

ABSTRAK

Deta Syahbania 1222100011, 2026. Pengaruh Metode *Fonetik* Berbasis Permainan *Flashcard* Terhadap Perkembangan Kemampuan Pengucapan Huruf Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini sehingga diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Seluruh aspek perkembangan pada anak merupakan sebuah hal yang sangat penting untuk dapat dikembangkan, salah satunya keterampilan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak sebelum perlakuan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*; (2) mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak setelah diberikan perlakuan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*; (3) mengetahui seberapa besar pengaruh metode fonetik berbasis permainan *flashcard* terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Penelitian ini didasarkan pada teori behavioristik dan interaksionisme sosial yang menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh stimulus, latihan, penguatan, dan interaksi sosial. Teori nativisme digunakan sebagai landasan bahwa setiap anak memiliki potensi dasar dalam memperoleh bahasa yang perlu dioptimalkan melalui stimulasi yang tepat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 11 anak Kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu *pretest*, pemberian perlakuan berupa metode fonetik berbasis permainan *flashcard* sebanyak empat kali pertemuan, dan *posttest*. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen penilaian kemampuan pengucapan huruf. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji *Paired Samples T-Test*, dan analisis N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan pengucapan huruf anak sebelum penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard* memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60 termasuk dalam kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,361 pada *pretest* dan 0,064 pada *posttest* $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal dan pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji *Paired Samples T-Test*. Hasil uji *Paired Samples T-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ ($t = -17,250$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,8534 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard* secara signifikan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan pengucapan huruf anak.