

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan mampu menarik perhatian orang dewasa. Mereka dilahirkan dengan membawa berbagai potensi, minat dan bakat, dan keterampilan yang berbeda. Maka anak usia dini merupakan batas usia kronologis individu. Dalam kajian psikologi, para ahli mengelompokkan beberapa usia kronologis manusia menjadi *pra-natal, infancy, early childhood, middle and late childhood, adoles- ence, early adulthood, middle adulthood, dan late adulthood*. Walaupun telah diklasifikasikan secara sederhana, para ahli belum satu pendapat mengenai batas usia. Dalam mendefinisikan anak usia dini mengenai batasan usia, terdapat dua pandangan, yaitu di Indonesia anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, dimana pada usia 7 tahun anak dinyatakan siap untuk melaksanakan jenjang pendidikan dasar. Tetapi di banyak negara dan definisi umum yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education For Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun (Zulaeha & Setiasih, 2025).

Selama masa ini, kemampuan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik, emosional, dan spritual anak berkembang pesat, menjadikan hal ini waktu yang ideal untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan kecerdasan secara maksimal pada masa ini. Biasanya juga masa ini disebut dengan masa *golden age* pada masa ini otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan membentuk fondasi bagi kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa dan fisik motorik mereka (Yusuf, 2025). Pembelajaran dari orang tua, lingkungan sangat penting bagi perkembangan pemikiran dan kepribadian mereka. Pengalaman di rumah, masyarakat, kelompok bermain, dan taman kanak-kanak sangat berperan dalam menentukan masa depan anak.

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 halaman 6 sistem pendidikan nasional pasal 1, butir 14 pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertuju pada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Minuchin, 2003). Dengan demikian pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk dapat memberikan fasilitas mendukung aspek perkembangan pada anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi dan harapan yang diinginkan.

Seluruh aspek perkembangan pada anak merupakan sebuah hal yang sangat penting untuk dapat dikembangkan, salah satu nya keterampilan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak usia dini. Perkembangan bahasa pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya, dengan interaksi yang terjadi dapat merangsang perkembangan bahasa pada anak. Menurut Helmawati (2017) bahwa kemampuan pertama anak dalam berbahasa adalah dengan mendengarkan. Anak pada usia ini berada pada periode kepekaan terhadap bahasa dan proses belajar yang sangat krusial. Dimana pada masa ini anak mengalami periode kepekaan terhadap pembelajaran yang akan dilakukan (Astuti, 2024).

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek fundamental dalam pertumbuhan anak. Terutama pada kemampuan pengucapan atau artikulasi huruf merupakan fondasi penting bagi anak usia dini untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Pada masa anak usia dini penguasaan fonem dalam keberhasilan anak belajar membaca dan menulis sesuai dengan prinsip literasi awal. Teori nativisme oleh Chomsky klasik, peninjauan kembali dalam konteks neurologi baru menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa bawaan LDA (*language acquisition device*) sangat dipengaruhi oleh stimulasi di lingkungan yang kaya, terutama pada periode sensitif yaitu usia 0-6 tahun. Stimulasi ini mencakup interaksi sosial dan pengenalan fonem secara eksplisit (Dwiantoro, W. A. dan Sari, 2022). Selain itu anak usia dini cenderung melakukan penyederhanaan struktur kata untuk mempermudah pelafalan. Menurut Putri, et al (2025), anak pada usia 3-5 tahun mulai menguasai fonem dari vokal sederhana hingga konsonan kompleks. Namun, dalam praktik di lapangan masih ditemukan berbagai fenomena dan masalah yang masih menjadi tantangan bagi pendidik dan orang tua.

Keterampilan berbahasa dan berbicara adalah sebuah anugrah fundamental yang diberikan oleh Allah SWT. Sebagaimana firman-Nya dalam Q.S Ar-Rahman ayat 3-4 yang berbunyi: خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝ ٤

Artinya : Dia menciptakan manusia, Mengajarkannya pandai berbicara (QS. Ar Rahman [55]: 3-4)

Ayat ini menegaskan bahwa kemampuan berkomunikasi (al-bayan) adalah buah karunia dari Allah SWT. Oleh karena itu, upaya pendidikan untuk mengotimalkan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini merupakan bagian usaha bersyukur dan mengembangkan anugrah yang telah diberikan oleh Allah SWT. Menjadikan sebuah fondasi awal yang penting untuk anak usia dini memasuki masa pendidikan dasar (Hilmi Faisal, 2020).

Kemampuan pengucapan huruf atau artikulasi hal ini merujuk pada kejelasan dan ketetapan memproduksi bunyi-bunyi bahasa (fonem) yang diperlukan dalam berbicara. Seringkali, perkembangan kemampuan mengucapkan fonem (bunyi huruf) pada anak belum maksimal. Gejala pada hal ini dapat diindikasikan melalui beberapa temuan dikelas. Pertama, anak kesulitan dalam menghasilkan bunyi spesifik, seperti membedakan tau menyebut /r/,/s/, atau /l/ yang sering dikategorikan sebagai masalah artikulasi (Nadin Aminasya1, 2024). Kedua, pengenalan huruf dalam proses pembelajaran seringkali dalam diadakan secara klasikal dan dan minim kontekstual, hal ini dapat menyebabkan anak hanya hafal nama-nama huruf seperti (a,b,c) tanpa menguasai bunyu fonemnya misalnya (/a/, /b/, /c/), padahal bunyi adalah fondasi pertama untuk membaca pada usia dini. Yang ketiga, minat dan motivasi anak terhadap pembelajaran bahasa menurun karena metode pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas fisik maupun permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Akibatnya, kemampuan fonologis pada anak yang menjadi penentu kuat kesuksesan literasi yang tidak terasah secara baik (Dinita Vita Apriloka, 2025).

Perkembangan pengucapan huruf pada anak usia dini belum mencapai tingkat optimal, hal ini dapat disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang diterapkan. Teknik pembelajaran konvensional, yang menitikberatkan pada ceramah atau penugasan lembar kerja, cenderung kurang berhasil dalam mendorong

stimulasi bahasa pada anak usia dini (Aini, Q dan Setiawan, 2020). Pada metode pembelajaran tersebut gagal memanfaatkan prinsip belajar pada anak usia dini, yaitu belajar aktif (*learning by doing*), dan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*). Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaruan pendekatan yang secara khusus yang secara spesifik berfokus pada pelatihan bunyi (fonetik) dengan mendorong keterlibatan visual dan motorik anak. Metode fonetik (*phonics method*) terbukti berhasil efektif dalam menghubungkan satuan bunyi (fonem) dengan lambang tulisan (grafem), tetapi penerapannya harus diselaraskan dengan media permainan. Salah satu media yang ideal adalah *flashcard fonetik*, karena media ini dapat mengombinasikan visualisasi huruf, representasi gambar, dan pengucapan bunyi dalam format permainan yang terstruktur dan menarik (Flash et al., 2025).

Pada kondisi awal di RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung, pengembangan bahasa pada anak usia dini, khususnya dalam keterampilan pengucapan huruf atau artikulasi belum menjadi fokus utama. RA Darul Islam lebih menekankan pada metode pembelajaran konvensional, seperti dengan *storytelling* (bercerita) untuk menstimulasi perkembangan bahasa. Dengan hal ini perhatian terhadap fonem secara eksplisit, yang merupakan fondasi literasi awal pada anak, masih minim.

Oleh karena itu, penelitian bertujuan memberikan solusi konkret mengenai metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pengucapan huruf pada anak, karena keberhasilan anak dalam menguasai fonem di usia dini memiliki jangka panjang terhadap kesiapan literasi mereka di jenjang sekolah dasar. Jika masalah artikulasi tidak diatasi sejak usia dini, hal ini dapat mengganggu kemampuan membaca, menulis, bahkan dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard* diharapkan dapat memberikan jembatan dalam belajar konvensional, dan secara signifikan meningkatkan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan literasi masa depan.

Berdasarkan latar belakang masalah, gejala di lapangan serta pentingnya penguasaan pengucapan huruf sebagai fondasi literasi awal pada anak, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode

Fonetik Berbasis Permainan *Flashcard* Terhadap Perkembangan Kemampuan Pengucapan Huruf Pada Anak Usia Dini di Kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di sampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung sebelum penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak di kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung sesudah penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*?
3. Bagaimana pengaruh metode fonetik berbasis permainan *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan pengucapan huruf pada anak kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana kemampuan pengucapan huruf pada anak di kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung sebelum perlakuan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*.
2. Mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak di kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung setelah diberikan perlakuan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*.
3. Mengetahui pengaruh metode fonetik berbasis permainan *flashcard* terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan teori dan khazanah ilmu pengetahuan, khusus nya dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD) terkait dengan strategi pengembangan bahasa, fonetik, dan literasi awal. Membri bukti empiris mengenai efektivitas integrasi metode fonetik dengan media pembelajaran (*play-based learning*) dalam meningkatkan kemampuan fonologis dan artikulasi pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam penentuan kebijakan kurikulum, pemilihan media, dan peningkatan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan panduan praktis bagi guru PAUD dalam mengimplementasikan metode pembelajaran bahasa yang inovatif dan efektif, terutama dalam mengatasi masalah pada kemampuan pengucapan huruf dengan menggunakan *flashcard*.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan anak mendapatkan stimulasi pembelajaran pengucapan huruf yang lebih menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sehingga kemampuan artikulasi dan kesiapan literasi anak meningkat.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya mengenai penerapan metode pembelajaran fonetik berbasis permainan flashcard fonetik, diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan pengucapan huruf pada anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa pada anak usia dini, khususnya pada perkembangan kemampuan pengucapan huruf atau artikulasi merupakan hal penting menjadikan fondasi awal bagi anak dalam mempersiapkan diri menuju jenjang pendidikan dasar dan literasi awal. Pada masa *golden age*, pada masa ini anak memiliki responsivitas yang tinggi terhadap setiap stimulus yang diberikan (Collins et al., 2021). Menurut pendapat Glenn Doman anak usia dini dapat belajar apa saja jika informasi informasi berikan secara singkat, cepat, dan menyenangkan. Media flashcard bekerja dengan prinsip visual memory dimana otak anak menangkap gambar huruf seolah-olah anak sedang memotret, memudahkan anak untuk mengasosiasikan bentuk huruf dengan bunyi nya (Sari & Widyasari, 2022). Maria Montessori menegaskan bahwa pentingnya kesadaran fonologis atau *phonological awareness*. Menurutnya, sebelum anak menulis dan membaca anak harus lebih dulu merasakan bunyi setiap huruf. Permainan *flashcard* dapat membantu mengubah konsep abstrak bunyi menjadi benda konkret yang nyata (Nanda, 2025).

Tetapi, kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini belum optimal. Banyaknya anak yang mengalami kesulitan pengucapan dalam memproduksi bunyi spesifik seperti (/r/,/s/,/l/) anak hanya menghafal nama huruf (a,b,c) tanpa memahami bunyi fonemnya, serta menurunnya motivasi belajar pada anak akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton, kurang variatif, dan minim aktivitas permainan (Nurrona, 2025). Apabila kondisi ini tidak segera di intervensikan maka dampaknya dapat menghambat kesiapan literasi awal serta menurunkan kepercayaan diri anak dalam berinteraksi di masa depan.

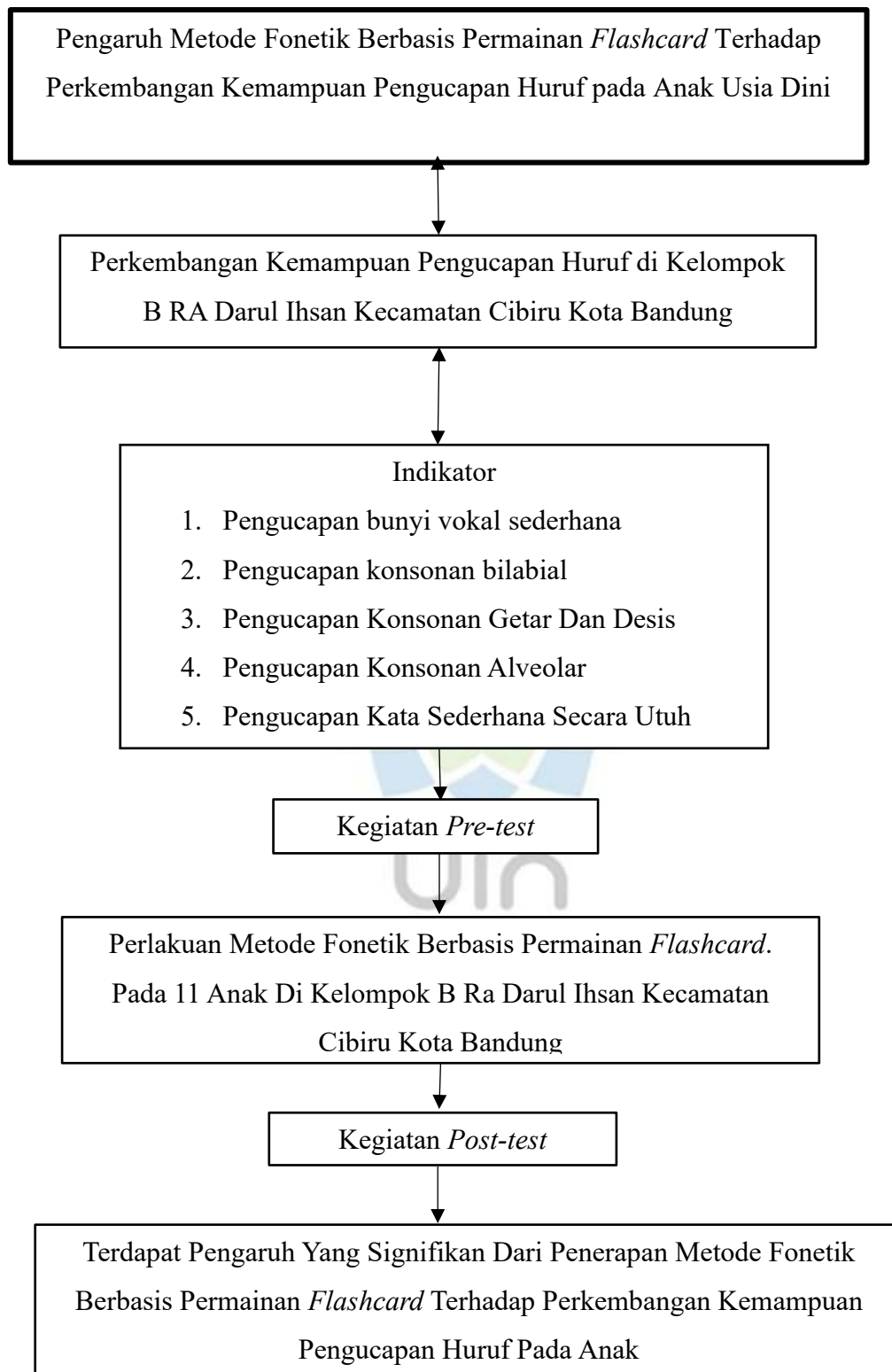
Sebagai upaya penyelesaian hambatan tersebut, diperlukan inovasi strategis pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu salah satu dengan melalui permainan (*play-based learning*) (Agustina, 2019). Pada penelitian ini, penulis menawarkan solusi berupa penerapan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*. Metode fonetik menjadi jembatan langsung antara simbol tertulis (grafem) dan satuan bunyi (fenom), sedangkan penggunaan media *flashcard* memfasilitasi gaya belajar visual anak. Dengan interaksi keduanya dalam

permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sekaligus memberi stimulasi multisensoris yang mencakup aspek visual, auditori, serta kinestik anak secara bersamaan.

Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, pada penelitian ini akan melibatkan satu kelompok subjek yang sama yaitu kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Pada tahap awal, kelompok ini akan melakukan *pre-test* untuk dapat mengukur kemampuan dasar pengucapan huruf. Selanjutnya, pada tahap implementasi kelompok ini akan diberikan perlakuan, yaitu dengan menggunakan metode fonetik berbasis permainan *flashcard*. Setelah perlakuan selesai, maka efektivitas intervensi akan diukur melalui *post-test* untuk dapat membandingkan peningkatan kemampuan artikulasi pada kelompok tersebut.

Berdasarkan alur tersebut, maka dapat diduga terjadinya perbedaan yang signifikan antara skor hasil dari *pre-test* dan *post test* pada kelompok tersebut. Skor pada *post-test* di prediksi akan dapat menunjukkan peningkatan pada kemampuan pengucapan huruf yang lebih tinggi di bandingkan dengan skor *pre-test*. Hasil ini di dapatkan karena adanya *flashcard* dapat membantu memvisualisasikan bunyi huruf dengan lebih jelas dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini baramsusi akan adanya dampak positif dan signifikan dari implementasikan metode fonetik berbasis permainan *flashcard* fonetik terhadap optimalitas perkembangan kemampuan artikulasi huruf pada anak usia dini di kelompok B RA Darul Ihsan Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Dengan demikian, berdasarkan kerangka pemikiran diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1

Bagan kerangka berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah biasanya dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dinyatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori-teori yang relevan, belum didasarkan oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2020). Oleh karena itu, hipotesis merupakan sebuah dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui proses penelitian, dan dapat diterima atau ditolak tergantung pada hasil pengujian data yang diperoleh.

Berdasarkan dengan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a (Hipotesis Alternatif) : Metode fonetik berbasis permainan *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini.

H_0 (Hipotesis Nol) : Metode fonetik berbasis permainan *flashcard* tidak berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Prosedur pengujian berpedoman pada ketentuan:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (**H_a**) diterima dan hipotesis nol (**H_0**) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (**H_a**) ditolak dan hipotesis nol (**H_0**) diterima.

Hipotesis dalam penelitian ini akan diuji melalui uji hipotesis yang disesuaikan dengan hasil uji normalitas data. Apabila data memenuhi asumsi distribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji parametrik. Namun, apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan

perlakuan berupa metode fonetik berbasis permainan *flashcard*. Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak Dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode fonetik berbasis permainan flashcard terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini.
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima Dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode fonetik berbasis permainan flashcard terhadap perkembangan kemampuan pengucapan huruf pada anak usia dini.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian **“Pengaruh Metode Fonetik Berbasis Permainan Flashcard Terhadap Perkembangan Kemampuan Pengucapan Huruf Pada Anak Usia Dini”** (Penelitian kuasi eksperimen di kelompok B RA Darul Islam Kecamatan Cibiru Kota Bandung).

1. Taufiq & Sholihin (2022), **“Pengaruh Metode Fonetik Dengan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa”**. Jurnal pemikiran dan Pendidikan islam. Tanah kali kedinding, kecamatan kenjeran, kota Surabaya.

Dengan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 82,2, jauh lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol yang hanya 74,8 maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode fonetik dengan media flashcard terhadap peningkatan membaca siswa kelas 1 di SDN Sidotopo Surabaya. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode fonetik dengan media utama yaitu flashcard fonetik, penelitian ini juga sama-sama berfokus pada perkembangan kemampuan berbahasa atau literasi awal pada anak. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut fokus pada peningkatan kemampuan membaca sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan pengucapan huruf.

2. Muffi (2022), **“Penerapan media flashcard untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini dalam pengenalan huruf di RA AL Hidayah Pesawahan”**. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Jurusan Pendidikan Madrasah.

Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard efektif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini, khususnya dalam kemampuan pengenalan huruf peningkatan ini terjadi pada kemampuan mengenal huruf dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media flashcard dan mengembangkan kemampuan pengucapan huruf. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah dengan peneliti tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen.

3. Mubarroroh et al (2023), **“Pengembangan Media Pembelajaran Fun And Happy Fonetik Untuk Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini 4-5 tahun”** jurnal murhum: jurnal Pendidikan anak usia dini, universitas negeri Malang.

Hasil dari uji kelompok kecil dengan 8 anak menunjukkan persentase sebesar 90% selain itu, hasil uji dari kelompok besar dengan 36 anak menunjukkan persentase sebesar 93,61%. Maka penelitian ini dinyatakan valid dengan menggunakan media pembelajaran fun and happy yang telah diterapkan di RA Perwanida Brawijaya Malang dapat menstimulasi keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada stimulasi kemampuan keaksaraan awal pada bahasa pada anak usia dini. Dan adapun perbedaan nya yaitu penelitian tersebut berjenis penelitian pengembangan untuk dapat menciptakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini jelas menggunakan penelitian kuasi eksperimen.