

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN
PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DI TK PERMATA
BUNDA PALEMBANG**



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 : DWI APRIYANTI
NIM : 10 04 080

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN FATAH
PALEMBANG
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*)¹, yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif)².

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya³. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa,

¹ Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.) hlm. 37

² *Ibid.*, hlm. 37

³ Suyanto. S. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat, 2005.) hlm. 19

kognitif, fisik/motorik, dan seni. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresikan perasaannya.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk hidup di lingkungan masyarakatnya, selain mempersiapkan diri untuk masuk sekolah dasar (SD). Jadi, upaya pengembangan anak pada usia dini lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh, yaitu mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi, dan fisik anak⁴.

Keberhasilan pendidikan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

⁴ *Ibid.*, hlm. 20

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi orang tua dan tenaga pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak yang terefleksi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan umum pendidikan TK adalah mengembangkan bekerja sendiri pada anak melalui permainan. Anak sampai usia tujuh tahun pada dasarnya kemampuan untuk bekerja sendiri pada anak muncul dalam dorongan untuk bermain, menyanyi dan bekerja (pekerjaan) tangan dalam proses pendidikannya, lebih dominan memakai daya fantasi anak. Prinsip yang dipakai adalah urutan berjenjang, dimulai dari yang mudah kemudian berlanjut pada yang lebih sukar.

Di TK Permata Bunda, berdasarkan pengamatan penulis tahun ajaran 2013/2014 masih terdapat 80% anak yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep berhitung seperti pada kegiatan pembelajaran membuat urutan berhitung 1 sampai 10 dimana masih terdapat anak yang salah dalam mengurutkan berhitung. Hal ini disebabkan antara lain pembelajaran yang dilaksanakan guru tentang konsep berhitung di TK, menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif⁵.

Fakta yang lain di TK Permata Bunda adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep berhitung dan

⁵ Dwi Apriyanti, *Observasi*, November 2013

lambangannya. Dengan kata lain, hasil yang di capai oleh anak dalam pembelajaran mengenal konsep berhitung dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang di harapkan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan. Factor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep berhitung dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain,seperi: kognitif, fisik, motorik dan seni.

Disisi lain, guru menemui kendala dalam pembelajaran ketika mengenalkan konsep berhitung dan lambangnya kepada anak, perhatian anak sangat kurang. Anak-anak gelisah dan tidak tahan duduk dalam waktu balajar berlangsung. Dengan kata lain, anak-anak tidak mempunyai konsentrasi yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mengamati anak dengan cermat dan menentukan kemampuan, kebutuhan, minat dan cara belajar masing-masing anak.⁶ Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pemikiran anak dan pengalamannya dengan bahan-bahan ajar, gagasan-gagasan dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman ini haruslah cocok dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak yang sedang berkembang.

⁶ Maimunah Hasan. *Op.Cit.*, hlm. 25

Berbagai cara yang telah diupayakan dalam pembelajaran mengenal konsep berhitung dan lambangnya ini misalnya dengan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, pembimbingan anak, pemberian tugas namun pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai anak masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak-anak belum mampu mengingat konsep berhitung dan lambangnya pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep berhitung maka peneliti mencoba menggunakan media *Flash Card*. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep berhitung dan lambangnya. Setiap konsep berhitung dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DI TK PERMATA BUNDA PALEMBANG**

B. Batasan Masalah

Dengan pertimbangan luasnya materi berhitung maka penelitian perlu di batasi pada permasalahan berhitung 1-10 saja.

C. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal berhitung 1-10 dengan menerapkan media pembelajaran *Flash Card* di TK Permata Bunda Palembang?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal berhitung 1-10 dengan menerapkan media pembelajaran *Flash Card* di TK Permata Bunda Palembang

2. Kegunaan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat sekaligus masukan bagi guru TK khususnya, agar kegiatan perlombaan dapat dijadikan sebagai alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep berhitung.

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di TK Permata Bunda khususnya melalui program pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Siswa

Sebagai motivasi untuk membina dan meningkatkan kemampuan anak dan memupuk rasa percaya diri sebagai individu yang mempunyai penghargaan terhadap diri sendiri.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini hanya pada skripsi (hasil penelitian) yang dilaksanakan di perguruan tinggi antara lain :

Skripsi saudara Ahmad Indah Ftrianti (2009) yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi PAI di SD Asy-Syihabiyah” dengan rumusan masalah apakah media pembelajaran *Flash Card* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi PAI di SD Asy-Syihabiyah? sementara hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang diperoleh ternyata implementasi media pembelajaran *Flash Card* pada materi PAI adalah

metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terbukti dengan adanya tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dan hasilnya meningkat.

Skripsi saudara Andriani dengan judul skripsi “Studi Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Berhitung 1-10 Anak di RA Tarbiyah Islamiyah Kelekar.”, 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.

Skripsi yang ditulis oleh Yeni Lidia (2012) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Sahabat Nabi Menggunakan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas IV SD Tanjung Bunut Kec. Lembak Kabupaten Muara Enim”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi kisah sahabat Nabi yaitu Abu Bakar As-Syidiq dan Umar Bin Khattab. Hal ini dapat di lihat dari serangkaian hasil penelitian melalui siklus yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata anak yang menggunakan media ini meningkat sangat tinggi dan baik serta ketuntasan belajar anak juga meningkat dari siklus ke siklus.

Berdasarkan kajian pustaka yang penulis temukan di atas maka penulis dapat mengetahui bahwa judul dan permasalahan penulis ajukan belum di analisa dan diteliti oleh orang lain khususnya materi Kemampuan

siswa dalam membaca menggunakan media *Flash Card* maka penulisan dapat melanjutkan penelitian yang sudah ada.

F. Landasan Teori

1. Kemampuan Mengenal berhitung 1-10

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya. Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Proses belajar mengajar berhitung harus memperhatikan karakteristik matematika. mengemukakan beberapa karakteristik yaitu:

materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep berhitung dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui perlombaan.

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 bertahap 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 kegiatan⁷.

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.

2. Media Pembelajaran *Flash Card*

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar⁸. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional

⁷ Maimunah Hasan. *Op.Cit.*, hlm. 30

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

terten⁹. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya¹⁰.

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.

Media pembelajaran dibedakan atas 6 jenis media sebagai berikut¹¹ :

- a. 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
- b. Media Dengar (audio) Media dengar meliputi: radio dan kaset
- c. Media pandang dengar (audio-Visual) Media pandang dengar meliputi: TV dan Video
- d. Media cetak, Media Cetak meliputi : buku – buku pelajaran, buku bacaan, kamus, ensiklopedia
- e. Objek fisik nyata Objek nyata meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, nara sumber, dan hasil karya siswa
- f. Media komputer

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

Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau

⁹ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

¹⁰ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

¹¹ www.mawaddaturrohman08021991.files.wordpress.com diakses tanggal 20 September 2013

tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.¹²

Flash Card adalah kartu-kartu bergambar (pada meteri ini gambar berisi tulisan angka) 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.¹³ 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.¹⁴

Jadi media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 119

¹³ <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 17 september 2013

¹⁴ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm.109

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.¹⁵

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)¹⁶

¹⁵ <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>, diakses tanggal 17september 2013

¹⁶ http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th_detail&id=07910020, diakses tanggal 17 september 2013

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.

G. Metodologi Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah di TK Permata Bunda Palembang

b. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (II) tahun ajaran 2013/2014 dan direncanakan selama 3 (tiga) bulan yaitu bulan Desember 2013 dan Januari-Februari 2014,

c. Kelas dan Karakteristik Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa berjumlah 20 orang siswa, dengan pertimbangan adalah kelas yang saya hadapi/ajari dan masalah yang ditemui adalah dikelas yang saya hadapi itu sendiri. Dengan berbagai latar belakang dan karakteristik siswa maka diharapkan dari 20 siswa tersebut dapat tuntas dalam belajar selama kegiatan tindakan kelas dilakukan.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru. Untuk mendapatkan data tentang bagaimana cara guru menggunakan media belajar *Flash Card*
- b. Siswa. Untuk mendapatkan data tentang belajar siswa materi berhitung
- c. Teman Sejawat. Mengetahui observasi guru dan siswa

3. Teknik dan Alat Pengumpul Data

- a. Observasi terhadap guru. Untuk mendapatkan data tentang penggunaan media *Flash Card*
- b. Tes ditujukan kepada siswa. Untuk mendapatkan tingkat keberhasilan belajar siswa.
- c. Dokumentasi

4. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang di pilih yaitu penelitian tindakan maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari tahapan siklus yang di lakukan yaitu:

a. Perencanaan

Dalam pelaksanaan penelitian terlebih dahulu disiapkan materi atau bahan sesuai silabus

- 1) Menyiapkan bahan ajar

- 2) Menyiapkan RKM dan RKH
- 3) Menyiapkan bahan media
- 4) Formulir observasi untuk guru dan
- 5) Formulir observasi terhadap siswa

b. Pelaksanaan

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini di laksanakan untuk menyampaikan materi pelajaran berdasarkan RPP dan strategi pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang di laksanakan pada penelitian pertama. Tindakan merupakan tahap pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan dari rencana yang telah di buat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran *Flash Card*.

c. Observasi

Tahap ketiga yaitu observasi kelas, dimana kegiatan ini berlangsung seiring dengan kegiatan pembelajaran pada tahap kedua. Peneliti di Bantu oleh guru atau observer mengobservasi kegiatan kelas yang di lakukan oleh setiap siswa. Kemudian memperoleh data yang akurat tentang klemahan dan kekurangan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

d. Refleksi.

Penelitian antara guru dan observer setelah proses pembelajaran berakhir. Dalam penelitian ini observer menyampaikan menyampaikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran baik yang di lakukan oleh guru maupun yang di lakukan siswa. Hal ini perlu di lakukan supaya kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan Skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan:

BAB I. Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Landasan Teori, Metodologi Penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II. Landasan Teori. Berisi teori tentang media *Flash Card* dan hasil belajar

BAB III. Setting Wilayah Penelitian

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari data hasil Tes Formatif Pra-Tindakan, Data Perbaikan Per Siklus, Pembahasan Peningkatan

BAB V. Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu, dan Joko Tri Prasetyo, 1997, *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: Pustaka Setia,
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006),
- Depdiknas. 2007. *Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal*. Jakarta: Pusat pengembangan Kurikulum.,
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana, 2009, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung; Wcana Prima,
- Farida, Rahim, 2008, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Grainger. J. 2003. Problem Prilaku Perhatian Dan Membaca pada Anak Strategi Intervensi Berbasis Sekolah (Alih Bahasa: Enny Irawati). Jakarta: Grasindo.,
- Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),
- Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.),
- Oka, Gusti Ngurah, 1983, *Pengantar Membaca dan Pengajarannya*, Surabaya: Usaha Nasional,
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986),
- Nurhayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005),

Hainstock, E. G. 2002. *Montessori untuk Anak Prasekolah* .jakarta:Pustaka

Zaini, Hisyam, dkk, 2007, *Strategi Pembelajaran Aktif* , (Jogjakarta CTSD, hlm. XVI

Megawangi, R., Dona, R., dkk. 2005. *pendidikan yang patut dan Menyenangkan*

Silberman, Mell, 2002, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta; Yapendis,

Suyanto. S. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* . Yogyakarta: Hikayat,

Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009),

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

www.mawaddaturrohman08021991.files.wordpress.com diakses tanggal 20 September 2013

<http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html>,
<http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards>, diakses tanggal 24 Februari 2012

<http://bukittingginews.com/2011/06/teknik-pembuatan-media-pembelajaran>,
lihat juga <http://elearning.unesa.ac.id/tag/langkah-langkah-pembelajaran-model-flash-card>, diakses tanggal 24 Februari 2012

1. Membilang banya benda 1-20	36. Membilang/menyebut urutan berhitung dari 1-20
2. Membilang benda 1-10	37. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep berhitung dengan benda-benda sampai 10)
3. Mengenal konsep berhitung	38. Menunjuk urutan benda untuk berhitung sampai 10
4. Mencocokkan berhitung dengan lambing berhitung	39. Menghubungkan/memasangkan lambang berhitung dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
5. Mengenal lambang huruf (lambang vocal dan konsonan)	40. Membuat coretan atau tulisan yang berbentuk huruf/kata berdasarkan gambar yang dibuatnya.