

PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 DI KELOMPOK A TK ISLAM INSAN AL-FIRDAUS

Puspita Ingrida

(puspita.ingrida@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Elizabeth Christiana S.Pd, M.Pd

(elizabeth_chistiana@yahoo.com)

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus berdasarkan hasil pengamatan di lapangan masih rendah dan perlu diperhatikan. Hal ini terbukti dari 20 anak terdapat 12 anak dalam hal membilang 1-10 dengan menunjuk benda, menunjuk 2 kumpulan benda yang berjumlah lebih banyak dan sedikit, dan menghubungkan banyak benda dari 1-10 dengan bilangan yang melambangkannya dikarenakan guru masih kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan yaitu media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one-group pre test-posttest design*. Subyek pada penelitian ini kelompok A berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon Match Pairs Test)* dengan rumus $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasil penelitian ini signifikan adanya pengaruh dua variabel.

Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 52$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 52$) dan H_o ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 52$). Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus.

Kata kunci: media *flashcard*, kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10.

Abstract

Based on the children's skill in recognizing the number concept of 1-10 at A group of Islam Insan Al-Firdaus kindergarten is still low. Their ability in counting 1-10 by pointing the things, pointing out larger group, and relating the number of the things and the number symbol need to be improved. One of the interesting media is needed in recognizing the number of 1-10 is *flashcard*. This research aims to get the data from the use of *flashcard* for the A group children's skill in recognizing the number of 1-10 at Islam Insan Al-Firdaus kindergarten.

This research uses quantitative research approach by using *pre-experimental research design* and *one group pre test posttest design*. The data analysis used is non parametric statistic by using *Wilcoxon Match Pairs Test* and the formula used is $t_{count} < t_{table}$. There are 20 children become the research subjects.

The *Wilcoxon match pairs* gets $t_{count} = 0$ which is smaller than $t_{table} = 52$. The decision is: H_a is accepted because $t_{count} < t_{table}$ ($0 < 52$) and H_o is rejected because $t_{count} > t_{table}$ ($0 > 52$). The conclusion of the research show that the *flashcard* affects significantly the A group children's skill in recognizing the number concept of 1-10 at Islam Insan Al-Firdaus kindergarten.

Keywords: *flashcards*, cognitive skill in recognizing the number concept of 1-10.

PENDAHULUAN

Menurut Berk dalam Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada proses ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini tercantum bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal untuk anak usia 4 - ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur nonformal berbentuk Taman Pendidikan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 - < 2 tahun, 2 - < 4 tahun, 4 - ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia dini 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 - < 4 tahun dan 4 - ≤6 tahun.

Pada dasarnya, setiap anak itu cerdas, baik cerdas dalam bidang matematika, menggambar, menyanyi, maupun bidang lainnya (Rusdie, 2012: 9). Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi yang tepat serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat dicapai secara optimal. Situasi dan kondisi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan sangat perlu diciptakan di Taman Kanak-Kanak.

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mengembangkan dan menstimulasi potensi anak, dimana anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005:5). Maka tepatlah bila usia dini dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Pada masa ini khususnya usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitif untuk menerima berbagai stimulus. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar anak.

Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan moral serta nilai-nilai agama, sosio emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik sesuai yang tercantum dalam Kurikulum 2010. Untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak.

Anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk dalam perkembangan kognitif. Menurut Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif, antara lain: 1) Sensorimotor (0-2 tahun), 2) Pra operasional konkrit (2-7 tahun), 3) Operasional konkrit (7-11 tahun), 4) Operasional formal (11 tahun-dewasa). Anak usia pra sekolah termasuk pada tahap pra operasional konkrit, dimana anak sudah mampu menggunakan simbol-simbol dalam pikirannya untuk mempresentasikan benda-benda atau kejadian serta menjelaskan suatu perbedaan.

Perkembangan kognitif sering dikaitkan dengan kecerdasan anak dalam bidang akademik memahami konsep bilangan, lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan dengan kata lain dapat disebut sebagai kecerdasan matematika. Pengenalan matematika pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seperti menghitung, bilangan dan operasi bilangan, sebaiknya menggunakan benda-benda konkrit.

Saat ini, memang terlihat anak semakin dini diajar untuk bisa membaca, menulis, dan berhitung karena adanya kekhawatiran orang tua bahwa anaknya akan tertinggal atau tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolahnya kelak jika tidak dipersiapkan sejak dini. Akibatnya, banyak orang tua yang memaksa anaknya untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung. Dalam praktiknya banyak guru Taman Kanak-Kanak yang menyalahartikan hal tersebut dan melakukan pembelajaran dengan cara klasik, monoton, dan *peper pencil test*, mereka seolah lupa akan hakikat pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang seharusnya, sehingga hal ini membuat proses pembelajaran menjadi membosankan.

Anak usia dini belajar ketika dia membuat suatu perubahan yang lebih permanen dalam pikirannya atau perilakunya sebagai hasil dari interaksi antara kematangan dan belajar. Keberhasilan anak dalam belajar tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran, dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar.

Menurut Depdiknas (2007:9), kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang pengembangan kognitif pada materi pengembangan mengenal konsep bilangan bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif

pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Lingkup perkembangan kemampuan dasar kognitif dibagi menjadi 3 capaian perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pengembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf merupakan salah satu lingkup perkembangan anak untuk mampu mengenal berbagai macam bilangan, huruf, vocal dan konsonan. Salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak kelompok A adalah mengenal konsep bilangan (PP No 17 Tahun 2010).

Mengingat banyaknya bukti tentang pentingnya materi pengembangan mengenal konsep bilangan sejak dini, maka anak perlu diberi stimulasi, rangsangan, dorongan serta dukungan berupa program pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Peran pendidik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan kemampuan dasar ini. Untuk itu sebagai guru Taman Kanak-Kanak harus mampu mengembangkan dan mengaplikasikan pengembangan pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok A di TK Islam Insan Al-Firdaus Kota Madiun, tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan terbilang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari total 20 anak, terdapat 12 anak yang kemampuan mengenal konsep bilangan masih kurang dalam hal membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menunjuk 2 kumpulan benda yang berjumlah lebih banyak dan lebih sedikit, dan menghubungkan banyak benda dengan bilangan yang melambangkannya dari angka 1-10. Ini disebabkan karena pembelajaran membilang masih merujuk pada Lembar Kerja Anak dan penggunaan media untuk mengenal konsep bilangan yang masih kurang bervariasi, sehingga mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran termasuk untuk kemampuan membilang bagi anak. Perlunya penggunaan media yang tepat, bervariasi serta sesuai untuk kemampuan membilang agar tidak merusak pola perkembangan anak yaitu dengan menggunakan media *flashcard*.

Media *flashcard* termasuk jenis media visual yang hanya dapat dilihat yang melibatkan indra penglihatan dan memegang peranan penting dalam

proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh *British Audio-Visual Association* menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indra menunjukkan komposisi sebagai berikut: 75% melalui indra penglihatan (*visual*), 13% melalui indera pendengaran (*auditori*), 6% melalui indera sentuhan dan perabaan, dan 6% melalui indera penciuman dan lidah (Eliyawati, 2005:13). Dari hasil temuan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa persentase jumlah informasi yang diperoleh seseorang paling banyak melalui indra penglihatan (*visual*). Arsyad (2011:89) juga mengemukakan bahwa media visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Dari segi bentuknya *flashcard* merupakan media grafis atau dua dimensi yang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang).

Menurut Arsyad (2011:119) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat mengingatkan atau menuntun anak kepada suatu hal yang berhubungan dengan gambar itu. Media ini mempunyai warna-warna yang mencolok yang dapat dibuat sebagai permainan sehingga sangat memungkinkan daya tarik anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompok-kelompokkan antara lain seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka dan sebagainya disesuaikan dengan tingkat perkembangan yang akan dicapai.

Media *flashcard* berdampak positif terhadap pengenalan, proses pelaksanaan pemahaman mengenal konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui pembelajaran *flashcard*. Rahman dalam Susanto (2011:109) mengungkapkan 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 kemampuannya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya.

Menurut Ratnawati dalam Susanto (2011:108), mengungkapkan bahwa media *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 merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Hasil positif yang di dapat dari penggunaan media *flashcard* membuat anak dapat belajar tentang pemahaman konsep bilangan dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat

membilang dengan menunjuk benda 1-10 dengan benar. Melalui 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.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini memfokuskan kajian tentang “Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus”.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus .

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

Beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya.

Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dikenalkan pertama kali oleh Glenn Doman. 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 dengan cara mengingat gambar dan bentuk. Selain itu media *flashcard* dapat menstimulasi perkembangan otak kanan anak sejak dini (Hasan, 2010:65).

Media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2011:119).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau simbol.

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian Pre Eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pre-test – Post-test-*

Design. Desain penelitian ini akan ada *pre-test* dan *post-test* sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Merujuk pada penjelasan Sugiono (2011: 110), dalam desain penelitian ini akan ada *pre-test* dan *post-test* sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2010:111)

Bagan 1 Rancangan Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus Kota Madiun tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah anak sebanyak 20 anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. Teknik pelaksanaannya dilakukan dengan mengambil semua anggota populasi untuk digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relative kecil yakni kurang dari 30 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Dalam pelaksanaan teknik observasi diperlukan adanya format pengamatan sebagai instrumen. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* dan *non participant observation* (Sugiyono, 2010: 204). Dalam penelitian ini, digunakan teknik *participant observation* atau observasi secara partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Pada penelitian ini, observasi dilakukan saat sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen penelitian untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan kognitif

mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Penelitian

Variabel	Capaian Perkembangan	Item Pernyataan
Kemampuan mengenal konsep bilangan	Mengenal konsep bilangan 1-10	Membilang 1-10 dengan menunjuk benda
		Menunjuk 2 kumpulan benda yang berjumlah lebih banyak dan lebih sedikit sebanyak 5 kali
		Menghubungkan banyak benda dari 1-10 dengan bilangan yang melambangkannya

Berdasarkan metode observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan bercerita anak, maka digunakan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2
Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

(Sumber: Sugiyono, 2010: 93)

Teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan *Wilcoxon Match Pairs* teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis 2 (dua) sampel yang berpasangan bila datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2010:212). Alasan menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs* yaitu untuk mencari perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Islam Insan Al-Firdaus dalam hal mengenal konsep bilangan 1-10 sebelum dan sesudah diberi perlakuan / *treatment* menggunakan media *flashcard*. Dalam uji *Wilcoxon Match Pairs*, besar selisih anak antara positif dan negatif diperhitungkan karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 25 maka tes uji *Wilcoxon Match Pairs* menggunakan tabel penolong. Berikut contoh tabel penolong menurut Sugiyono (2010:136).

Tabel 3
Penolong Untuk Tes *Wilcoxon Match Pairs*

No	X_{A1}	X_{A2}	Beda	Tanda Jenjang	
			$X_{A2} - X_{A1}$	Jenjang	+
Jumlah				T=	...

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh, maka peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian melakukan analisis data agar hasil penelitian dapat diketahui dengan cermat dan teliti serta untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Analisis data yang digunakan adalah rumus *Wilcoxon Match Pairs*

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon*, diketahui bahwa nilai t yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitungan menurut Sugiono (2010:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda. t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} . Cara mengetahui t_{tabel} yaitu menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t_{tabel} yang diperoleh yaitu 52. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t_{hitung} berjumlah 52 berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 52$).

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penelitian dengan analisis menggunakan uji bertanda *Wilcoxon* di atas, diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 25$) maka hipotesis penelitian ini diterima.

Tabel 4
Data Hasil Observasi *Pre-test* dalam Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus

No	Nama Anak	Kegiatan <i>pretest</i>			Skor
		A	B	C	
1	ABR	3	3	2	8
2	ARL	3	2	3	8
3	ARA	3	3	2	8
4	BMK	2	1	2	5
5	CRD	1	1	2	6
6	KSA	2	2	2	6
7	KNY	3	3	3	9
8	ISN	2	2	2	6
9	HFZ	2	2	1	5
10	NBL	3	2	2	7
11	NFS	2	1	2	5
12	NHL	3	3	2	8
13	NFL	3	3	3	9
14	KLK	3	3	3	8
15	ADT	3	3	2	8
16	RKH	2	2	2	6
17	RMY	2	2	2	6
18	SBR	3	2	3	8
19	SHF	2	1	2	5
20	ZKI	2	2	2	6
Jumlah				137	
Rata-rata				6,85	

Keterangan:

A : Membilang 1-10 dengan menunjuk benda

B :Menunjuk 2 kumpulan benda yang berjumlah lebih banyak dan sedikit

C : Menghubungkan banyak benda dari 1-10 dengan bilangan yang melambangkannya

Ketentuan Penilain: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik.

Tabel 5
Data Hasil Observasi *Post-test* dalam Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 di Kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus

No	Nama Anak	Kegiatan <i>posttest</i>			Skor
		A	B	C	
1	ABR	4	4	3	11
2	ARL	4	3	4	11
3	ARA	3	3	3	9
4	BMK	4	2	3	10
5	CRD	2	3	4	9
6	KSA	4	4	3	11
7	KNY	4	3	4	11
8	ISN	4	3	4	11
9	HFZ	4	4	3	11
10	NBL	3	3	3	9
11	NFS	4	4	3	11
12	NHL	3	3	3	9
13	NFL	4	3	4	11
14	KLK	3	3	3	9
15	ADT	4	4	2	11
16	RKH	3	2	3	8
17	RMY	3	3	2	8
18	SBR	3	3	3	9
19	SHF	3	2	3	8
20	ZKI	3	3	3	9
Jumlah				196	
Rata-rata				9,80	

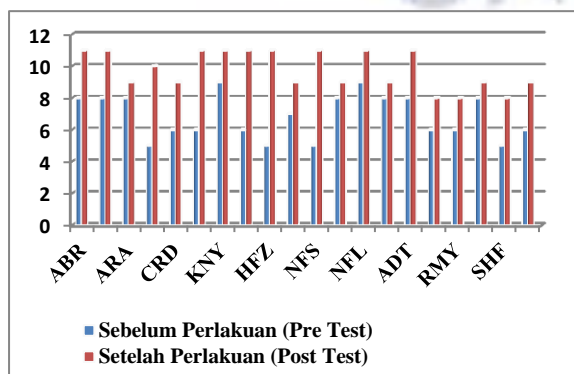
Keterangan:

A : Membilang 1-10 dengan menunjuk benda

B :Menunjuk 2 kumpulan benda yang berjumlah lebih banyak dan sedikit

C : Menghubungkan banyak benda dari 1-10 dengan bilangan yang melambangkannya

Ketentuan Penilain: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik



Grafik 1
Kegiatan *pre-test* dan *post-test* Observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 pada kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat terdapat perbedaan skor kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10. Grafik data kegiatan sebelum diberi perlakuan/*treatment* (*pre-test*) lebih rendah dibandingkan dengan grafik data kegiatan setelah diberi perlakuan/*treatment* (*post-test*). Hal tersebut mampu menjelaskan bahwa terdapat perkembangan yang signifikan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 anak antara sebelum dan setelah diberi perlakuan/*treatment* berupa penggunaan media *flashcard*. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media *flashcard* mendapatkan hasil yang signifikan terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A.

Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 di kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus. Penelitian ini dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan dengan 2 kali kegiatan sebelum diberi perlakuan/ *treatment* (*pre test*), 3 kali kegiatan *treatment* dan 2 kali kegiatan setelah diberi perlakuan/ *treatment* (*posttest*). Pada kegiatan *treatment* ini, peneliti menggunakan media *flashcard* yang dilakukan sebanyak 3 kali. Sebelum menggunakan media *flashcard*, peneliti terlebih dahulu memberikan kegiatan sebelum diberi perlakuan/ *treatment* (*pretest*). Selanjutnya hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik non parametrik dengan rumus Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 dengan hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) pada anak kelompok A diperoleh rata-rata 6,85 sedangkan hasil setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh rata-rata 9,80. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 52$. Hal ini berarti penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* secara signifikan meningkatkan kognitif konsep bilangan 1 – 10 pada anak kelompok A TK Islam Insan Al-Firdaus.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1-10 karena sudah terbukti dalam penelitian ini.

2. Dalam penggunaan media *flashcard* untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan 1–10 pada anak kelompok A sebaiknya guru memperhatikan betul kemampuan setiap anak agar guru dapat memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.
3. Sebaiknya guru menggunakan media *flashcard* yang menarik dengan gambar dan warna-warni dan menyenangkan dengan permainan, terutama bagi anak usia dini.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1990. Surabaya: Usaha Nasional

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aryhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Margahayu Permai
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hasan, Maimunah. 2010. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: Diva Press
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- Rusdie, Salman. 2012. *Menyiapkan Kecerdasan Matematika Anak*: Jogjakarta: Diva Press
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Jakarta Index
- Suprihatin, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Hidayat