



**PENERAPAN METODE BERMAIN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI RA AL AMIN PAKIS
MALANG**

Mar'atush Sholihah¹, Mohammad Afifulloh², Yorita Febry Lismanda³
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang
e-mail: chichi.lich4@gmail.com¹, mohammad.afifulloh@unisma.ac.id²,
yorita.feby@unisma.ac.id³

Abstract

The faced problem is the low counting ability of children, that its sense is less satisfactory. In delivering lessons of learning, the teacher writes numbers firstly without introducing symbols, also for the teacher's method is monotonous so, the children get bored quickly. To solve the problem, the researcher take action by designing of learning process activities in the classroom with the application of the flashcard playing method to improve the numeracy skills of group B children in RA Al Amin Pakis Malang. The implementation of this class research was conducted in 2 cycles, that compose 4 stages: the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the reflection stage. The first Cycle was carried out by obtaining 50% or 8 out of 16 children, who reached the expected indicators. Therefore, the research was conducted again. In the second cycle, there was a progress at 87.5% or 12 of 16 children, who reached the expected indicators. Finally, from this classroom action research, it can be seen that the development of children's numeracy capacity has increased.

Kata kunci: metode bermain flash card, kemampuan berhitung, anak

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan subjek atau pelaku kegiatan yang perlu diisi guru dengan berbagai pengetahuan. Anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki banyak ide, tidak dapat berdiam diri dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu anak usia dini perlu membangun pengetahuannya melalui berbagai macam pengalaman dengan beraneka bahan dan kegiatan yang dilakukan, seperti yang diungkapkan Brubacher (dalam Helmawati, 2015:31) bahwa anak harus dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang baik. Dalam kehidupan sehari-hari, anak usia dini perlu dikenalkan konsep menanamkan nilai dan memecahkan masalah karena konsep tersebut dalam disiplin ilmu pengetahuan termasuk dalam matematika. Salah satu pembelajaran matematika adalah kegiatan berhitung. Perlu diketahui bahwa perkembangan ideal kemampuan berhitung anak sesuai dengan Permendikbud No 137 (2014:26) seharusnya

anak yang berusia 5-6 tahun telah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Menurut Lismanda (2017:89) “Perkembangan anak adalah perubahan yang dialami oleh anak dapat dinilai kualitasnya karena menilai perkembangan anak dapat diobservasi dari kecepatan, keteraturan, dan kekomplekskannya”.

Permasalahan yang dihadapi anak kelompok B di RA Al Amin Pakis yaitu kemampuan berhitung anak yang rendah, dalam arti kurang memuaskan dan dalam pembelajaran cara menyampaikan pelajaran guru menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol selain itu metode guru yang monoton sehingga anak-anak cepat bosan. Dari uraian yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti dapat menemukan beberapa masalah dan kendala dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas, seperti salah satu permasalahan yaitu guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan diatas maka peneliti mempunyai ide untuk memberi judul penelitian diatas adalah **Penerapan Metode Bermain *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Al Amin Pakis Malang**. Peneliti mencoba untuk melakukan perbaikan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Al Amin Pakis Malang dengan penerapan metode bermain *flashcard*.

Berdasarkan penjabaran dari konteks penelitian dan fokus penelitian, maka penelitian mempunyai tujuan yang akan di capai adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan penerapan metode bermain *flashcard* untuk meningkatkan Kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al Amin Pakis Malang. (2) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al Amin Pakis Malang setelah diterapkan metode bermain *flashcard*.

B. Metode

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan masalah yang telah ditetapkan, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian tindakan kelas diawali dengan dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*). Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder dalam hal ini hasil belajar anak yang dijadikan standart dalam penerapan metode bermain *flashcard*. Adapun data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu berupa data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang berupa keterangan langsung dari responden yang berkenaan dengan upaya guru dan hasil belajar anak. Sedangkan untuk data sekunder

yaitu yang diperoleh dari dokumen -dokumen guru, siswa di RA Al Amin. Sedangkan teknik yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

Pertama yaitu Observasi Dalam penelitian ini observasi yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mengamati keaktifan dan ketertarikan anak dalam proses belajar mengajar yang menerapkan metode bermain *flashcard* yang bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran khususnya pada peningkatan kemampuan berhitung anak di kelompok B RA Al Amin Pakis. Hal ini dibuktikan dengan pendapat Arikunto (2008:146-147) yang menyatakan bahwa “observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu proyek dengan menggunakan alat indera”.

Kedua Dokumentasi, Teknik dokumentasi merupakan proses pengumpulan data yang digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat tertulis yang dikuatkan dengan pendapat Arikunto (2008:131) yang menyatakan bahwa “dalam metode ini peneliti bekerja sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan, yang ada dan objektif, data yang dikumpulkan adalah data pribadi anak dan foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung”.

Ketiga Wawancara, Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas dan anak didik. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan permasalahan yang dialami oleh anak, kemampuan berhitung anak, media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran. Selanjutnya melakukan wawancara kepada anak didik untuk mengetahui perasaan anak yang berkaitan dengan Suasana pembelajaran yang dialami oleh anak.

C. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan penerapan metode bermain *flashcard* dapat diketahui hasil sebagai berikut: hasil observasi pra siklus ketuntasan belajar anak mencapai prosentase 25% dengan jumlah 4 anak yang tuntas, setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasil belajar anak mengalami peningkatan, ketuntasan belajar anak mencapai prosentase 50% dengan jumlah 8 anak tuntas namun masih belum memenuhi indikator keberhasilan anak sehingga dilakukan tindakan berikutnya pada siklus II dan hasil belajar anak mengalami peningkatan melebihi indikator keberhasilan, ketuntasan belajar anak mencapai prosentase 87,5% dengan jumlah 14 anak tuntas, prosentase ini sudah memuaskan karena standart indikator keberhasilan anak adalah 75%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain *flashcard* pada siklus II telah berhasil dan sudah mencapai hasil yang baik diatas rata-rata yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain, karena menurut pendapat Lismanda (2016:79) “Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungannya dan memenuhi tugas-tugas perkembangannya”.

Penerapan metode bermain *flashcard* dalam proses pembelajaran kemampuan berhitung dapat digunakan untuk memperjelas pembelajaran. Pada saat pembelajaran anak terlibat langsung untuk menggunakan media *flashcard* sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan pembelajaran yang menyenangkan menjadikan anak-anak mudah memahami dan materi yang disampaikan oleh guru mudah diterima dengan baik oleh anak-anak.

Menurut Montesori (dalam Riyanto & Handoko, 2004:6) mengemukakan bahwa “ketika mendidik anak-anak hendaknya ingat bahwa anak-anak adalah individu yang unik dan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri”. Masa perkembangan ini juga merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik, mental maupun spiritual dan merupakan masa lima tahun pertama yang disebut “*the golden ages*” masa ini merupakan masa emas perkembangan anak.

Mengingat pentingnya dalam mendidik anak usia dini karena anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, mental, dan lain sebagainya. Masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya, maka dari itu guru perlu mempunyai strategi-strategi yang tepat dan inovasi baru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak didik, agar kegiatan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, menyenangkan tanpa membebani anak khususnya dalam kemampuan berhitung. Apalagi rutinitas kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di RA Al Amin klasikal dimana anak-anak sekedar menulis sesuai contoh guru yang ditulis dipapan tulis serta guru jarang dan belum terbiasa menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran dikelas monoton, anak-anak mudah bosan dan motivasi belajar menjadi berkurang. Dengan kondisi pembelajaran tersebut, maka cara yang terbaik untuk menjaga agar anak tetap belajar menjadi lebih baik guru perlu untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi anak. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang disiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia anak-anak Gordon & Browne, 1985 (dalam Moeslichatoen, 1999:32). Dengan demikian kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan penerapan metode bermain *flashcard* yang mana terdapat kartu angka beserta gambarnya agar anak-anak lebih mudah dalam belajar. Menurut Susanto (2017:132) menyatakan bahwa *Flashcard*

adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran seperti bentuk persegi atau persegi panjang. kemampuan berhitung. *Flashcard* sebagai media pembelajaran bagi anak-anak berfungsi untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahuinya. Tujuan utama dari penggunaan *flashcard* ini adalah untuk mengenalkan anak konsep bilangan. *flashcard* juga bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dan kreatifitas anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan pada anak kelompok B RA Al Amin bahwa kemampuan berhitung anak masih kurang. Banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya kemampuan berhitung anak, diantara kemampuan berhitung anak yang rendah, dalam arti kurang memuaskan dan dalam pembelajaran cara menyampaikan pelajaran guru menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol selain itu metode guru yang monoton sehingga anak-anak cepat bosan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut memang perlu adanya strategi dan inovasi dalam pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru maupun anak didik, adapun salah satu strategi untuk pembelajaran adalah berupa perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu melalui metode bermain *flashcard*. Maka dari itu peneliti melakukan tindakan kelas yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan berhitung..

Peneliti juga menyiapkan cara mendokumentasikan dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan perbaikan. Siklus I dirancang akan dilaksanakan dalam waktu dua kali pertemuan, apabila dalam dua kali pertemuan tersebut masih belum memenuhi ketuntasan atau keberhasilan anak maka peneliti akan melanjutkan penelitian di siklus berikutnya dan diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung secara individu dengan menggunakan metode bermain *flashcard* pada siklus berikutnya..

Penerapan metode bermain *flashcard* pada siklus I yaitu dengan model klasikal setiap anak dipanggil satu persatu untuk maju kedepan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh ibu guru tetapi dengan model klasikal peningkatan kemampuan berhitung masih kurang dan belum mencapai ketuntasan belajar anak sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu merubah model pembelajaran yang awalnya klasikal menjadi model kelompok. Guru membagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggota 4 anak, dan setiap kelompok diberi satu set *flashcard* . Semua *flashcard* diacak, setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan tentang kemampuan berhitung, setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu begitu seterusnya. dilanjutkan dengan membandingkan jawaban, setiap kelompok maju satu perwakilan dan membawa jawaban kemudian dibandingkan dengan kelompok lainnya.

Salah satu langkah yang dilakukan peneliti seperti yang ditawarkan oleh Soekresna (2001:33) yaitu memperkenalkan *flashcard* kepada anak-anak dilakukan secara bertahap dari yang paling mudah, menghitung jumlah gambar pada *flashcard* secara bersama-sama, membuat kelompok kecil, *flashcard* diletakkan didepan meja, guru mengambil satu *flashcard* dan bertanya kepada anak-anak, masing-masing kelompok berkompetisi mengambil *flashcard* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dari penerapan metode bermain *flashcard* dapat diketahui bahwa anak kelompok B mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan penerapan metode bermain *flashcard* karena dengan menggunakan media *flashcard* anak-anak kelompok B merasakan pembelajaran yang sangat menyenangkan sehingga anak-anak tidak mudah bosan dan jenuh. Dan dapat memudahkan anak dalam memecahkan masalah, menanamkan konsep-konsep khususnya kemampuan berhitung.

Selain itu guru sudah mulai merubah gaya proses mengajar, guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media dan ketika menjelaskan materi pembelajaran kepada anak tidak abstrak anak-anak mudah paham dengan apa yang disampaikan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Penerapan metode bermain *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok di RA Al Amin Bonangan Pakis dilaksanakan dilakukan secara bertahap dari yang paling mudah, menghitung jumlah gambar pada *flashcard* secara bersama-sama, membuat kelompok kecil, *flashcard* diletakkan didepan meja, guru mengambil satu *flashcard* dan bertanya kepada anak-anak, masing-masing kelompok berkompetisi mengambil *flashcard* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, begitu seterusnya. dilanjutkan dengan membandingkan jawaban, setiap kelompok maju satu perwakilan dan membawa jawaban kemudian dibandingkan dengan kelompok lainnya. Dari penerapan metode bermain *flashcard* anak merasa senang dan antusias.

Peningkatan hasil belajar terjadi pada setiap siklusnya baik dari siklus I atau siklus II. Pada pra siklus prosentase ketuntasan belajar anak mencapai 25% dengan jumlah 4 anak tuntas dan 12 anak belum tuntas kriteria keberhasilan masih kurang, sedangkan pada siklus I prosentase ketuntasan belajar anak mencapai 50% dengan jumlah 8 anak tuntas dan 8 anak belum tuntas kriteria keberhasilan cukup, siklus II prosentase ketuntasan belajar anak mencapai 87,5% dengan jumlah 14 anak tuntas dan 2 anak belum tuntas, kriteria keberhasilan sangat baik.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Lismanda, Febry, Y. (2017). *Perkembangan Psikologi Anak Melalui Peran Ayah dalam Keluarga*. Jurnal Vicratina. Vol.2(2).
- _____. (2016). *Konsep Bermain Mind Mapping dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Vicratina. Vol.9(1)
- Moeslichatoen, R. (1999). *Metode pengajaran di Taman kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Permendikbud No.137. (2014). *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Riyanto, Theo dan Handoko, Martin. (2004). *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Soekersa, Ery dan Irawan Rinaldi. (2001). *8 kiat membantu anak mencintai matematika*. Bandung: Grafika.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara