keterangan
		(5%)	Kriteria	
1	0,764	0,666	Valid	Dipakai
2	0,668	0,666	Valid	Dipakai
3	0,720	0,666	Valid	Dipakai
4	0,696	0,666	Valid	Dipakai
5	0,829	0,666	Valid	Dipakai
6	0,697	0,666	Valid	Dipakai
7	0,717	0,666	Valid	Dipakai
8	0,699	0,666	Valid	Dipakai
9	0,832	0,666	Valid	Dipakai
10	0,898	0,666	Valid	Dipakai
11	0,711	0,666	Valid	Dipakai
12	0,699	0,666	Valid	Dipakai
13	0,668	0,666	Valid	Dipakai
14	0,708	0,666	Valid	Dipakai

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai r -tabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,666. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai r -hitung untuk setiap butir instrumen yang diajukan lebih besar dari 0,666 (r -hitung > r -tabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid, sehingga indikator tersebut layak digunakan untuk observasi akhir (posttest).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten, meskipun dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa alat ukur dapat memberikan hasil yang stabil dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah Rumus *Alpha Cronbach*. Rumus ini digunakan karena sesuai untuk menguji konsistensi internal dari instrumen yang berbentuk skala atau butir-butir pernyataan. Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.727	2

Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari pengukuran di atas menunjukkan kategori sangat kuat, karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,80. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh nilai $0.727 > 0,666$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat oleh peneliti memiliki reliabilitas yang sangat kuat. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas data tersebut, maka instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, sehingga sudah siap untuk diuji coba di lapangan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas kali ini, peneliti menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis nol diterima (data berdistribusi normal), dan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka hipotesis nol ditolak (data tidak berdistribusi normal). Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.06559112
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.181
	Negative	-.139
Test Statistic		.181
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.		

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,200, yaitu lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki kesetaraan atau kesamaan varians dengan membandingkan nilai signifikansi dan alpha. Ketentuannya adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari alpha ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRE-POST	Based on Mean	1.350	1	18	.260
	Based on Median	1.350	1	18	.260
	Based on Median and with adjusted df	1.350	1	17.308	.261
	Based on trimmed mean	1.284	1	18	.272

Berdasarkan uji homogenitas di atas, nilai signifikansi data *life science* pada anak sebesar 0,260 dengan hasil *Levene's Statistic* sebesar 1,350. Data pengambilan keputusan pada uji homogenitas menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai F-hitung > nilai signifikansi ($\alpha = 0,05$), yaitu $0,272 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa data akhir *life science* anak bersifat homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat homogen, langkah selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah adalah dengan melakukan analisis menggunakan uji-t. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		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	-33.000	2.160	.683	-34.545	-31.455	-48.307	9	.000

Berdasarkan tabel *paired samples*, diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) kemampuan *life science* anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Palembang adalah 0,000, yang mana lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Hal ini juga dapat dilihat dari data nilai T-hitung sebesar -48,307 dibandingkan dengan T-tabel sebesar 2,262. Dengan demikian, dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan. Kesimpulannya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Palembang.

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan 12 kali pertemuan dan menggunakan sampel sebanyak 10 anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Palembang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah di RA Uswatun Hasanah Palembang untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak usia 5-6 tahun di RA Uswatun Hasanah Palembang. Pada awal penelitian, peneliti terlebih dahulu mengukur kemampuan *life science* anak dengan memberikan tes awal (pretest). Setelah itu, diberikan treatment menggunakan media *flashcard*, kemudian dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengukur perubahan kemampuan anak.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memperoleh data dengan menggunakan tiga metode, yaitu: pertama, observasi (pengamatan). Dalam metode ini, peneliti mengamati dan melihat setiap aktivitas anak, misalnya saat kegiatan pretest. Peneliti mengamati anak ketika mengerjakan lembar kerja. Dari pengamatan tersebut, peneliti mencatat bahwa belum ada tingkat keberhasilan maupun kelemahan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Setelah itu, pada kegiatan *treatment*, peneliti menjelaskan penggunaan media *flashcard* (kartu gambar) kepada anak-anak, termasuk bagaimana cara memainkan atau menggunakan *flashcard* tersebut. Selanjutnya, anak-anak diperintahkan untuk membedakan atau mengelompokkan hewan darat, laut, dan udara, serta mengelompokkan tanaman sayur, tanaman buah, tanaman obat, dan tanaman hias. Peneliti kemudian mengamati anak-anak saat mereka melakukan kegiatan tersebut. Pada tahap posttest (tes akhir), peneliti juga mengamati anak saat mengerjakan lembar kerja. Dari pengamatan ini, peneliti sudah melihat adanya peningkatan tingkat keberhasilan serta kelebihan setelah diberikan *treatment* menggunakan media *flashcard* selama proses kegiatan belajar berlangsung.

Kedua dokumentasi, pada metode ini, peneliti hanya mengambil bukti berupa gambar dan foto-foto selama kegiatan anak berlangsung. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi sekaligus menambah informasi dari data yang dikumpulkan di lapangan. Data dokumentasi yang diperoleh dapat dijadikan bahan untuk pengecekan keabsahan data. Foto-foto yang diambil mencakup saat pelaksanaan tes terhadap anak, serta saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini juga menunjukkan pemahaman anak terhadap kegiatan *flashcard* dalam perkembangan *life science*, serta kondisi anak-anak saat melakukan kegiatan *flashcard* tersebut.

Ketiga tes, pada metode ini, peneliti memberikan rangsangan (stimulus) kepada anak sebagai alat pengukuran dalam penelitian. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan anak secara langsung. Peneliti memberikan tes secara lisan kepada anak berupa sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan aspek yang ingin diketahui. Tes ini diberikan kepada anak dalam dua tahap, yaitu pretest (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal anak, dan posttest (tes akhir) untuk mengukur kemampuan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menguraikan pembahasan secara rinci sebagai berikut: Perkembangan kemampuan *life science* pada anak kelompok B di RA Uswatun Hasanah Palembang dapat dilihat dari hasil tes awal (pretest) yang telah dilakukan oleh peneliti dan kemudian datanya ditabulasi. Hasilnya menunjukkan skor kemampuan *life science* anak sebelum eksperimen, dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 70. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 70–76, yaitu 4 anak dengan persentase 40%. Selanjutnya, pada interval kedua 77–83 terdapat 3 anak dengan persentase 30%. Interval ketiga 84–90 terdapat 2 anak dengan persentase 20%. Sedangkan pada interval keempat 91–97 terdapat 1 anak dengan persentase 10%.

Dapat kita lihat bahwa perkembangan kemampuan *life science* pada anak sangat beragam dan belum seimbang secara merata. Oleh karena itu, peneliti melakukan *treatment* menggunakan media *flashcard* untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari kegiatan *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak. Setelah dilakukan *treatment* dengan kegiatan *flashcard*, terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan *life science* anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai tes akhir (posttest) yang telah dilakukan oleh peneliti dan kemudian datanya ditabulasi. Hasilnya menunjukkan skor kemampuan *life science* anak setelah eksperimen dengan nilai tertinggi 203 dan nilai terendah 182. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 182–188 dengan persentase 30%. Pada interval pertama 182–188 terdapat 3 anak (30%), interval kedua 189–195 terdapat 2 anak (20%), interval ketiga 196–202 terdapat 2 anak (20%), dan interval keempat 203–209 terdapat 1 anak (10%).

Selanjutnya, peneliti akan menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dapat dilihat dari perbandingan hasil keseluruhan pretest dengan nilai tertinggi 91, nilai terendah 70, dan rata-rata 77, sedangkan hasil posttest dengan nilai tertinggi 203, nilai terendah 182, dan rata-rata 192,5. Hal ini berarti nilai rata-rata setelah diberikan *treatment* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kegiatan *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan *life science* anak, yang dapat dilihat dari uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil yang diperoleh adalah signifikansi (2-tailed) = 0,000, karena nilai signifikansi (probabilitas) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil deskripsi data yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan *flashcard* dapat membantu pendidik dalam meningkatkan dan mengasah perkembangan kemampuan *life science* anak, seperti mengenal hewan yang hidup di darat, di udara, dan di laut, mengenal berbagai jenis suara hewan, mengetahui hewan yang bergerak dan bernapas, serta mengenal berbagai jenis tanaman (tanaman obat, tanaman hias, tanaman sayuran, tanaman buah) yang dapat menyeimbangkan cara berpikir anak. Sehingga, kegiatan *flashcard* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak. Kegiatan ini merupakan aktivitas yang dapat menyeimbangkan kemampuan *life science* anak, yaitu kegiatan *flashcard*. Adapun pengertian *flashcard* menurut Rudii Susilana dan Ceipiiriyana adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian proses yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Menurut Kasihani, *flashcards* adalah alat bantu mengajar berupa kertas bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Menurut Izzan, *flashcard* merupakan alat peraga dari kertas berukuran 18 x 16 inci yang diberi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat. Sementara itu, pendapat lain menurut Damayanti menyatakan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, antara lain: meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan menambah jumlah kosakata. *Flashcard* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. Media ini berguna untuk pembelajaran membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan berbagai jenis aktivitas lainnya.

Menurut Angrainy, *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya dibuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan. Pada sisi belakang kartu terdapat keterangan berupa kata atau kalimat yang menjelaskan gambar pada *flashcard* tersebut. Media pembelajaran *flashcard* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Adapun pendapat lain mengenai *life science*, menurut Parmitasari, Yetti, dan Hapidin, menyebutkan bahwa "*Life science is the study of living things-plants and animals. It helps to explain how living things relate to one another and to their surroundings.*"

Ilmu kehidupan adalah studi tentang makhluk hidup, yaitu tumbuhan dan hewan. Hal ini membantu untuk menjelaskan bagaimana makhluk hidup berhubungan satu sama lain dan dengan lingkungan sekitarnya. Menurut *National Science Education Standards*, *life science* adalah membangun pemahaman konsep biologi melalui pengalaman langsung dengan makhluk hidup. Makhluk hidup dalam konsep ini berupa tanaman, hewan, dan manusia, yang membahas mengenai karakteristik makhluk hidup, siklus kehidupan makhluk hidup, lingkungan, dan tempat tinggal makhluk hidup. Dapat disimpulkan secara sederhana bahwa kemampuan *life science* adalah salah satu muatan pembelajaran yang diturunkan dan disesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini (0-6 tahun). *Life science* meliputi studi tentang makhluk hidup yaitu tumbuhan dan hewan, yang membantu menjelaskan bagaimana makhluk hidup berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan sekitar. Selain itu, penguatan *life science* khususnya tentang hewan dan tumbuhan dapat dilakukan pada anak dengan proses penemuan berbagai jenis hewan dan tumbuhan di sekitarnya. Sehingga anak dapat bereksperimen, berimajinasi, dan berkolaborasi dengan berbagai media serta dapat menghasilkan karya baru melalui kegiatan media *flashcard*.

Penjabaran di atas menekankan bahwa *life science* dalam pendidikan anak usia dini terkait dengan bagaimana anak mengobservasi hewan dan tumbuhan, bagaimana anak dapat berpikir tentang makhluk hidup, bagaimana kehidupan makhluk hidup berlangsung, dan bagaimana makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang seimbang. Singkatnya, anak dapat memahami karakteristik makhluk hidup dan bagaimana mereka bisa bertahan hidup di alam bebas.

Oleh karena itu, kegiatan *flashcard* merupakan sumber belajar yang dapat melatih anak untuk berpikir, menciptakan media baru, serta memberikan kesempatan

kepada anak untuk memperoleh pengetahuan sekaligus memfasilitasi anak dalam menyalurkan rasa ingin tahunya yang tinggi terhadap hal-hal baru mengenai perkembangan kemampuan *life science*. *Flashcard* bertujuan untuk memperlancar interaksi antara guru dan anak sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, *flashcard* juga dapat menyeimbangkan aspek kognitif anak, seperti melatih daya ingat otak kanan serta kemampuan anak untuk berkonsentrasi.

Dengan demikian, kegiatan *flashcard* sangat cocok digunakan untuk menyeimbangkan kemampuan *life science* anak. Menurut Karen Worth dan Sharon Grollman, *life science* adalah bagaimana anak mengobservasi hewan dan tumbuhan, bagaimana anak dapat berpikir tentang makhluk hidup, bagaimana kehidupan makhluk hidup berlangsung, serta bagaimana makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang secara seimbang. Karena itu, melalui kegiatan *flashcard* guru dapat mengajak anak untuk berpikir, menyalurkan gagasan dan ide, serta pendapat anak selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, anak akan lebih mudah mengasah otaknya melalui tahapan pengenalan hewan yang hidup di darat, udara, laut, hutan, serta gurun; pengenalan hewan yang dapat bergerak dan bernapas; tahapan pengenalan berbagai jenis tanaman seperti tanaman obat, tanaman hias, tanaman sayur, dan tanaman buah; serta pengenalan siklus hidup hewan dan tanaman. Semua ini diharapkan memberikan pengalaman langsung yang lebih konkret bagi anak.

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan *flashcard* dirancang dan dilaksanakan, penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Untuk memenuhi tingkat kemampuan anak selama pembelajaran dengan media *flashcard*, anak diberi tugas untuk mengelompokkan hewan yang hidup di darat dan udara, membedakan hewan yang bisa terbang dan yang tidak, mengelompokkan hewan yang hidup di hutan dan gurun, serta mengenal jenis tanaman obat, tanaman buah, tanaman sayur, dan tanaman hias. Selanjutnya, kegiatan posttest dilakukan dengan hasil yang sangat baik, terlihat dari lembar kerja anak yang diberikan peneliti selama penelitian, dengan 7 indikator dan 14 butir amatan. Indikator pertama adalah anak menghasilkan ide atau gagasan, kedua anak menciptakan karya baru, dan ketiga anak berpikir imajinatif.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa penggunaan kegiatan *flashcard* dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan *life science* anak, memberikan pengaruh atau dampak yang positif. Sehingga anak tidak mudah merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Simpulan

Penggunaan media *flashcard* pada anak di RA Uswatun Hasanah Palembang dapat dilihat dari panduan indikator *life science* anak sebelum dilakukan *treatment*. Pada tahap ini, anak belum mampu berkolaborasi dan mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya kepada orang lain, serta belum menunjukkan sifat mandiri dan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini terlihat dari hasil pretest dengan nilai tertinggi 91, nilai terendah 70, dan rata-rata nilai 77. Kemampuan *life science* setelah menggunakan media *flashcard* dapat dilihat pada saat dilakukan posttest, di mana diperoleh nilai tertinggi 203 dan nilai terendah 182. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa setelah

diberikan *treatment* terjadi peningkatan kemampuan. Setelah dilakukannya *treatment*, terdapat pengaruh yang sangat tinggi dari kegiatan *flashcard* terhadap kemampuan *life science* anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, dimana diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, dari data yang diperoleh, nilai t-hitung = -48,307 dan t-tabel = 2,262, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. A. P. R. N. (2020). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Eliyyil, A. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Febriyanto. (2019). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2).
- Genjek. (2019). Pengembangan Media Flashcard Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis. *Joyful Learning Journal*, 8(3).
- Halimatus. (2020). Pengembangan Media Flashcard/Grafis Untuk Pengenalan Life Science Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Rosananda, P. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flashcard Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3).
- Sholihah, Q. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Malang: UB Press.
- Sisca, S. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, N. M. (2021). Analisis Media Flashcard Untuk Anak Usia Dini. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1.
- Winangun, I. M. A. (2020). Pengenalan Life Science Bagi Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard Berkonteks Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).