

**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B di TK ABA IV KOTA KEDIRI**

**Garin Diah Palupi**

Prodi S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([little.gdp@gmail.com](mailto:little.gdp@gmail.com))

**Damajanti Kusuma Dewi**

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
([kd\\_damajanti@yahoo.com](mailto:kd_damajanti@yahoo.com))

**Abstrak**

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia dini yang perlu ditingkatkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV Kota Kediri berdasarkan hasil pengamatan lapangan masih rendah dan perlu diperhatikan. Penggunaan media dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan yang tepat agar tidak merusak pola perkembangan anak sangat diperlukan, *flashcard* merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru untuk kegiatan menjelaskan huruf, nama benda, dan lambang bilangan.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dengan jenis *Quasi Ekperimental* khususnya desain *Nonequivalent Control Group*. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mann-Whitney U-Test*.

Berdasarkan dari analisis data bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan  $U_{hitung} < U_{tabel}$  ( $1 < 56$ ), yang berarti pada penelitian ini  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV Kota Kediri.

**Kata kunci :** *media flashcard, kemampuan mengenal lambang bilangan*

**Abstract**

*The ability in recognizing the numeral symbols is one of the achievement levels of the cognitive development which is need to be improved in the early age of the children. Based on field observations, the ability of recognizing the numeral symbols on students in group B TK ABA IV Kediri is still low and need to be considered. The use of media in learning to know the exact number symbol to avoid damaging patterns of child development is needed, flashcard is one medium that is often used by teachers to explain the activities of the letter, name objects, and numeral symbols*

*The objectives of this research is to know is there any influence use of flashcard media agains the ability of recognizing the numeral symbols of students in group B TK ABA Kediri. This research used experimental research approach, especially in the quasi experimental with nonequivalent control group design. The data collection in this research is using observational and documentation methods. Data analysys techniques used in this research is Mann-Whitney U-Test.*

*Based on the analysis of the data shows that the ability to recognize the numeral symbols is significant. The result of this research shows that the  $U_{count} < U_{table}$  ( $1 < 56$ ), by that means the  $H_a$  in this research is accepted. Hence, it can be concluded that the flashcard media influences the ability in recognizing the numeric symbols in students group B TK ABA IV Kediri.*

**Keywords:** *flashcard media, ability to recognize the numeral symbols*

## PENDAHULUAN

Usia 4-6 tahun minat anak terhadap angka umumnya sangat besar. Berbagai bentuk angka seringkali ditemui anak dimana-mana. Lihatlah jam dinding, mata uang, bahkan jumlah dan angka lilin pada kue ulang tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan lambang bilangan ada dimana-mana. Pada saat inilah lambang bilangan mulai diperkenalkan pada anak usia dini melalui matematika. Seperti halnya Gessel dan Amatruda (dalam Susanto, 2011) mengemukakan bahwa pada usia 4-6 tahun, yaitu masa belajar matematika. Tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.

Berdasarkan hasil observasi di TK ABA IV kota Kediri, tingkat pencapaian perkembangan mengenal lambang bilangan masih rendah dan perlu untuk diperhatikan. Ini disebabkan karena pembelajaran mengenal lambang bilangan masih merujuk pada lembar kerja, kegiatan belajar mengajar mengenal lambang bilangan tidak langsung melibatkan anak, selain itu media untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan terbatas sehingga mempengaruhi perkembangan kognitif anak mengenal lambang bilangan. Media memiliki peran yang sangat penting untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan bagi anak. Perlunya penggunaan media dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan yang tepat agar tidak merusak pola perkembangan anak ialah dengan menggunakan media *flashcard*.

Rumusan masalah penelitian ini ialah: Apakah ada pengaruh penerapan media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri. Tujuannya untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri.

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan

berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Gardner (dalam Sujiono, 2004:1.4), mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Pada usia dini berbagai kegiatan yang sangat membantu perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan atau angka dapat dilakukan melalui permainan matematika karena bermain merupakan wahana belajar dan bermain bagi anak.

Dari tahapan-tahapan perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap praoperasional berada pada usia 4 sampai 7 tahun dimana pada fase ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya terhadap benda-benda yang ada disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui aktivitas sensorimotor akan tetapi juga dapat dilakukan melalui aktivitas yang bersifat simbolik (Fadlillah, 2012:42). Menurut (Susanto, 2011:60-63), tujuan perkembangan kognitif yang sesuai dengan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu pengembangan aritmatika (matematika) dimana kemampuan yang dikembangkan pada diri anak diantaranya: mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan kosep bilangan dengan lambang bilangan.

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengenal lambang bilangan ialah daya atau kesanggupan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan tahap perkembangannya dan terus meningkat dalam mengenal berbagai macam lambang bilangan (Susanto, 2011:98). Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan lambang bilangan yaitu melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi dan tahap pengenalan lambang.

Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011: 102), pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dikenalkan melalui kegiatan bermain, adapun prinsip mendasar yang perlu dipahami pada saat menerapkan pengenalan lambang bilangan diantaranya: 1).Dimulai dari menghitung

## Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

benda; 2).Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit; 3).Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri; 4).Suasana yang menyenangkan; 5).Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh; 6).Anak dikelompokkan sesuai dengan thapan berhitungnya; 7).Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan. Menurut Renew (dalam Susanto 2011:104), metode yang perlu digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar.

Menurut Gagne (dalam Sujiono, 2007:8.4), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Bringgs dalam (Sujiono, 2007:8.4), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. namun bagi guru, media adalah sebuah saluran komunikasi.

Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar atau teks (Hasan, 2010:65). Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan anak usia dini mampu untuk belajar membaca dengan mengingat gambar dan bentuk. Selain itu teknik permainan *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan otak kanan anak. *Flashcard* berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan symbol yang menerangkan obyek.

*Flashcard* merupakan media yang termasuk pada jenis media visual, jika dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang (Asyhar, 2012:4). *Flashcard* bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Bagi guru, media ini

bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Menurut Ratnawati (dalam Susanto, 2011:96), mengungkapkan bahwa permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Diungkapkan pula oleh Rahman (dalam Susanto, 2011:109), bahwa dampak penggunaan *flashcard*, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangannya. Penggunaan media *flashcard* membuat anak dapat belajar banyak mengenai lambang bilangan, urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat mengurutkan angka 1,2,3 hingga 20 yang diacak. Dari penggunaan media *flashcard*, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk. Karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Penggunaan media *flashcard* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan, karena dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Anak juga akan belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Hipotesis dari penelitian ini ialah Penerapan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang

bilangan pada anak di TK ABA IV Kelompok B Kota Kediri.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain eksperimen dengan jenis *Quasi Ekperimental* dan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*, yaitu dengan membagi satu kelompok menjadi dua bagian. Setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberikan perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Serta terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan sehingga dapat dibandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan sesudah perlakuan.

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK ABA IV yang beralamat di Jalan Urip Sumoharjo no.126 Kota Kediri. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2013. Populasi atau sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelompok B di TK ABA IV Kediri yang berjumlah 30 anak dan dibagi menjadi 2 kelas yakni 15 anak kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok kontrol.

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Pada penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah media *flashcard*. Media *flashcard* dalam penelitian ini mengacu pada dua sisi kartu yang berupa gambar dan lambang bilangan. *Flashcard* digunakan sebagai alat bermain anak yang bertujuan untuk membantu anak mengenal lambang bilangan salah satunya mempelajari serta memahami lambang bilangan atau angka-angka khususnya 1 sampai 20.

Variabel terikat ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar akibat yang ditimbulkan atau yang diperoleh karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel terikat adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui kegiatan- kegiatan

yang yang berhubungan dengan lambang bilangan.

Untuk memperoleh data variabel yang diteliti digunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi ini penulis gunakan karena dapat mengamati kegiatan anak TK ABA IV secara langsung pada saat penelitian untuk memperoleh data yang mendukung penelitian pada saat *pretest* dan *post test* serta pada saat pemberian treatment menggunakan media *flashcard* sesuai dengan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Setelah hasil data diperoleh melalui instrumen penelitian kemudian diolah dan dianalisis agar hasilnya dapat dipergunakan untuk menjawab pertanyaan dan menguji kebenaran hipotesis. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan dan hasil belajar anak kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar telah dilaksanakan.

Teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan *Mann-Whitney U-Test*, teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal atau berjenjang (Sugiyono, 2011:153). Teknik ini digunakan untuk mencari perbedaan kemampuan anak kelompok B dalam mengenal lambang bilangan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media *flashcard* di TK ABA IV Kota Kediri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV akan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah pada proposal yaitu : “Apakah pengaruh media *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri” serta untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan hasil data-data penelitian beserta analisisnya.

Dari hasil pengolahan data dengan *Mann-Whitney U-Test* atau *uji U-Test*, Ternyata  $U_2$  lebih kecil dari  $U_1$ . Dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan dengan U tabel adalah  $U_2$  yang nilainya 1. Berdasarkan tabel harga kritis *mann-whitney u-test*

## Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

(Sugiyono, 2011:380), dengan  $n_1 = 15$  dan  $n_2 = 15$  maka diperoleh harga  $U$  tabel = 56. Jika  $U_{hitung} < U_{tabel}$  maka hipotesis nol ditolak, sedangkan jika  $U_{hitung} > U_{tabel}$  maka hipotesis nol diterima. Dan berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa harga  $U$  hitung lebih kecil dari  $U$  tabel ( $1 < 56$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil pengolahan data dengan menggunakan  $U$ -test menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak, yang artinya penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Demikian halnya menurut Ratnawati dalam (Susanto, 2011:108), mengungkapkan bahwa permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Penggunaan media *flashcard* selain mengenalkan angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Hasil positif yang didapat dari penggunaan media *flashcard* membuat anak dapat belajar banyak mengenai lambang bilangan, urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat mengurutkan angka 1,2,3 hingga 20 yang diacak. Dari penggunaan media *flashcard*, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Diungkapkan pula oleh Rahman (dalam Susanto, 2011:109), bahwa dampak penggunaan *flashcard*, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangannya.

Selain itu media *flashcard* ini merupakan media yang baru untuk anak-anak di TK ABA IV. Kelebihan media *flashcard* terletak pada

keunikannya yang berupa kartu dan sangat menarik minat anak dalam menggunakannya. Adanya bantuan simbol dan gambar pada media *flashcard* mempermudah anak mengenal lambang bilangan, warna-warna media *flashcard* yang mencolok membuat anak tertarik, dan bentuk ukuran yang tidak terlalu besar juga mudah dipergunakan anak untuk bereksplorasi atau bermain-main dengan media *flashcard*.

Hal tersebut membuat anak terlihat lebih antusias mempelajarinya, mengikuti setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan menggunakan media *flashcard*, dan mudah memahami apa yang disampaikan guru menggunakan media *flashcard*. Efeknya penggunaan media *flashcard* tidak hanya terjadi pada anak saja yang sudah mampu menyebutkan bilangan 1-20, mampu mengurutkan bilangan 1-20, mampu menghitung jumlah gambar 1-20, dan mampu menunjuk bilangan 1-20 sesuai dengan yang diharapkan, tetapi guru juga terbantu dengan adanya media ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media *flashcard* pada kegiatan pembelajaran berdampak positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, karena penggunaan media *flashcard* dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, karena anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep dengan baik. Media *flashcard* ini layak untuk digunakan sebagai media yang menunjang pembelajaran di TK ABA IV kota Kediri.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap pengembangan

kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri. Hasil pengolahan data serta observasi yang sudah dilakukan peneliti di lapangan serta dibuktikan dari perhitungan menggunakan *Mann-Whitney U-Test* menunjukkan bahwa  $U_{hitung}$  bernilai 1 lebih kecil dari  $U_{tabel}$  bernilai 56 yang berarti pada penelitian ini  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B.

#### **Saran**

1. Sebaiknya guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dimana salah satunya dengan menggunakan media yang menarik bagi anak dan membuat anak tidak merasa bosan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, guru sebaiknya menggunakan media yang dapat merangsang perkembangan anak dengan menggunakan media *flashcard*.
3. Media *flashcard* ini perlu untuk diterapkan sejak dini karena masih jarang dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.
4. Pembuatan media *flashcard* tergolong mudah, untuk itu perlu kreativitas guru agar tercipta media-media *flashcard* yang lebih inovatif sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang akan dicapai.
5. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka media *flashcard* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada anak kelompok B khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

- Sujiono, Yuliani N. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.