



PAUD Teratai

Vol. 12, No. 1 Tahun 2023, Hal. XX-XX

PG PAUD Universitas Negeri Surabaya

ISSN – 23027363

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>

Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media

Flashcard

Ayu Anjanny

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : ayu.18052@mhs.unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstrak

Hasil pengamatan yang telah dilakukan menemukan permasalahan bahwa kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak di PPT Dahlia Pondok Maritim Surabaya masih rendah. Permasalahan tersebut dapat muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memberikan pemahaman langsung sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu pada anak dalam menerima pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengenalan lambang bilangan anak-anak pada setiap siklusnya, aktivitas anak, dan aktivitas guru. Karena banyak faktor yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran seperti anak, guru, media dan metode pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 9 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data statistik deskriptif, data yang berupa informasi yang berbentuk kalimat yang memberi huruf tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Kata kunci: *flashcard, penelitian tindakan kelas, pengenalan lambang bilangan*

Abstract

The results of observations that have been carried out found the problem that the ability to recognize number symbols in children at PPT Dahlia Pondok Maritim Surabaya is still low. This problem can arise due to the lack of use of learning media that provides direct understanding so that it can create curiosity in children in receiving learning. This research aims to determine the increase in children's recognition of number symbols in each cycle, children's activities and teacher activities. Because many factors can determine the success of learning, such as children, teachers, media and learning methods. This research uses Classroom Action Research (PTK). The research was carried out through 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data collection was carried out using observation and documentation techniques. The subjects in this study were children aged 4-5 years with a total of 9 children. The internal analysis technique used is descriptive statistical data analysis technique, data in the form of information in the form of sentences that provide letters about children's expressions related to the level of understanding of a learning material.

Keywords: *flashcards, classroom action research, introduction to number symbols*

1. PENDAHULUAN

Setiap anak tumbuh dan berkembang secara berbeda, ada yang tumbuh dan berkembang dengan cepat, ada pula yang tumbuh dan berkembang lebih lambat. Ki Hajar Dewantara (dalam Sit, 2012) mengemukakan ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan individu yaitu faktor dasar/ pembawaan (faktor internal) dan faktor ajar/lingkungan (faktor eksternal). Akibatnya, tidak mungkin membandingkan perlakuan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 pasal 5 Tentang Standar Nasional Pendidikan terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini meliputi pembentukan keyakinan moral dan agama,

keterampilan motorik fisik, kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial emosional, perlu dipahami orang tua dan pendidik. Perkembangan kognitif anak merupakan salah satu area perkembangan yang harus dimaksimalkan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Pengembangan aspek kognitif pada anak dianggap penting karena aspek kognitif berkaitan dengan perluasan pengetahuan dan tingkah laku anak. Kemampuan kognitif sendiri berkaitan dengan cara berfikir anak secara luas. Berk (dalam Wulan: 2022) mengatakan bahwa perkembangan kognitif dikaitkan dengan proses di mana seorang anak menyerap informasi dan rangsangan dari kelima indranya,

menganalisisnya, dan kemudian menerapkan pengetahuan dan informasi tersebut untuk memecahkan masalah dan menanggapi segala sesuatu yang mereka hadapi. Menurut Piaget (dalam Desmita:2018), kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan. Hasil yang diharapkan dari perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan untuk memecahkan masalah, berpikir kritis dan rasional, merumuskan argumen yang sesuai dengan konteks, dan menghubungkan sebab dan akibat dalam masalah yang mereka hadapi.

Aritmatika, kinestetik, taktil, visual, auditori, geometri, dan sains tingkat dasar merupakan beberapa ranah perkembangan kognitif. Imajinasi dan kreativitas melalui penemuan dan pengungkapan pikiran dan perasaan dalam bentuk tindakan atau karya sederhana yang dapat dihasilkan melalui kapasitas kognitif termasuk dalam ruang lingkup konten PAUD, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 8 Tahun 2024. Memahami prinsip dasar numerasi yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kesadaran numerik, mampu mengukur dengan satuan tak baku, melihat persamaan dan perbedaan atribut suatu objek, dan menyadari waktu dan tempat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PPT Dahlia kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat anak ditanya tentang lambang bilangan yang terukir pada dinding sekolah, anak-anak masih diam dan menjawab dengan salah. Sebagian besar anak di PPT Dahlia belum mengetahui lambang bilangan 1 sampai 10 yang mana pada usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi mengenal lambang bilangan juga mampu berhitung 1 sampai 10. Setelah diamati terdapat beberapa kemungkinan penyebab dari kurang mampunya anak dalam mengenal lambang bilangan yang pertama yaitu pada saat pembelajaran berlangsung sebagian pendidik masih menggunakan metode lama, proses pembelajaran hanya berfokus pada kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas saja. Sehingga anak kurang terstimulus dalam mengenal lambang bilangan serta anak menunjukkan ketidak tertarikannya pada apa yang disampaikan oleh pendidik. Kemudian yang kedua yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidik masih banyak menggunakan lembar kerja pada setiap pembelajaran sehingga anak hanya berfokus menyelesaikan tugas tanpa paham dan mengerti apa yang sedang diajarkan.

Sehingga peneliti menemukan permasalahan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PPT Dahlia belum berkembang dengan baik. Masalah ini haruslah segera terselesaikan karena mengingat bahwa PPT Dahlia merupakan bentuk layanan pendidikan anak usia dini yang berada dalam binaan organisasi PKK. Sebagai program pendidikan anak usia dini yang terintegrasi dengan layanan posyandu. Yang mana layanan pendidikan ini setara dengan kelompok belajar. Sehingga diharapkan setelah menempuh

pendidikan di lembaga ini anak sudah siap dalam memasuki lingkungan pendidikan TK (Taman Kanak-kanak). Mengingat lembaga ini merupakan lembaga masyarakat sehingga tidak banyak media yang dimiliki maka peneliti ingin mencoba menggunakan media *flashcard* untuk mengetahui peningkatan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PPT Dahlia melalui media *flashcard*.

Peneliti menggunakan media *flashcard* karena media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu praktis dalam pembuatannya dan penggunaannya, karena bentuknya yang ringkas, tidak memerlukan banyak ruang dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan. Menghibur karena dapat digunakan dalam permainan dan mudah diingat karena menggabungkan pesan singkat dengan berbagai visual. Pendidikan anak usia dini (PAUD) biasanya sama dengan kegiatan pendidikan dengan berbagai permainan yang menghibur. Menurut Anggraini, P. dan Ningrum (2018). Kegiatan proses pembelajaran dirancang untuk menanamkan dasar-dasar keterampilan perilaku. Hal ini didasarkan pada kegiatan yang menarik bagi anak, termasuk permainan dan kegiatan edukatif.

Flashcard merupakan materi edukasi yang berbentuk seperti kartu bergambar. Gambar dibuat dengan tangan, foto, atau gambar yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar *flashcard*. Menurut Rahman dkk. (2017), gambar dapat dibuat dengan tangan atau menggunakan foto atau gambar yang sudah ada yang kemudian ditempelkan pada lembar *flashcard*. *Flashcard* menurut Azhar, Arsad (2014), merupakan kartu kata kecil dengan gambar, teks, atau simbol yang membantu anak memahami dan bereaksi terhadap gambar tersebut. Biasanya berukuran 8x12 cm, *flashcard* dapat disesuaikan dengan ukuran kelas. Anak dapat belajar membaca dan memperluas kosakata mereka dengan menggunakan *flashcard* yang menampilkan gambar objek, hewan, dan subjek lainnya. Menurut Ahmad Susanto, *flashcard* merupakan kartu grafis yang berisi teks. Gambar-gambar pada *flashcard* disusun dalam kelompok-kelompok sesuai dengan berbagai kategori, seperti buah-buahan, hewan, pakaian, warna, bentuk, angka, dan sebagainya. Anak-anak diperlihatkan kartu-kartu ini dan diminta untuk menafsirkannya dengan benar agar dapat bermain. Untuk memperluas dan meningkatkan kosakata, strategi ini bertujuan untuk melatih otak kanan dalam mengingat kata-kata dan visual (Rika et al., 2018).

Maka untuk mengetahui peningkatan pengenalan lambang bilangan dari media *flashcard* peneliti melakukan kegiatan dengan bermain dan tidak monoton menggunakan lembar kerja saja, kegiatan ini juga fleksibel dapat dilakukan di dalam ruangan maupun diluar ruangan sehingga anak-anak dapat lebih tertarik dalam belajar dan tidak membosankan. Berdasarkan uraian permasalahan di atas melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media *Flashcard*".

METODE

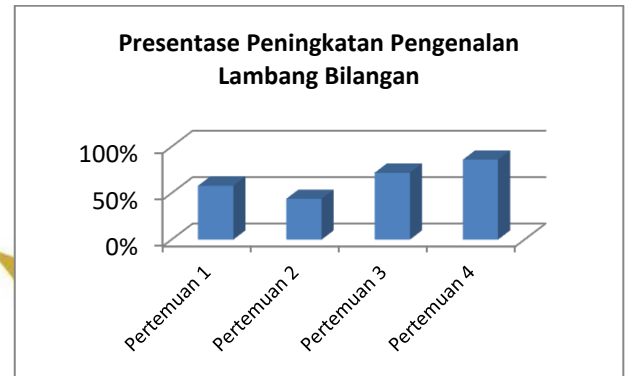
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Salah satu jenis penelitian yang digunakan guru untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas mereka disebut penelitian tindakan kelas. Menurut Suyadi (2017) pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan merupakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas. Untuk meningkatkan kualitas di berbagai sektor, penelitian melibatkan pengamatan terhadap suatu item sambil menerapkan pedoman metodologis tertentu untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau pihak yang berkepentingan.

"Penelitian tindakan kelas merupakan suatu hal yang wajib dilakukan oleh instruktur sebagai pendidik dengan tujuan utama untuk memperbaiki kesulitan belajar di kelas secara berkesinambungan," tulis Kemmis dalam Risky Setiawan (2017:11). Penelitian tindakan kelas sebagaimana didefinisikan oleh Suharsimi Arikunto dkk. (2017:1) adalah penelitian yang menjelaskan sebab akibat dari perlakuan, apa yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan proses lengkap dari awal perlakuan hingga dampak perlakuan. Penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi solusi atas masalah yang dihadapi guru dalam pekerjaan sehari-hari mereka di kelas. Oleh karena itu, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan metode pengajaran yang harus digunakan oleh instruktur.

Penelitian ini dilakukan terhitung mulai 25 November 2024 sampai dengan 29 November 2024. Untuk pelaksanaan penelitian melalui 2 siklus, siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Proses penelitian ini dibagi menjadi empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Diharapkan bahwa informasi akan dikumpulkan dari siklus ini untuk mengatasi masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan 9 anak usia 4-5 tahun di PPT Dahlia Pondok Maritim Surabaya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penggunaan media *flashcard* terhadap pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi siklus I, pertemuan 1 dan 2 juga siklus II pertemuan 1 dan 2. Tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis data statistik deskriptif. Berdasarkan faktor analisis data statistik deskriptif. Berdasarkan faktor-faktor yang dievaluasi, data yang terkumpul tentang hasil belajar siswa dikaji. Menurut Effendi dan Manning, nilai yang diperoleh dari fitur-fitur yang dievaluasi diberi skor dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan persentase berikut, sebagaimana dikutip dari Jurnal (Azahrah et al., 2021).



Berdasarkan grafik 1 didapatkan bahwa pada pertemuan 1 mendapat presentase sebesar 58%, pertemuan 2 mendapat presentase sebesar 44%. Pada pertemuan 2 terdapat penurunan pada pengenalan lambang bilangan hal ini dilihat dari 4 anak mendapat nilai 1, 3 anak mendapat nilai 2, dan 2 anak mendapat nilai 3. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak masih sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, pertemuan 1 pengenalan lambang bilangan mendapat presentase sebesar 72% dan pertemuan 2 mendapat presentase sebesar 86%.

Melihat kelemahan-kelemahan yang muncul pada siklus I, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, baik dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada siklus II terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Pertemuan 1 siklus II dari 9 anak memberikan hasil sebagai berikut 2 anak mendapat nilai 4, 4 anak mendapat nilai 3 dan 3 anak mendapat nilai 2.

Dari pemaparan diatas dapat diketahui adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 31%. Hal ini sangat berarti bagi peneliti karena peningkatan pengenalan lambang bilangan pada anak sekecil apapun tetap suatu keberhasilan. Perkembangan setiap anak tidaklah sama, ada yang cepat dan ada pula yang lambat, tergantung faktor genetik (keturunan), lingkungan (gizi dan perawatan), dan konvergensi (perpaduan antara genetik dan lingkungan). Oleh karena itu perlakuan terhadap anak tidak dapat disamaratakan. Untuk itu perlu adanya inovasi pembelajaran dari para pendidik agar perkembangan anak dapat lebih optimal.

Penelitian ini juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan anak pada saat pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak. Aktivitas guru dan anak dalam kegiatan ini mengalami kenaikan pada setiap siklusnya pada siklus I pertemuan 1 mendapat presentasi sebesar 50%, pertemuan 2 mendapat presentase sebesar 45%. Pertemuan 2 ini mengalami penurunan dikarenakan kondisi anak yang tidak stabil pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya refleksi pada siklus I maka terjadi beberapa perubahan dalam kegiatan pembelajaran sehingga menghasilkan presentase sebesar 75% dan pertemuan 2 sebesar 85%.

Grafik 1
Presentase Siklus 1 Dan Siklus II

SIMPULAN

Menurut perolehan observasi yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui media *flashcard* terjadi peningkatan di siklus II. Diperoleh perbedaan hasil presentase 58% pada siklus I dan pada siklus II memperoleh presentase 86%.

Perolehan hitungan dengan memakai teknik presentase yaitu jumlah nilai yang didapat dibagi dengan jumlah nilai keseluruhan dan dikali 100%. Dengan ini dapat melihat berapa besar presentase yang didapat dalam setiap aktivitas yang dinilai sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor faktor tersebut bisa berasal dari pihak guru, anak, media juga metode pembelajaran yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.(2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Anggraini, P dan Ningrum, M. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4 5 Tahun. *PAUD Teratai*, Vol 7 No 3.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Azzahra, dkk. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Sekecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol.7, No.4.
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 pasal 5 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rahman Taopik , dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Lambang Bilangan Melalui Media *Flashcard*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1 No. 1.
- Rika Pertiwi, Dkk: (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain *Flashcard* Subaca Di Paud Al Anisa Bentiring Kota Bengkulu. *Jurnal Studi Membaca Permulaan*.
- Risky Setiawan. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) teori dan praktek*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Sit, Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. PERDANA PUBLISHING: Medan.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. (2017). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Peserta didik Kelas XIIPS SMA Negeri1 Tawangsari Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Edunomika*: 01 (02): 67-70.

