

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA  
MELALUI MEDIA *FLASH CARD* DI PAUD BUNDA SUNGAI PINANG  
KEC.SUNGAI PINANG KAB. OGAN ILIR**



**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Kualifikasi Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang

Oleh

**NAMA : SITI ZAHARO  
NIM : 10 03 116**

**PROGRAM KUALIFIKASI S1  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
RADEN FATAH  
2014**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya<sup>1</sup>.

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

---

<sup>1</sup> Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta; Universitas Terbuka, 2005), hlm. 1

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), "Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality". Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.<sup>2</sup>

Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif yakni kemampuan berhitung. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika adalah berhitung.

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 2

Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Taman Kanak-Kanak atau pada pendidikan anak usia dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat PAUD Bunda Sungai Pinang seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan

dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibatnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat dan kurang maksimal.

Karena minimnya alat peraga dalam kegiatan bermain dan bernyanyi di PAUD Bunda kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media papan tulis dan pohon hitung saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester. Dari 21 anak hanya 10 anak yang sudah mampu berhitung sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru ternyata anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media yaitu dengan menggunakan jari-jari tangan.

Sebagai guru PAUD menyadari bahwa pendidikan di tingkat PAUD, metode bermain sangat diperlukan. Karena pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak di PAUD Bunda Sungai Pinang.

Media ini penulis pilih untuk memperbaiki pembelajaran karena memberikan pengajaran untuk anak-anak usia dini, di mana yang sering dijumpai adalah anak tidak bisa diam. Anak selalu bergerak, entah menggerakkan kaki, tangan, kepala, bahkan berjalan kian kemari, meski telah dinasehati beberapa kali.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, maka peneliti mencoba menggunakan media gambar *Flash Cardt*. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, anak mudah mengingat setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari. Diharapkan setelah semua konsep bilangan dan lambangnya dikenal, memudahkan anak untuk menghitung pada waktu yang akan datang.

Dengan judul penelitian **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA MELALUI MEDIA *FLASH CARD* DI PAUD BUNDA SUNGAI PINANG KEC.SUNGAI PINANG KAB. OGAN ILIR**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Anak didik kurang menyukai pelajaran berhitung.
2. Rendahnya minat terhadap pelajaran berhitung
3. Kurangnya media (alat peraga) dalam pelajaran berhitung

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu apakah dengan menerapkan media *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada PAUD Bunda Sungai Pinang?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung dengan menerapkan media *Flash Card* di PAUD Bunda Sungai Pinang.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
  - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi anak didik

- 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.
- 3) Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
- 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

### b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
- 2) Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan metode bernyanyi sambil bermain
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.

- 3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.
- 4) Mengembangkan kemampuan dan sikap nasional, ekonomis dan menghargai waktu.

d. Penulis

- 1) Sebagai bahan menegimplementasikan apa yang elah didapat dibangku perkuliahan sehingga memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai guru di sekolah.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam setiap menentukan langkah pembelajaran terutama dalam memilih metode, media maupun model pembelajaran.

## **F. Kajian Pustaka**

Skripsi saudara Andriani dengan judul skripsi “Studi Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Anak di RA Tarbiyah Islamiyah Kelekar.”<sup>3</sup>, Dimana hasil penelitian menyebutkan terdapat sejumlah faktor yang mampu mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Membaca, yaitu metode mengajar guru yang monoton, dan perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anak, terutama di rumah.

---

<sup>3</sup> Andriani, Studi Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Anak di RA Tarbiyah Islamiyah Kelekar.

Penelitian Andriani di atas berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan, dimana kalau Alamsyah melihat studi faktor dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan, sementara yang penulis lakukan adalah ingin mengetahui apakah dengan media *Flash Card* terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung.

Kemudian Penelitian Tindakan Kelas Nani Febriani (2010) berjudul : “Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Berhitung Permulaan Sako Kec. Rambutan”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hasil ini diperoleh setelah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan melalui tiga siklus. Dari siklus yang di lakukan ternyata ada peningkatan signifikan minat belajar siswa dengan menggunakan metode demosntrasio tersebut.

Persamaan penelitian diatas terletak pada sama-sama menggunakan metode demonstrasi sementara perbedaan dengan yang akan penulis teliti adalah terletak pada peningkatan hasil belajar siswa melalui kemampuan membaca permulaan sementara penelitian diatas peningkatan minat belajar siswa.

Penelitian saudari Indah Pratiwi tahun 2012 dengan judul “Penerapan Model *Picture and Picture* Untuk kemampuan berhitung di TK Abdurrahman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung angka. Kemampuan siswa

pada tahap pra tindakan hanya mencapai 6 anak kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 10 anak, dan meningkat lagi 17 anak pada siklus 2. dengan demikian model ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan prestasi anak usia dini.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Pengertian Berhitung**

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa digunakan metode tes. Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan pada lingkup perkembangan.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara terhadap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan<sup>4</sup>.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut<sup>5</sup> :

- a. Tingkat perkembangan mental anak.

---

<sup>4</sup> Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.) hlm. 30

<sup>5</sup> Suyanto. S. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* . (Yogyakarta: Hikayat, 2005.) hlm. 58

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya belajar sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan.

Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

b. Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

## **2. Karakteristik Cara Belajar Anak**

Anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak itu antara lain<sup>6</sup> (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) anak belajar paling baik jika yang dipelajarinya menyeluruh, bermakna, menarik, dan fungsional.

Bermain sebagai salah satu cara belajar anak memiliki ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela, ditentukan oleh aturan, dan episodik. Para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu bahwa anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran dengan orang dewasa.

Lingkungan yang diciptakan secara kondusif akan mengundang anak untuk belajar secara alamiah tanpa paksaan sehingga apa yang dipelajari anak dari lingkungannya adalah hal-hal yang benar-benar bermakna, fungsional, menarik dan bersifat menyeluruh.

## **3. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak**

Ada beberapa jenis metode pembelajaran umum yang dapat digunakan di Taman Kanak-kanak. Strategi pembelajaran tersebut pada

---

<sup>6</sup> <http://pgpaud.unpkediri.ac.id/index.php/web/detberita/berita/22>, diakses tanggal 20 Desember 2013

umumnya lebih menekankan pada aktivitas anak dalam belajar, namun, tidak berarti peranan guru pasif. Guru harus berperan sebagai fasilitator yang dapat memberikan kemudahan dan kelancaran kepada anak dalam proses belajar.

Jenis-jenis metode pembelajaran umum tersebut adalah<sup>7</sup>: (1) meningkatkan keterlibatan indra, (2) mempersiapkan isyarat lingkungan, (3) analisis tugas, (4) scaffolding, (5) praktik terbimbing, (6) undangan/ajakan, (7) refleksi tingkah laku/tindakan, (8) refleksi kata-kata, (9) contoh atau modelling, (10) penghargaan efektif), (11) menceritakan/ menjelaskan/ menginformasikan, (12) do-it-signal, (13) tantangan, (14) pertanyaan, dan (15) kesenyapan.

Strategi-strategi pembelajaran tersebut dapat diintegrasikan atau digabungkan dalam keseluruhan proses pembelajaran, sehingga tercipta kegiatan belajar yang lebih bervariasi.

#### **4. Metode Pembelajaran Khusus di Taman Kanak-kanak**

Terdapat beberapa jenis strategi pembelajaran khusus yang dapat diterapkan di Taman Kanak-kanak. Penerapan strategi pembelajaran khusus tersebut pada prinsipnya sama dengan penerapan strategi pembelajaran umum, yaitu harus mempertimbangkan karakteristik tujuan, karakteristik anak

---

<sup>7</sup> <http://araihan.blogspot.com/2009/01/jenis-jenis-strategi-pembelajaran-umum.html> , diakses tanggal 20 Desember 2013

dan cara belajarnya, karakteristik tempat yang akan digunakan, dan pola kegiatan.

Jenis-jenis metode pembelajaran khusus tersebut adalah (1) kegiatan eksploratori, (2) Penemuan Terbimbing, (3) Pemecahan Masalah, (4) Diskusi, (5) Belajar Kooperatif, (6) Demonstrasi, dan (7) Pengajaran Langsung. Dan bermain sambil bernyanyi<sup>8</sup>

Di samping strategi pembelajaran di atas, guru Taman Kanak-kanak dituntut untuk dapat menggunakan strategi pembelajaran lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

## **5. Media *Flash Card***

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti “perantara atau pengantar”<sup>9</sup>. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu”<sup>10</sup>. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat

---

<sup>8</sup> <http://prastika20.files.wordpress.com/2009/01/strategi-pembelajaran-tk.doc.>, diakses tanggal 20 Desember 2013

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

<sup>10</sup> Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya”<sup>11</sup>.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

### **b. Macam-Macam Media**

Media pembelajaran dibedakan atas 6 jenis media sebagai berikut<sup>12</sup> :

- 1) Media Pandang (visual) Media pandang meliputi : gambar buram, atau gambar tembus pandang. Gambar buram meliputi : Sketsa, lukisan dinding, chart, grafik dll. Gambar tembus pandang meliputi : slide, dan gambar bergerak
- 2) Media Dengar (audio) Media dengar meliputi: radio dan kaset
- 3) Media pandang dengar (audio-Visual) Media pandang dengar meliputi: TV dan Video
- 4) Media cetak, Media Cetak meliputi : buku – buku pelajaran, buku bacaan, kamus, ensiklopedia
- 5) Objek fisik nyata Objek nyata meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, nara sumber, dan hasil karya siswa
- 6) Media komputer

### **c. Media *Flash Card***

*Flash Card* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu).

Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah “media yang

---

<sup>11</sup> Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

<sup>12</sup> [www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com](http://www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com) diakses tanggal 20 September 2013 dan Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 119

sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu”.<sup>13</sup>

*Flash Card* atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar (pada meteri ini gambar berisi tulisan surat-surat pendek) yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *Flash Card* dikelompok-kelompokkan antara lain : “seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak”.<sup>14</sup> Pengertian lain menyebutkan bahwa *Flash Card* adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* “terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain”.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 119

<sup>14</sup> <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 17 september 2011

<sup>15</sup> Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm.109

Jadi media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih prestasi otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan prestasi membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash Card* atau kartu belajar ini “merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan prestasi otak kanan untuk mengingat”.<sup>16</sup>

Adapun fungsi media pembelajaran *Flash Card* yang lain adalah sebagai berikut :

- a. Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- b. Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- c. Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- d. Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- e. Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- f. Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan
- g. Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- h. Bisa menciptakan memory games, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan)<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 17september 2011

<sup>17</sup> [http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th\\_detail&id=07910020](http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th_detail&id=07910020), diakses tanggal 17 september 2011

Dengan mengetahui fungsi media pembelajaran *Flash Card* maka semakin jelas menjadi bahan pertimbangan penting bagi guru untuk menggunakan media ini sehingga tidak ada keraguan lagi akan efektifitas pembelajaran ini.

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

#### **a. Lokasi atau Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah PAUD Bunda Sungai Pinang, dengan pertimbangan bahwa penelitian tindakan kelas ini harus dilakukan di kelas dan sekolah dimana guru yang melakukan penelitian melaksanakan tugas.

#### **b. Waktu**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (II) tahun ajaran 2013/2014 dan dilaksanakan selama dua bulan yaitu pada bulan Februari dan Maret 2014,

#### **c. Kelas dan Karakteristik Siswa**

Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD Bunda Sungai Pinang, yang berjumlah 23 orang siswa terdiri dari 9 orang siswa dan 14 orang siswi dengan pertimbangan kelas I adalah kelas yang saya hadapi/ajari dan masalah yang ditemui.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (Siklus)

Dalam kegiatan bidang pengembangan kognitif terutama dalam hal berhitung anak mereka masih mengalami kesulitan dan kurang paham dengan pembelajaran tersebut. Kegiatan- kegiatan tersebut adalah :

- a. Membilang bilangan 1-10 dengan benar.
- b. Menyanyikan bilangan 1-10 dengan konsep benda.
- c. Mengurutkan angka untuk bilangan 1-10.
- d. Penambahan dan pengurangan dengan permainan ikan.

Oleh karena itu sebagai seorang pendidik penulis berusaha agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Dalam mengadakan perbaikan penulis berdiskusi dengan teman sejawat konsultasi dengan kepala sekolah, konsultasi dengan supervisor maupun mencari buku-buku penunjang yang relevan. Penulis berfikir bagaimana mengatasi permasalahan yang dialami anak dalam kegiatan berhitung ini. Kemudian penulis menyusun rencana perbaikan yang terdiri dari dua siklus. Apabila hasil yang dicapai setelah dua siklus belum sesuai dengan harapan penulis, maka akan dilakukan perbaikan kembali pada siklus berikutnya.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan inti adalah :

1. Kartu-kartu (berisi tulisan berhitung/angka) yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
2. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan

3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari angka "dua".

#### a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti bersama teman sejawat memulai perbaikan pada siklus I yang terbagi menjadi dua RKH, yaitu

SIKLUS I	MATERI
RKH 1	Membilang angka 1-10. Bermain mengurutkan sesuai urutan angka 1-10.
RKH 2	Bermain penambahan angka 1-3. Bermain pengurangan angka 1-3.

Setelah siklus I terlaksana dan hasilnya belum sesuai target ketuntasan, maka peneliti menyusun rencana perbaikan pada siklus II yang terbagi menjadi dua RKH dengan materi sebagai berikut :

SIKLUS II	MATERI
RKH 1	Membilang dengan bermain dan bernyanyi angka 1-10. Bermain mengurutkan sesuai urutan angka 1-10.
RKH 2	1. Bermain dan bernyanyi penambahan menggunakan angka 1-5. 2. Bermain dan bernyanyi pengurangan menggunakan <i>stick</i> angka 1-5.

### b. Observasi Dan Evaluasi

Dalam hal ini, selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pengamat melakukan observasi sekaligus mengevaluasi terhadap aktivasi guru dan anak didik. Hal-hal yang perlu diamati dan dievaluasi dalam setiap perbaikannya nampak pada tabel berikut :

Siklus	Guru	Anak didik
I	1. Penguasaan materi. 2. Pemanfaatan alat permainan.	1. Keaktifan anak. 2. Kemampuan anak dalam membilang dan mengurutkan <i>stick</i> angka.
II	1. Penguasaan materi. 2. Pemanfaatan alat permainan.	1. Keaktifan anak. 2. Kemampuan anak dalam menambah dan mengurangi <i>stick</i> angka.

### c. Refleksi

Setelah tindakan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berakhir. Maka observer menyampaikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran baik yang dilakukan oleh guru maupun yang dilakukan siswa. Hal ini perlu di

lakukan supaya kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya.

## **I. Sistematika Pembahasan**

BAB I. Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kerangka teori, Kajian Pustaka, Metodologi Penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II. Landasan Teori berisi tinjauan atas pembelajaran berhitung, Materi dan tujuannya kemudian mengenai Media Flash Card serta kemampuan berhitung.

BAB III. Metodologi Penelitian yang mencakup ; Setting Penelitian, Subjek Penelitian, Sumber Data, Teknik dan Alat Pengumpul Data, Analisis Data Indikator Kinerja, dan Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari data hasil tindakan pada Pra-Tindakan (pra-Siklus), Data Perbaikan Siklus I, Siklus II, Siklus III, serta Pembahasan Peningkatan 3 Siklus.

BAB V. Penutup. Berisi kesimpulan dan saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock B. Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang : IKIP Veteran Press
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press
- [www.masinosinaga.com/id/kamus/kamus-inggris-indonesia/terjemahan-dari-stick](http://www.masinosinaga.com/id/kamus/kamus-inggris-indonesia/terjemahan-dari-stick)
- Departemen Pendidikan Nasional 2006, Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers and Cirles Time” (BCCT) dalam Pendidikan Usia Dini.
- Hurloock, E.B.,1999. *Perkembangan Anak Julid 1* (edisi 6). Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Mudjito, A K. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Diroktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 200
- Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.), hlm. 25
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung; Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 111
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Kasus*, (Bandung: PT. Remaja Karya, 1998), hlm.197
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 64

<http://pgpaud.unpkediri.ac.id/index.php/web/detberita/berita/22>, diakses tanggal 20 Desember 2013

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

Sudjana dan Rivai. *Media pengajaran*. (Bandung:Sinar Baru, 2009).hlm. 2

Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

Rudi Susilana, dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009), hlm. 110

Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : PAUD Bunda Sungai Pinang  
 Mata Pelajaran : Baerhitung  
 Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit (2 Kali Pertemuan)  
 Materi : Pengembangan Berhitung Sederhana

### A. STANDAR KOMPETENSI

4. Pengenalan Berhitung sederhana

### B. KOMPETENSI DASAR

4.1 Mengucapkan berhitung 1-10 dan penjumlahan sederhana

### C. METODE PEMBELAJARAN

- Bernyanyi dan bermain

### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER	WAKTU
1.	<b>PENDAHULUAN</b>		<b>10 menit</b>
	Salam, Doa, Membuka Pelajaran, dan Apersepsi cerita		
2.	<b>KEGIATAN INTI</b>		<b>45 menit</b>
	a. Guru mengajak siswa keluar kelas. b. Siswa diminta untuk membuat 2 kelompok lingkaran besar.		

	<p>c. Siswa diminta menyanyikan lagu “Kalau Kau Senang Hati” bersama-sama sambil melatih gerak bertepuk mengikuti irama lagu.</p> <p>d. Kata-kata ‘tepuk tangan lalu diganti dengan angka satu, angka dua, angka tiga, angka empat, angka lima, angka enam, angka tujuh, angka delapan, angka sembilan dan angka sepuluh.</p> <p>e. dan nyanyi “lakukansemua”</p> <p>f. Pada saat kata-kata “lakukansemua” siswa melakukan hitungan satu hingga sepuluh secara berurutan.</p> <p>g. Masing-masing kelompok diminta untuk menyanyi secara bergantian.</p> <p>Kegiatan ditutup dengan guru meminta siswa mencari teman untuk bermain berhitung secara berpasangan.</p>		
<b>3.</b>	<b>PENUTUP</b>		<b>5 menit</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengulang kembali pelafalan bahasa dengan seksama</li> <li>▪ Mengadakan tanya jawab secara klasikal tentang materi</li> </ul>		

--	--	--	--

**E. MEDIA / SUMBER**

- Buku paket
- Buku yang relevan
- Gambar / Kertas karton

Mengetahui  
Kepala PAUD Bunda  
Sungai Pinang

Sungai Pinang .....,.....2013  
Guru

( \_\_\_\_\_ -)

SITI ZAHARO