

PENGARUH PERMAINAN *FLASHCARD* DI KEPALAKU TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS HARAPAN MENONGO SUKODADI

Siti Musfiroh

(Sitimusfiroh266@yahoo.com)

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

Edy Rianto

(riantopl@gmail.com)

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

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Lamongan dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan dalam hal membilang, menunjuk, dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar 1-10. Hal ini terlihat ketika kegiatan pembelajaran, guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan di papan tulis serta mengerjakan LKA menghubungkan lambang bilangan dengan gambar terdapat 13 dari 24 anak belum mampu melakukan dengan baik. Oleh karena itu untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak perlu dilakukan dengan menggunakan cara yang tepat, salah satunya dengan menggunakan permainan *flashcard* di kepala. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *flashcard* di kepala terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre eksperimen* dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$, dimana penelitian ini dikatakan signifikan jika $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 81 maka H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$) dan H_o ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 81$). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa permainan *flashcard* di kepala berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan.

Kata Kunci: Permainan, *Flashcard* Di Kepala, Lambang Bilangan

Abstract

A group of research on children in kindergarten Tunas Harapan Lamongan motivated by the lack of ability to know the symbol of numbers in terms of counting, pointing, and linking the symbol of numbers 1-10 with pictures. This is apparent when learning, the teacher asks the child to point to the symbol of numbers on the board and working LKA linking numbers with a picture of the symbol 13 of the 24 children have not been able to perform well. Therefore, to develop the ability to recognize the symbol of numbers using a child needs to be done the right way, that is by using *flashcard* game in my head. The purpose of this study was to determine the influence *flashcard* game in my head on the ability to know the symbol of numbers in kindergarten children Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan.

This study uses a quantitative approach to the type of pre experiments and research design one group pretest-posttest. The research subjects are 24 children. Technique of data collection using observation. Technique analysis of the data using non-parametric Wilcoxon test marked level (*Wilcoxon matched pairs test*) with the formula of $T_{count} < T_{table}$, where the study was said to be significant if $T_{count} < T_{table}$.

Based on the research of data obtained $T_{count} = 0$ is smaller than T_{table} with significance level of 5% = 81 so H_a accepted because of $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 81$) and H_o is rejected because $T_{count} > T_{table}$ ($0 > 81$). Conclusion The study shows that the *flashcard* game in my head significantly affect the ability to recognize numbers on the symbol of A group in kindergarten children Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan.

Keywords: Games, *Flashcard* In My Head, Symbol of Numbers

PENDAHULUAN

Menurut Montessori (dalam Sujiono, 2009: 27), anak usia dini sering disebut anak pra sekolah yang memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya yang secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Masa ini penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat anak.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan anak usia dini yaitu bagi anak yang berusia 4-6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-Kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Piaget (dalam Sujiono, 2009: 122), menjelaskan bahwa model pendekatan pada anak adalah pendekatan berdasarkan perkembangan (*development position*) dan kegiatan bermain (*play activity*). Bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap 5 aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Adapun salah satu aspek kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari pelajaran Matematika yang memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan terdapat 24 anak pada kelompok A yang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran, guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan di papan sesuai dengan perintah serta mengerjakan buku kegiatan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan anak masih belum mampu melakukan. Ketika anak diminta untuk membilang dengan menunjuk gambar/ benda, menunjuk lambang bilangan 1-10 masih perlu bimbingan, dan ketika menghubungkan lambang bilangan dengan gambar/ benda-benda sampai 10 anak juga mengalami kesulitan karena pemahaman tentang lambang bilangan 1-10 masih kurang.

Penyebab kurang mampunya anak di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan dalam mengenal lambang bilangan adalah karena anak kurang memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disebabkan guru memberikan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan 1-10 kurang menarik. Guru hanya menuliskan lambang bilangan di papan tulis tanpa adanya media atau permainan yang dapat

menarik anak. Selain itu, kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru di TK Tunas Harapan biasanya hanya dengan cara pemberian tugas seperti mengerjakan buku pengenalan angka dan huruf.

Berdasarkan kenyataan TK di atas maka dalam membelajarkan anak usia dini diperlukan strategi yang tepat agar materi yang diberikan pada anak sesuai dengan tujuan yang dicapai yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan adalah dengan cara melakukan permainan agar anak tidak jenuh. Menurut Dewey (Montolalu, dkk., 2007: 1.7) "Anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain".

Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan adalah permainan *flashcard* di kepalaaku, sebab melalui permainan-permainan, secara langsung maupun tidak langsung dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara optimal yang dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan tersendiri. Seperti halnya permainan *flashcard* di kepalaaku akan membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitifnya yaitu tentang mengenal lambang bilangan 1-10 karena dalam permainan *flashcard* di kepalaaku menggunakan media *flashcard* yang merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar dan angka 1-10 yang disesuaikan dengan perkembangan anak kelompok A usia 4-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Adakah pengaruh permainan *flashcard* di kepalaaku terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan?". Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *flashcard* di kepalaaku terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan. Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah keilmuan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya dan pada khususnya mengenai pentingnya permainan *flashcard* di kepalaaku dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

Permainan *flashcard* di kepalaaku adalah sebuah permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan angka pada anak dengan menggunakan media *flashcard*. Permainan *flashcard* di kepalaaku adalah modifikasi dari permainan *flashcard* yang biasanya hanya dimainkan dengan cara meletakkan semua *flashcard* di atas meja kemudian membiarkan anak-anak mencoba untuk mencocokkan *flashcard* angka dengan *flashcard* gambar yang ditaruh di meja

sehingga terkesan anak hanya duduk dikursi yang membuat anak cepat bosan.

Akan tetapi, dalam permainan *flashcard* di kepala, kegiatan dimainkan secara berpasangan dengan cara menempelkan *flashcard* gambar pada topi ulang tahun yang dipakai di kepala anak, kemudian anak-anak mencoba membilang *flashcard* gambar yang ada di topi pasangannya, lalu menunjuk lambang bilangan dengan cara mencari *flashcard* angka yang sesuai dengan jumlah gambar, kemudian mencocokkan *flashcard* gambar dengan *flashcard* angka. Permainan *flashcard* di kepala, selain menggunakan media *flashcard* juga menggunakan benda konkrit seperti daun-daunan, keranjang, perekat, piring plastik, dan lonceng.

Berikut langkah-langkah permainan *flashcard* di kepala:

- a. Guru menyiapkan bahan yang akan digunakan, yaitu topi berbentuk kerucut, *flashcard* yang berisi gambar, *flashcard* yang berisi angka, perekat, daun-daunan, piring plastik, keranjang, dan lonceng.
- b. Guru memberikan penjelasan dan contoh tentang permainan yang akan dilakukan.
- c. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2 anak dari masing-masing kelompok.
- d. Sebelum melakukan permainan, anak dan guru membuat aturan bermain yang akan disepakati bersama.
- e. Setiap kali permainan dilakukan, akan ada dua kelompok yang maju ke depan secara bergiliran untuk berlomba melakukan permainan.
- f. Guru memakaikan topi *flashcard* yang berisi gambar pada masing-masing kelompok yang maju ke depan.
- g. Kemudian masing-masing kelompok saling berhadapan dan menghitung gambar yang ada pada topi pasangannya.
- h. Saat guru memulai hitungan dari 1 2 3, maka masing-masing kelompok berlari menuju keranjang yang berisi daun-daunan dan *flashcard* yang berisi angka.
- i. Kemudian masing-masing kelompok berlomba mencari daun-daunan yang sesuai dengan jumlah gambar yang ada di topi pasangannya dan diletakkan di dalam piring plastik yang sudah disiapkan oleh guru.
- j. Lalu masing-masing kelompok kembali menuju keranjang untuk menunjuk lambang bilangan dengan cara mencari *flashcard* yang berisi angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang ada pada topi pasangannya.
- k. Kemudian mencocokkan *flashcard* gambar dengan *flashcard* angka.
- l. Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan lebih cepat, langsung berlari mengambil lonceng dan membunyikannya

sebagai tanda bahwa kelompok tersebut lebih dulu menyelesaikan permainan dan dinyatakan menang.

- m. Sementara itu kelompok lain memberi semangat, dan permainan ini berlanjut sampai semua kelompok melakukan permainan.
- n. Guru memberikan pujian dan *reward* jika anak mampu melakukan permainan dengan benar dan mampu bekerjasama dalam permainan.

Dari langkah-langkah permainan tersebut, diharapkan anak-anak mampu melakukan permainan dengan baik dan benar sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru, sehingga melalui permainan *flashcard* di kepala kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A dapat meningkat lebih baik.

Menurut Coupley (2001: 55), kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan berhitung, koresponden satu-satu, kuantitas, dan kemampuan mengenal dan menulis angka.

Sementara menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan Kurikulum TK Tahun 2010, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A) adalah anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran Matematika dini, yaitu anak mampu membilang dengan menunjuk gambar / benda, menunjuk lambang bilangan 1-10, serta mampu menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan gambar/ benda sampai 10.

Di dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai lambang bilangan untuk anak usia dini, harus memperhatikan tahapan-tahapan, dan harus dilakukan secara bertahap. Menurut Piaget (dalam Susanto 2011: 100-101), terdapat tiga tahap dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak, yaitu :

- a. Tahap Penguasaan konsep
Pada tahap ini anak dikenalkan dengan pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit. Pemahaman atau pengertian pada tahap ini diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan agar anak tidak merasa bosan.
- b. Tahap Transisi
Tahap transisi merupakan tahap peralihan proses berfikir dari konsep konkrit menuju pengenalan lambang bilangan yang abstrak, dimana benda konkrit tetap ditampilkan dan

- mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan.
- c. Tahap Lambang
Tahap ketiga disebut tahap lambang, merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Pada tahap ini anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan lainnya.
Ketiga tahapan di atas yaitu mulai dari tahapan pengenalan konsep, peralihan dan lambang merupakan cara belajar mendasar dalam memahami tentang bilangan pada anak usia dini karena ketiga tahapan tersebut dapat membantu anak dalam memahami Matematika bahkan dapat mencegah terjadinya ketakutan terhadap pelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Dan desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 : observasi sebelum perlakuan (*pre-test*)

X : perlakuan atau *treatment*

O_2 : observasi sesudah perlakuan (*post-test*)

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan dan jumlah populasi yang digunakan adalah seluruh anak kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan yang berjumlah 24 anak. Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2010: 124), teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan yang berjumlah 24 anak yang kemampuan mengenal lambang bilangan masih perlu dikembangkan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes yang dalam penilaiannya menggunakan lembar observasi sebagai instrument pengumpulan data yang utama. Lembar observasi tersebut dibuat dengan menggunakan skala *rating scale*. Berikut kisi-kisi instrumen tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun:

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Butir Pernyataan (item)
Kemampuan mengenal lambang bilangan	Mengenal lambang bilangan	Menunjuk lambang bilangan 1-10	1) Membilang dengan menunjuk gambar/ benda
			2) Menunjuk lambang bilangan 1-10
		Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	3) Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan gambar

Dalam penelitian ini menggunakan pegujian validitas isi (*content validity*). Pengujian menggunakan validitas isi dapat digunakan untuk menyesuaikan butir-butir instrumen dengan rancangan/ program yang sudah ada kemudian dikonsultasikan ke ahli, diuji coba, dan dianalisis dengan analisis item (Sugiyono, 2010: 183).

Reliabilitasnya menggunakan jenis *internal consistency* yang dilakukan dengan pengamatan (observasi). Adapun hasil data yang diperoleh dari pengujian reliabilitas adalah:

Tabel 2
Format Pengamatan Uji Reliabilitas

No.	Aspek yang diamati	Pengamat I				Pengamat II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Membilang dengan menunjuk gambar/ benda	-	-	-	√	-	-	-	√
2.	Menunjuk lambang bilangan 1-10	-	-	√	-	-	-	√	-

Pengaruh Permainan *Flashcard* Di Kepala Di Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan

3.	Menghubungkan/ memasang kan lambang bilangan dengan gambar	-	-	-	√	-	-	-	√
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Setelah mendapat hasil uji coba reliabilitas, selanjutnya adalah memasukkan data kode pengamatan sesuai tabel di atas ke dalam tabel kontingensi kesepakatan sebagai berikut:

Tabel 3
Kontingensi Kesepakatan

Pengamat I						
Pengamat II	Skor	1	2	3	4	Jumlah
	1					
	2					
	3			2		1
	4				1,3	2
Jumlah				1	2	3

Langkah selanjutnya adalah memasukkan data di atas ke dalam rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 3}{3 + 3} = \frac{6}{6} = 1$$

Dari data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang reliabel atau ajeg terbukti dari hasil hitung koefisien bernilai 1. Sehingga instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian dan tidak perlu dilakukan pengulangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi. Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) sebab disamping melakukan pengamatan, peneliti juga terlibat langsung dalam kegiatan subjek yang akan diamati.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data diuji dengan uji *Wilcoxon*, dalam pelaksanaan pengujian hipotesis dengan uji *Wilcoxon* akan digunakan tabel penolong. Data hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) dimasukkan

kedalam tabel penolong untuk mencari beda antara sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). berikut adalah hasil *pretest-posttest* yang nantinya dimasukkan ke dalam tabel penolong.

Tabel 4
Rekapitulasi Skor *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan

No.	Nama Subyek	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1.	AZK	9	12
2.	CHS	4	7
3.	DMS	5	8
4.	EMI	5	9
5.	FSA	7	10
6.	FDI	5	10
7.	FRS	9	12
8.	NFA	6	9
9.	RDO	4	7
10.	RSA	5	9
11.	RSI	4	7
12.	SKM	6	11
13.	SHF	7	11
14.	KLA	8	11
15.	JHN	4	7
16.	YGA	7	11
17.	SFI	4	7
18.	DST	4	8
19.	BGS	6	10
20.	VNO	5	9
21.	FBI	7	10
22.	TYA	4	7
23.	DNI	4	9
24.	JVA	7	11

Berdasarkan tabel hasil perhitungan beda dari *pre-test* dan *pos-test* kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*wilcoxon match pairs test*). Berikut perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon*:

Tabel 5
Tabel Penolong Untuk Test *Wilcoxon* Skor *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan

No	X _{A1}	X _{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B1} - X _A	Jenjang	+	-
1	9	12	3	7	+7	-
2	4	7	3	7	+7	-
3	5	8	3	7	+7	-
4	5	9	4	17,5	+17,5	-

Pengaruh Permainan *Flashcard* Di Kepala Ku Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan

5	7	10	3	7	+7	-
6	5	10	5	23	+23	-
7	9	12	3	7	+7	-
8	6	9	3	7	+7	-
9	4	7	3	7	+7	-
10	5	9	4	17,5	+17,5	-
11	4	7	3	7	+7	-
12	6	11	5	23	+23	-
13	7	11	4	17,5	+17,5	-
14	8	11	3	7	+7	-
15	4	7	3	7	+7	-
16	7	11	4	17,5	+17,5	-
17	4	7	3	7	+7	-
18	4	8	4	17,5	+17,5	-
19	6	10	4	17,5	+17,5	-
20	5	9	4	17,5	+17,5	-
21	7	10	3	7	+7	-
22	4	7	3	7	+7	-
23	4	9	5	23	+23	-
24	7	11	4	17,5	+17,5	-
Jumlah					300	T= 0

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Penentuan T_{hitung} menurut Sugiyono (2010: 136), yaitu diambil dari jumlah jenjang yang terkecil 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 signifikan 5% sehingga T_{tabel} yang diperoleh yaitu 81. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari T_{tabel} berjumlah 81 berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$).

Dengan demikian dapat dilihat bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$) maka H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$) dan H_o ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 81$), yang artinya “ada pengaruh permainan *flashcard* di kepala ku terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Tunas Harapan Menongo Sukodadi Lamongan”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan *flashcard* di kepala ku terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, dapat disimpulkan bahwa permainan *flashcard* di kepala ku berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai pengenalan lambang bilangan pada saat observasi awal dan observasi setelah perlakuan dengan permainan *flashcard* di kepala ku. Hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan (*pretest*)

pada anak kelompok A diperoleh rata-rata 5,6 sedangkan hasil perhitungan nilai sesudah perlakuan (*posttest*) diperoleh rata-rata 9,25.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* sehingga dapat diketahui bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $T_{tabel} = 81$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 81$). dan H_o ditolak karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 81$). Berdasarkan hasil perhitungan di atas, terbukti bahwa pengenalan lambang bilangan dengan menggunakan permainan *flashcard* di kepala ku dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal pengenalan lambang bilangan.

Saran

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

1. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak
 - a. Untuk mempermudah mengenalkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, sebaiknya guru memperhatikan tahap-tahap dalam mengenal lambang bilangan yaitu tahap penguasaan konsep, transisi, dan lambang.
 - b. Guru dapat menambahkan variasi mengajar menggunakan permainan *flashcard* di kepala ku dengan mengikuti langkah-langkah permainan *flashcard* di kepala ku sehingga kemampuan yang akan dikembangkan dapat berkembang secara maksimal.
 - c. Guru dapat membuat sendiri media yang digunakan dalam permainan *flashcard* di kepala ku yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai permainan *flashcard* di kepala ku dengan melibatkan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengembangkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakart: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Pengaruh Permainan *Flashcard* Di Kepala Di Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan

- Coupley, J. 2001. *The Young Child and Mathematics*. Washington. D.C. NAEYC.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Helmi, R Dyan dan Zaman, Saeful. 2009. *12 Permainan Untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*. Jakarta: Visi Media.
- Kemendiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Montolalu, B.E.F., dkk. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak-Anak*. Jogjakarta: Divapress.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nirwana, Ade Benih. 2011. *Psikologi Bayi, Balita dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. *pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani N. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- TIM. 2006. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Untoro, J. 2006. *Buku Pintar Matematika SD*. Jakarta : Wahyu Media.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.