

ABSTRAK

Rizki Amelia Rahmawati (1162100052) : Hubungan Keterampilan Bermain Flash Card dengan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A KOBEB Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelompok A KOBEB Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung, penggunaan media *flash card* ini sangat disukai oleh anak dalam pembelajaran. Namun ada kesenjangan antara tingginya kegiatan bermain *flash card* dengan rendahnya kemampuan literasi pada anak usia dini, seperti sebagian anak belum mengenal huruf A-Z, mengenal angka 1-10, belum bisa berkonsentrasi ketika pembelajaran, dan masih perlu bimbingan ketika menulis nama sendiri. Hal ini terlihat ketika kegiatan bermain *flash card* anak sangat antusias memainkannya, namun ada beberapa anak belum berkembang dalam kemampuan literasinya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui : (1) keterampilan Bermain *Flash Card* ; (2) kemampuan Literasi Anak Usia Dini; dan (3) hubungan antara Keterampilan Bermain *flash card* dengan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kelompok A KOBEB Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung.

Kemampuan literasi anak dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya dengan bermain menggunakan media *flash card*. Bermain *flash card* ini salah satu cara meningkatkan aspek kognitif pada anak, contohnya meningkatkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar. Dari teori ini maka mendapatkan rumus hipotesis, yaitu semakin tinggi keterampilan bermain *flash card* semakin tinggi juga kemampuan literasi, begitupun sebaliknya.

Metode yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode kuantitatif korelasional. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu Kelompok A KOBEB Bambim Insanurrasyid Ciwidey Kabupaten Bandung yang berjumlah enam laki-laki dan sembilan perempuan. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan wawancara.

Hasil perhitungan pada variabel X (Keterampilan Bermain *Flash Card*) mendapatkan nilai rata-rata 71, angka tersebut termasuk kategori baik, atau termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dalam penilaian capaian perkembangan anak. Hasil perhitungan variabel Y (Kemampuan Literasi Anak Usia Dini) mendapatkan nilai rata-rata 72, angka tersebut termasuk kategori baik, atau kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dalam penilaian capaian perkembangan anak. Hubungan antara variabel X dengan variabel Y mendapatkan nilai koefisien korelasi menggunakan rumus *product momen* sebesar 0,69 termasuk kedalam interval 0,600-0,799 dan kategori kuat/tinggi, atau kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dalam nilai capaian perkembangan anak. Hasil uji signifikansi mendapat nilai t hitung = 3,14 > t tabel = 2,16 dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak, terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan bermain *flash card* dengan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok A KOBEB Bambim Insanurrasyid. Adapun kontribusi dalam keterampilan bermain *flash card* yaitu sebesar 47% dan 53 % kemampuan literasi dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci, *Flash Card*, Bermain, Literasi