

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*  
DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK NEGERI PEMBINA CURUP**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



Oleh:

**MAYANG RINZANI  
NIM. 19511018**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
IAIN CURUP  
2023**

al : Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth. Rektor IAIN Curup  
di

Curup

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara Mayang Rinzani mahasiswa IAIN Curup yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Curup" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, November 2023

Pembimbing I



**Dr. Rini Puspita Sari, MA**  
**NIP. 19810122009122001**

Pembimbing II



**Rizki Yunita Putri, M. TPd**  
**NIDN. 2001069303**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mayaang Rinzani  
NIM : 19511018  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam  
Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina  
Curup

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 13 November 2023

Penulis,



Mayaang Rinzani  
NIM. 19511018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: **01 /In.34/F.TI/PP.00.9/12/2023**

Nama : **Mayang Rinzani**  
NIM : **19511018**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
Judul : **Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam  
Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina  
Curup**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 05 Desember 2023**  
Pukul : **08.00 – 09.30 WIB**  
Tempat : **LAB. Micro Teaching**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

**Dr. Rin Puspitasari, M.A**  
NIP. 198101222009122001

Sekretaris,

**Rizki Yunita Putri, M.T.Pd**  
NIP. 19930601202312048

Penguji I,

**Dr. H. Abdul Rahman, M. Pd. I**  
NIP. 197205202003121001

Penguji II,

**Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd**  
NIP. 199004012023212046

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah



**Dr. Sutarto, M. Pd**  
NIP. 197409212000031003

## **ABSTRAK**

### **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA CURUP**

**Oleh**

**MAYANG RINZANI**

*Flash Card* merupakan kartu kecil yang berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini yaitu dengan memberikan setiap anak *Flash Card* guru dapat mengenalkan berbagai macam pembelajaran yang ada didalam kartu dengan anak mengikuti aturan yang telah guru arahkan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, subjek penelitian pada PTK adalah 16 orang anak dikelompok B1 TK Negeri Pembina Curup. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan kognitif anak dalam berhitung maupun mengenal bentuk bilangan, anak dapat menyebut angka secara urut dan anak dapat mengelompokkan dan membedakan angka. Oleh karena itu guru dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran *Flash Card* yang menarik sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

**Kata kunci : Kemampuan Kognitif, *Flash Card***

## **ABSTRACT**

### ***THE USE OF FLASH CARD LEARNING MEDIA IN IMPROVING THE COGNITIVENESS OF EARLY AGE CHILDREN IN PEMBINA CURUP STATE KINDERGARTEN***

**By**

**MAYANG RINZANI**

*Flash Cards are small cards measuring 8 x 12 cm that contain images, text or symbols that remind or guide children to something related to the image. Using this media is very easy, by giving each child a flash card, the teacher can introduce various kinds of learning on the card with the child following the rules that the teacher has directed. This research is classroom action research, the research subjects at PTK were 16 children in group B1 of the Pembina Curup State Kindergarten. Based on the research results, it can be concluded that the use of flash card media can improve children's cognitive abilities in counting and recognizing number forms, children can name numbers in sequence and children can group and differentiate numbers. Therefore, teachers can apply the use of interesting flash card learning activities that are fun and not boring.*

***Keywords : Cognitive Abilities, Flash Card***

## **MOTTO**

**Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh**

**(urusan) yang lain.**

**(QS.Al-Insyiroh:6-7).**

## PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas dan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bukti dan cintaku kepada orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Dua orang hebat Bapakku Sukrisno dan Ibuku Yulianti yang tercinta, terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat, yang telah merawatku, mendidikku, membesarkanku dengan kasih sayang serta tak pernah henti mendoakanku dalam setiap sujud dan tahajud untuk keberhasilan ku sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini. Kalian sangat berarti bagiku.
2. Mbakku (Nindi Rysti) dan Adikku (M.Raffa Al-faras), Nenekku (Kasiran, Asimah, Sukinem, Aping, Ngatino) yang selalu perhatian, mendukung, mendoakan serta memotivasi hidupku.
3. Skripsi ini ku persembahkan untuk orang yang paling istimewa dan yang kucintai dalam hidupku Yulianto Viantori, kamu adalah sosok yang terbaik. Terimakasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, bantuan dan selalu ada didalam suka duka ku dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat-sahabat baikku. Lambe Curup, Ijo Lumut, Bebiss, santuy, Rasya dan Imad. Tanpa dorongan, doa dan dukungan dari kalian saya mungkin tidak bisa melewati masa-masa skripsian ini. Terimakasih telah menjadi sahabat yang baik dan selalu ada didalam suka dan duka ku.
5. Untuk seluruh Dewan Guru TK Negeri Pembina terutama ibu Suharti yang selalu membantu dan mendukungku serta memberikan semangat dan doa.
6. Seluruh sanak *family* keluarga besar Bapakku Sukrisno dan Ibukku Yulianti.



## **KATA PENGANTAR**

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Tuhan semesta alam yang memberi banyak nikmat dan kemudahan serta cinta dan kasih-Nya yang luar biasa sehingga memberikan kekuatan dan semangat untuk menyelesaikan pembuatan proposal dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Curup”, sehingga berjalan dengan baik dan lancar.

Tak lupa pula shalawat beriring salam tercurahkan kepada Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW, serta keluarganya, para sahabat dan pengikutnya yang mana sudah menuntun manusia ke jalan yang benar.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat-syarat ujian skripsi pada Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Curup tahun 2022. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa maupun susunannya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar nanti skripsi ini bisa di buat menjadi lebih baik.

Dapat terselesaikannya skripsi ini pun tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, maka dari itu pada kesempatan ini dengan segala rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk semua pihak yang telah memberikan bantuan yang mana sangat membantu dan mendukung terselesaikannya skripsi ini, terutama kepada pihak-pihak yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup.
2. Bapak Dr. Sutarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.
3. Bapak H.M Taufik Amrillah M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Dr.Rini Puspitasari,MA dan Ibu Rizki Yunita Putri, M.TPd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang baik sehingga pembuatan Skripsi ini berjalan sebagaimana yang diharapkan.
5. Serta seluruh Dosen Pengampu mata kuliah dan Dosen Pengajar di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah.
6. Seluruh staf kampus IAIN Curup yang telah membantu dan memfasilitasi sehingga mempermudah saya dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan Skripsi dari awal hingga akhir.

Dengan selesainya Skripsi ini, peneliti mengharapkan adanya motivasi dan saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Dan semoga Skripsi yang sudah di buat ini bermanfaat bagi pembaca.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Penulis



Mayang Rinzani

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PENGAJUAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
A. Kemampuan Kognitif .....	8
1. Pengertian Kemampuan Kognitif .....	8
2. Indikator Perkembangan Kognitif Pada Anak .....	9
3. Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak .....	13
4. Tahap – tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif .....	14
B. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	18
2. Manfaat Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	21
4. Langkah – langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> ...	22
C. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan <i>Flash Card</i> .....	24

D. Penelitian Relevan .....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Desain Penelitian .....	29
E. Rencana Pelaksanaan Penelitian .....	33
F. Metode Pengumpulan Data.....	36
G. Metode Analisis Data.....	37
H. Indikator Keberhasilan.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	41
A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian .....	41
B. Hasil Penelitian .....	45
C. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data kemampuan belajar kognitif anak dikelas 1BM TK Negeri Pembina Curup .....	3
Tabel 3.1 Klasifikasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Berdasarkan Rata-rata Skor .....	35
Tabel 3.2 Klasifikasi Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash</i> <i>Card</i> Berdasarkan Rata-rata Skor.....	36
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar TK Negeri Pembina Curup .....	40
Tabel 4.2 Jumlah Keadaan Siswa Peserta Didik.....	41
Tabel 4.3 Hasil Pencapaian Pra Siklus.....	43
Tabel 4.4 Rencana Pembelajaran Harian .....	45
Tabel 4.5 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 1) .....	47
Tabel 4.6 Rencana Pembelajaran Harian .....	50
Tabel 4.7 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 2) .....	51
Tabel 4.8 Rencana Pembelajaran Harian .....	54
Tabel 4.9 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 3) .....	55
Tabel 4.10 Rencana Pembelajaran Harian .....	58
Tabel 4.11 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 1) .....	60
Tabel 4.12 Rencana Pembelajaran Harian .....	63
Tabel 4.13 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 2) .....	64
Tabel 4.14 Rencana Pembelajaran Harian .....	67

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup> Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup>

Pentingnya pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan potensi didalam diri anak dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 78 yaitu :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ  
(النحل : ٧٨)

---

<sup>1</sup> Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD* (Jakarta: Bee Media, 2016). 27

<sup>2</sup> Donna Dwininta & Adelia and Fina Purwaningtyas, 'Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Peran Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Istiqomah Lowokwaru Kota Malang', *Akademi Kebidanan Wira Husada Nusantara*, 2019, 31–39.

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”. (Q.S An-Nahl: 78)<sup>3</sup>

Menurut Suyadi dalam skripsi Maria Ulfa, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek dan potensi secara maksimal. PAUD perlu menyediakan fasilitas untuk berbagai perkembangan aspek anak seperti agama, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan fisik motorik.<sup>4</sup>

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memecahkan masalah.<sup>5</sup>

Menurut beberapa ahli seperti Sudaryanti dan Seefeldt dan Wasik didalam skripsi Yasinta Nina Damayanti, kemampuan membilang anak usia dini dalam mengucapkan atau menyebutkan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya sudah mampu dilakukan anak karena anak menirukan orang dewasa, tetapi anak belum mampu memahami angka tersebut seperti bagaimana

---

<sup>3</sup> Q.S An-Nahl: 78

<sup>4</sup> Maria Ulfa, ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu’ (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019) 1-2

<sup>5</sup> Tio Gusti Satria and Asep Sukenda Egok, ‘Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau’, *Jurnal Basicedu*, 4.1 (2020), 13–21 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>>.

bentuknya, bagaimana urutannya. Jadi kemampuan membilang ini merupakan dasar yang penting diajarkan sejak dini untuk meningkatkan kemampuan matematika, ketika anak sudah mampu membilang dengan benar maka anak akan lebih bisa mengenal bilangan.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal selama 3 bulan saya menjalani praktek pengalaman lapangan atau PPL dari 13 september – 13 desember pada anak di TK PEMBINA CURUP kelompok B1 kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, yang terdiri dari 16 anak didik diantaranya 9 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki.

Tabel. 1.1 Data kemampuan belajar kognitif anak dikelas 1B

TK Negeri Pembina Curup

No	Nama Anak	B	BB
1	AD		√
2	NA		√
3	AQ		√
4	LA		√
5	RA		√
6	KA		√
7	CL		√
8	KH		√
9	ZA		√
10	AL		√
11	JU	√	
12	FA		√
13	RA		√
14	CA	√	
15	VE		√
16	AL		√

---

<sup>6</sup> Yasinta Nina Damayant, 'Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) 6-12.



Kegiatan belajar dikelas ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dilapangan yaitu adanya anak yang belum memahami konsep bilangan, mengurutkan bilangan, dan menghitung hasil penjumlahan. Ada anak yang masih terbalik dalam menuliskan angka karena rendahnya kemampuan kognitif anak terutama pada permulaan konsep bilangan yang disebabkan penyajian yang kurang menarik dan alat peraga yang terbatas, sehingga dalam kegiatan belajar dikelas anak merasa cepat bosan karena kegiatan yang kurang menarik untuk anak sehingga pembelajaran mengenal angka bilangan merasa terbebani oleh anak maka kita sebagai pendidik perlu pembelajaran yang sesuai untuk anak didik.

Kegiatan pembelajaran di kelompok B1 TK Pembina yang berlangsung umumnya dilakukan dengan guru membuat lambang bilangan angka di papan tulis. Kegiatan lainnya adalah dengan langsung mengenalkan lambang bilangan dan meminta anak menyebutkan nama bilangannya. Selain itu pembelajaran umumnya dilakukan dengan anak bersama-sama menyebutkan angka 1-20, menghitung jumlah gambar yang ada dikelas dan juga menuliskan kembali bilangan angka di buku dan melihat contoh yang ada di papan tulis. Kegiatan ini memakan waktu yang sangat lama dan anak akan kesulitan dalam menirukan gambar guru sehingga anak jadi cepat bosan. Terkadang juga guru memberikan pembelajaran menggunakan media , namun media yang diberikan guru sebagai alat penyampaian pembelajaran kurang menarik dan bervariasi.

Pada saat ini, banyak orang tua yang mengharapakan anaknya jika keluar dari TK sudah bisa berhitung, membaca dan menulis dengan lancar tanpa

memperhatikan aspek bermain yang dibutuhkan anak. Apabila masalah ini tidak segera mendapat solusi, maka akan sulit mendapatkan hasil belajar anak yang maksimal dan memuaskan. Melihat kondisi seperti ini peneliti berusaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Pembina menggunakan media pembelajaran *Flash Card* pemilihan *Flash Card* sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak adalah karena *Flash Card* selain menarik dalam segi warna dan gambar adalah karena *Flash Card* mampu mewakili benda konkrit. Penelitian mengenai media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membilang anak penting untuk dikaji, hal ini dimaksudkan agar guru memiliki banyak variasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang anak.

## **B. Fokus Masalah**

Berpijak pada masalah diatas, agar juga dapat diketahui dan ditemukan pokok permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, maka penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dengan membagikan setiap anak *Flash Card* dan memberikan arahan dalam penggunaannya untuk meningkatkan perkembangan kognitif AUD di kelas B1 dengan jumlah anak yaitu 16 orang anak di TK PEMBINA Curup.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus dari penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Negeri Pembina sebelum menggunakan media pembelajaran *Flash Card*?

2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Negeri Pembina?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam menghitung permulaan pada anak di TK Negeri Pembina ?
4. Bagaimana metode pembelajaran dalam meningkatkan kognitif anak sebelum menggunakan media *Flash Card* di TK Negeri Pembina?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk bisa mengetahui peningkatan kemampuan perkembangan kognitif melalui media pembelajaran *Flash Card* pada anak usia dini di TK Pembina Curup, berdasarkan uraian diatas untuk melihat lebih lanjut sejauh mana peningkatan kognitif melalui penggunaan media pembelajaran *Flash Card* pada anak usia dini di TK Pembina Curup yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif sebelum diterapkan media pembelajaran *Flash Card*.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak sesudah menggunakan media pembelajaran *Flash Card*.
3. Untuk memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*.
4. Untuk mengetahui metode apa yang digunakan untuk meningkatkan kognitif anak sebelum menggunakan media *Flash Card*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas maka hasil penelitian diharapkan memberi manfaat praktis dan manfaat teoritis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif melalui media kartu bergambar.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:
  - a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media kartu bergambar.
  - b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai sistem dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik.
  - c. Bagi sekolah, sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya aspek kognitif.
  - d. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak dan pengalaman yang berarti.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kemampuan Kognitif

##### 1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Krause, Brochner, dan Duchnese perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.<sup>7</sup> Perkembangan kognitif dari teori Pieget menjelaskan bagaimana seorang anak membangun model mental dunia dan menganggap perkembangan kognitif sebagai proses yang terjadi karena pematangan biologis dan interaksi anak dengan lingkungan hidup.<sup>8</sup> Menurut Kurniasih kemampuan kognitif yaitu mencakup kemampuan dalam mengidentifikasi, mengelompokkan atau mengurutkan, membedakan, mengamati, menghubungkan sebab akibat, serta menarik kesimpulan.<sup>9</sup>

Kognitif merupakan salah satu aspek keterampilan anak yang sangat di perlukan bagi perkembangan intelektualitas anak. Disinilah peran seorang guru sangat diharapkan dalam mengembangkan keterampilan kognitif pada anak usia dini dengan menggunakan berbagai media yang

---

<sup>7</sup> Salmiati and Desy Mulia Sari Nurbaity, 'Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, III (2016), 43–52 <<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/543>>.

<sup>8</sup> Mohammad Faizuddin, *Permainan Tepuk Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021) 36

<sup>9</sup> Yuliani Nuraini, *Metode Pengembangan Kognitif (Edisi 2)* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021) 1-7.

tepat sebagai sarana untuk memberikan rangsangan agar perkembangan kognitif anak tersebut dapat berkembang secara optimal. Karena pada usia dini perkembangan kognitif anak akan tumbuh dengan sangat cepat dan baik dibandingkan pada usia remaja atau dewasa.<sup>10</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir melalui pengamatan, pengalaman, menggolongkan, serta memungkinkan anak untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam proses kehidupan yang diajarkan sejak dini. Oleh karena itu proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang akan diwujudkan dalam bentuk perilaku.

## 2. Indikator Perkembangan Kognitif Pada Anak

Capaian pembelajaran berdasarkan elemen di dalam Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Setiap elemen stimulasi harus digunakan sebagai dasar untuk mengeksplorasi aspek perkembangan anak secara keseluruhan, bukan secara terpisah.

Elemen	Deskripsi
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan,

<sup>10</sup> Nazella Afriyenischa, 'Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di Tk Assalam Ii Pulau Singkep Tahun Pelajaran 2017/2018' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019) 54.

	<p>kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktekan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.</p>
Jati diri	<p>Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motoric kasar, halus dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.</p>
Dasar-dasar Literasi, Matematika,	<p>Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media</p>

Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni	serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni. <sup>11</sup>
-------------------------------------	--

Dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa indikator yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu indikator perkembangan kognitif

---

<sup>11</sup> Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 54.



anak yang terdiri dari a) menyebutkan lambang bilangan 1-10, b) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, c) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, d) mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, e) merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).<sup>12</sup>

Menurut Depdiknas kemampuan mengenal bilangan untuk anak usia 5-6 tahun, yaitu a) anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 20 secara urut, b) menunjukkan angka 1 sampai 20 secara acak, c) menyebutkan angka 1 sampai 20 secara acak, d) menunjukkan jumlah benda secara urut, e) mencari angka sesuai dengan jumlah benda, f) menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit, g) menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa indikator diatas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat beberapa indikator perkembangan anak salah satunya adalah menyebut angka 1-20 secara urut, menyebut angka 1-20 secara acak, menunjukkan jumlah benda secara urut, dan mencari angka sesuai dengan jumlah. Anak usia 5-6 tahun sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga diperlukan untuk meningkatkan tumbuh kembang anak dalam semua aspek perkembangan.

---

<sup>12</sup> Daviq Chairilsyah, *Mengidentifikasi Indikator Kognitif Dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (Riau: Badan Penerbit Universitas Riau, 2018).

<sup>13</sup> E Gradini, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Mengurutkan Bilangan Melalui Meronce', *Jurnal As-Salam*, 1.2 (2016), 156-66.

### 3. Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Berdasarkan pendapat Piaget dalam skripsi Maria Ulfa, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjad individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri.<sup>14</sup>

Pentingnya perkembangan kognitif pada anak didalam skripsi Efira Elida, semua kecerdasan yang lebih tinggi termasuk intuisi, ada dalam otak sejak anak dilahirkan dan selama lebih dari tujuh tahun kehidupan anak,

---

<sup>14</sup> Maria Ulfa.

kecerdasan ini dapat disingkatkan jika dirawat dengan baik. Syarat-syarat yang harus dipenuhi agar kecerdasan anak dapat terjaga dengan baik:

- a. Struktur syaraf bagian bawah harus cukup berkembang agar energi dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi
- b. Harus ada model untuk memberi rangsangan
- c. Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional<sup>15</sup>

Dari beberapa manfaat pentingnya perkembangan kognitif pada anak usia dini diatas dapat disimpulkan bahwa melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dan memecahkan suatu masalah yang akan terjadi di kehidupan yang akan datang.

#### **4. Tahap – tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif**

Menurut Pieget dalam skripsi Maria Ulfa perkembangan kognitif merupakan suatu proses sistem yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Tahapan – tahapan perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini menurut Pieget yaitu:

---

<sup>15</sup> Efira Elida, 'Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2020).

Tahapan	Karakteristik	Kemampuan bahasa
Sensor motor 0-2 tahun	1. Mengkoordinasi nasikan kenyataan dengan motorik	Kemampuan Bahasa mulai muncul
Pra operasi onal 2-7 tahun	1. Egosentris 2. Meningkatkan aktifitas simbolik 3. Mulai melakukan representasi	- <i>Egocentric speech</i> - <i>Sosialisasi speech</i>
Operasional konkrit 7-12	1. Reversibility 2. Conservation 3. Seriation 4. Classification	- memahami bahasa verbal - memahami hal-hal konkrit
Operasional formal 12- dewasa	1. berfikir abstrak 2. mampu melakukan self-reflection 3. membayangkan peran orang dewasa 4. menyadari dan memperhatikan kepentingan masyarakat	- bahasa lebih berkembang - dapat mengapresiasi ide-ide dalam bahasa <sup>16</sup>

<sup>16</sup> Leny Marinda, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13.1 (2020), 116–52 <<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>>.

Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5-6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Menggunakan Simbol

Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.

Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua.

b. Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasi objek, orang dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna.

Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”

c. Memahami Angka

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka.

Contoh: anak membagi permen dengan teman-teman dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang untuk mendapatkan jumlah yang sama.

d. Memahami Huruf Abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa.

Contoh: kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.<sup>17</sup>

Menurut Montolalu dkk, bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini meliputi: 1) Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya; 2) Menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapezium; 3) Membedakan beragam ukuran; 4) Menyebutkan bilangan 1-10; 5) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.<sup>18</sup>

Menurut Yus, ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun yaitu:

- 1) Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil kebesar atau sebaliknya (*serration*)
- 3) Mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain (*matching*)
- 4) Mengelompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat

---

<sup>17</sup> Maria Ulfa.

<sup>18</sup> Rahma Daniati, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim', *Jurnal Spektrum PIs*, 1.1 (2013), 238.

- 5) Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, misalnya merah putih biru, merah putih biru, merah putih biru.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian beberapa para ahli diatas tentang tahap perkembangan kognitif anak dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak pada tahap ini anak masih menggunakan simbol atau benda untuk menyebutkan lambang bilangan dan huruf, anak masih bersifat egosentrisme dan rasa ingin tahunya tinggi.

## **B. Media Pembelajaran *Flash Card***

### **1. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card***

Menurut Sumardiono, *Flash Card* adalah kartu permainan (*Education Flash Cards*) yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin. Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran berbeda-beda dilihat dari kebutuhan, ukuran kelas dan jumlah anak. Sesuai dengan kegunaannya media *Flash Card* yang paling sering dibuat berukuran 25x30 cm. Gambar dibuat menggunakan

---

<sup>19</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) 51-52.

tangan atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*.<sup>20</sup>

Mubarak, Chayatin, Rozikin, dan Supradi juga mengatakan bahwa *Flash Card* adalah kartu kecil yang biasanya berukuran 8 x 12cm yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* dapat dibuat sendiri oleh guru namun dalam mempersiapkannya guru perlu memperhatikan ukuran *Flash Card* yang sesuai jumlah anak dan kebutuhan agar semua anak dapat melihat dengan jelas.<sup>21</sup>

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah kartu gambar yang berupa huruf,kata-kata, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk melatih anak dalam memperkaya kosa kata. Menggunakan media *Flash Card*, anak dapat menghubungkan suatu bilangan dengan gambar yang berada di *Flash Card* secara konkret, serta dapat menambah ingatan anak terhadap materi, selain itu banyak variatif permainan yang dapat diberikan kepada anak melalui *Flash Card* sehingga anak merasa senang dan mendapatkan pengalaman-pengalaman serta pengetahuan-pengetahuan yang baru.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Gde Putu Arya Oka Afrensiana Siktas Woa , Konstantinus Dua Dhiu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Terpadu Citra Bakti', *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1 (2022), 159–71.

<sup>21</sup> Winti Ananthia Difanty Meza, 'Penerapan Metode Total Physical Response Bermedia Flashcard Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak', *Jurnal PGPAUD Kampus Cibiru*, 3.3 (2016).

<sup>22</sup> Nur Fadilah, 'Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flash Card Di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung' (UIN Raden Intan Bandar Lampung, 2017) 24.



## 2. Manfaat Media Pembelajaran *Flash Card*

Menurut Rahman manfaat Penggunaan *Flash Card* dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Selain itu dengan media *Flash Card* mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran.<sup>23</sup>

Menurut Indriana di dalam skripsi Mariana mengemukakan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *Flash Card* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan dengan keterangan pada bagian belakang kartu. Bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognitif) maupun kecerdasan sosial anak. Adapun secara terperinci manfaatnya sebagai berikut:

a. Mengasah kemampuan bersosialisasi

Permainan *Flash Card* dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi anak.

b. Menjalin kedekatan bersama orang tua

Permainan kartu yang dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menjalin ikatan kedekatan diantaranya, keterlibatan orang tua dalam

---

<sup>23</sup> Fadilah.

permainan akan membuat anak merasa diterima dan dipahami sehingga dapat mengembangkan konsep diri yang positif baginya.

c. Belajar mematuhi aturan

Belajar mematuhi aturan dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan aturan mainnya.

d. Menambah wawasan

Sambil bermain *Flash Card*, pengetahuan anak pun bertambah terutama dalam permainan *Flash Card* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan pada anak.<sup>24</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* dapat menarik minat anak, meningkatkan kreatifitas serta mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan media *Flash Card* guru lebih mudah menyampaikan ide, pesan atau materi pembelajaran tanpa banyak menggunakan bahasa verbal.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Semua media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan permainan *Flash Card*. Adapun beberapa kelebihan menurut Rudi Susilana dan Cerpi Riyana di dalam skripsi Ayuana antara lain sebagai berikut: a.Mudah dibawa b.Praktis c.Gampang diingat d. Gambarnya berwarna dan menarik perhatian e. Menyenangkan.

---

<sup>24</sup> Mariana, 'Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Ananda Putri Deli Serdang' (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2020) 31-32.

Dari kelebihan tersebut dan peran *Flash Card* dalam membantu perkembangan kognitif anak dalam aspek mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.<sup>25</sup> Selain mempunyai kelebihan, permainan *Flash Card* juga mempunyai kelemahan, adapun kelemahannya menurut Susilana dan Riyana yaitu hanya cocok untuk kelompok kecil yang kurang dari 30 orang. Hal ini mengandung pengertian bahwa *Flash Card* tidak cocok untuk pembelajaran yang jumlah anaknya banyak.<sup>26</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Flash Card* yaitu kelebihanannya mudah dibawa, praktis, gampang diingat, gambarnya berwarna dan menarik perhatian serta menyenangkan sedangkan kekurangannya hanya cocok untuk sekelompok anak yang kurang dari 30 orang.

#### **4. Langkah – langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card***

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar yaitu pertama guru melakukan apresiasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengenalkan media yang akan digunakan serta menjelaskan cara

---

<sup>25</sup> Ayuana Oktaviani Putri, 'Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah' (Sekolah Tinggi Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018).

<sup>26</sup> Luh Ayu Tirtayani. Dewi, Pande Komang Ariesta, A. Gede Agung, 'Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak', *Jurnal PAUD*, 3.1 (2015), 56–58.

memainkan. Cara guru menggunakan media kartu angka bergambar tersebut adalah:

- a) Guru mengajak anak untuk bernyanyi
- b) Guru mengatur posisi duduk
- c) Setiap anak memegang kartu angka bergambar
- d) Guru mengajak anak untuk berhitung 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar
- e) Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan kartu angka bergambar
- f) Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegangnya
- g) Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar
- h) Guru meminta setiap anak untuk mengelompokkan warna sesuai dengan warna yang telah ditentukan<sup>27</sup>

Dari langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Flash Card* diatas dapat disimpulkan bahwa media ini dapat memudahkan guru dalam memberikan materi kepada anak, dan anak juga lebih mudah menyerap materi yang diberikan karena dengan penggunaan media ini pembelajaran menjadi tidak membosankan.

---

<sup>27</sup> Maria Ulfa.

### C. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan *Flash Card*

Permainan *Flash Card* atau kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran *Flash Card*. Demikian halnya menurut Ratnawati, mengungkapkan bahwa permainan *Flash Card* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Menurut Rahman di dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini*, mengungkapkan bahwa dampak penggunaan *Flash Card* terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Hal yang sangat penting karena perkembangannya anak harus sesuai dengan taraf perkembangannya. Dengan permainan *Flash Card* membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat mengurutkan angka 1,2,3 hingga 10 yang diacak. Dari permainan ini,

pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.<sup>28</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Flash Card* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti disamping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

---

<sup>28</sup> Amad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Kencana, 2011) <<https://books.google.co.id/books?id=0qRPDwAAQBAJ>>.

1. Nur Fadilah (2017). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Flash Card* di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain *Flash Card*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, subjek penelitian ini adalah peserta didik dikelas B yang berjumlah 15 orang anak, 8 diantaranya perempuan dan 7 diantaranya laki-laki serta 2 orang tenaga pendidik. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *Flash Card* dapat disimpulkan berjalan sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan, yang dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Flash Card* dan bidang kajiannya sama-sama meningkatkan kognitif anak. Sedangkan perbedaannya peneliti ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan subjek penelitian ini adalah anak – anak dikelas B Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung sedangkan peneliti subjek penelitiannya adalah anak-anak dikelompok B1 TK Negeri Pembina Curup.

2. Aprillia Nurwidayati (2015). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan *Flash Card* di kelompok B Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 orang anak, objek penelitian ini merupakan kemampuan kognitif anak. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, skala penilaian dan metode test. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus pertama, kedua dan ketiga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Flash Card* sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Flash Card*, sama-sama merupakan Penelitian Tindakan kelas dengan objek penelitian yang sama yaitu kemampuan kognitif anak, teknik pengumpulan data yang sama yaitu observasi, dokumentasi, metode test dan skala penilaian. Sedangkan perbedaannya di subjek peneliti yaitu peneliti ini subjeknya pada anak kelompok B Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember sedangkan peneliti subjeknya adalah anak – anak di kelompok B1 TK Negeri Pembina Curup dan peneliti ini melalui 3 tindakan siklus sedangkan peneliti hanya melalui 2 tindakan siklus dan melalui pra siklus terlebih dahulu.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam buku *Melaksanakan PTK itu mudah* pengertian PTK menurut Hopkins adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc. Taggart PTK adalah study yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.<sup>29</sup>

Adapun di dalam skripsi Yasinta Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK : Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

<sup>30</sup> Yasinta Nina Damayanti, 'Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Strategi yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran. Adapun alasan peneliti mengambil penelitian tindakan kelas supaya dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu dan praktek aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan agar terciptanya hasil belajar serta tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **B. Setting Penelitian**

1. Tempat Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan didalam kelas B1 TK Negeri Pembina Curup.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan waktu semester genap yaitu bulan maret mei 2023 tahun ajaran 2022/2023.

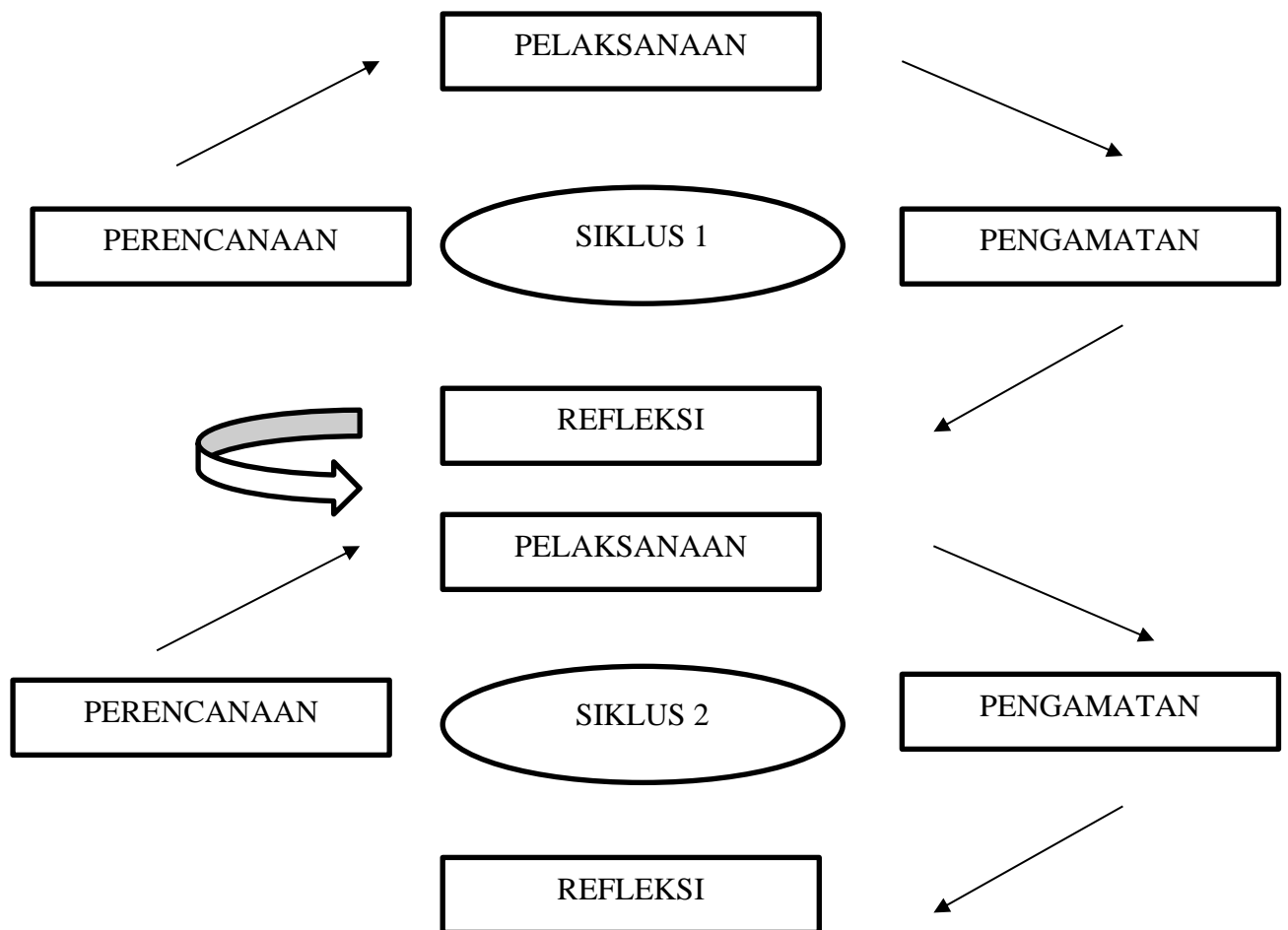
### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah 16 orang anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Curup dengan usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

### **D. Desain Penelitian**

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis-Taggart. Konsep dasar penelitian ini diperkenalkan oleh Kurt Lewin kemudian dikembangkan oleh Professor Stephen Kemmis dan Professor Robyn McTaggart. Kedua peneliti ini berasal dari Universitas Deakin di

Australian. Berikut ini visualisasi dari model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada gambar berikut Hubungan dari keempat tahapan tahapan tersebut sebagai suatu Siklus spiral. Apabila pelaksanaan tindakan awal (Siklus I) terdapat kekurangan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan, dapat dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya hingga target yang diinginkan tercapai. Adapun keempat tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut ini.<sup>31</sup>



<sup>31</sup> Desain PTK. Model kemmis dan Mc taggart (Hikmawati, 2017.189)

Hubungan dari keempat tahapan tersebut sebagai suatu Siklus spiral. Apabila pelaksanaan tindakan awal (Siklus I) terdapat kekurangan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan, dapat dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya hingga target yang diinginkan tercapai. Adapun keempat tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

1. Perencanaan (*planning*)

Peneliti menentukan titik-titik atau fokus masalah yang perlu mendapatkan perhatian khusus kemudian mencari alternatif tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kegiatan perencanaan ini dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan guru kelas. Kegiatan dilakukan bersama guru kelas yang berupa penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyiapkan media berupa kartu angka bergambar, serta lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenakan tindakan di kelas. Peneliti dan guru melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tema dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan menggunakan media kartu angka bergambar dalam mengajarkan membilang pada anak. Dalam

pelaksanaan tindakan ini, peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mengenai konsep membilang, apakah anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan keseluruhan dalam pembelajaran mengenai membilang ini. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan media kartu bergambar dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana cara guru mengajar menggunakan media kartu bergambar apakah sudah sesuai dengan perencanaan sebelumnya atau tidak. Selain itu, observasi berguna untuk mengetahui kemampuan yang dicapai anak selama pelaksanaan tindakan. Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan Siklus berikutnya.

### 3. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai serta dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, kendala, maupun masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan tindakan yang lebih baik pada Siklus berikutnya. Tindakan refkesi ini dilakukan peneliti dengan cara

menganalisis data pada lembar observasi dan mengingat atau merefleksikan kembali pelaksanaan pembelajaran membilang yang telah dilakukan. Dengan tindakan ini, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang timbul saat pembelajaran, apakah perlu perbaikan untuk Siklus berikutnya.

## **E. Rencana Pelaksanaan Penelitian**

### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan meliputi :

- a. Berdiskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media kartu gambar yang akan digunakan.
  - b. Membuat RPPH yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPPH memuat kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan membilang anak.
  - c. Peneliti menyiapkan media kartu gambar yang sesuai dengan tema yang terdapat dalam RPPH.
2. Peneliti menyiapkan instrumen pengamatan dalam bentuk panduan observasi untuk mengungkap kemampuan membilang yang dapat diuraikan dalam berbagai kemampuan yaitu kemampuan membilang 1-5, kemampuan membilang 6-10, kemampuan membilang 11-15, dan kemampuan membilang 16-20.

### 3. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas, sedangkan peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam RPPH yang sudah dibuat dengan peneliti. Pembelajaran yang dilaksanakan terdapat penggunaan media kartu bergambar yang sebelumnya telah disiapkan peneliti. Dalam satu Siklus, penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan, dengan durasi waktu masing-masing kurang lebih 60 menit.

Tahap pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti. Pelaksanaan tahap ini dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yang memuat kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membilang anak. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki Siklus berikutnya. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi yang berisi tentang kemampuan membilang yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak mampu membilang denganurut dan benar sesuai tahapan yang benar, yaitu membilang 1-5, 6-10, 11-15, dan 16-20.

#### 4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti melakukan refleksi setelah tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan selesai dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi ini adalah:

- a. Pengumpulan data atau hasil observasi, baik berupa lembar observasi maupun dokumentasi kegiatan.
- b. Diskusi antara peneliti dengan guru yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penelitian terhadap 47 proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan.
- c. Mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat perbaikan pada Siklus selanjutnya.
- d. Pengambilan keputusan. Apabila dari hasil pengamatan ternyata belum mencapai target, maka tindakan berikutnya yaitu berlanjut pada Siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Siklus tersebut dilakukan berkelanjutan sampai ada peningkatan seperti yang diharapkan dalam kemampuan membilang.
- e. Jika penelitian dianggap cukup karena sudah mencapai target yang diharapkan, maka refleksi terakhir dilakukan dengan membuat catatan-catatan secara rinci. Hal ini bertujuan untuk memberikan



informasi bagi siapapun yang akan melaksanakan penelitian dalam kesempatan lain.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mencatat langsung kemampuan anak yang akan diamati. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan membilang melalui media kartu bergambar. Menurut Wina Sanjaya, observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti.

### **1. Lembar Observasi**

Menurut Suharsimi Arikunto instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi checklist dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi berbentuk checklist untuk mendapatkan data.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dimaksudkan untuk melihat data dan hasil belajar siswa. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan anak pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

Dokumentasi tersebut berupa RPPH, catatan guru dan foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa.

### G. Metode Analisis Data

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa analisis data penelitian terdiri dari dua macam, yaitu metode analisis data yang deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil tindakan kelas yang berupa penggunaan media *Flash Card* untuk mengungkap peningkatan kemampuan membilang anak di Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Curup. Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus Anas Suydjono, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} \quad X = \frac{\Sigma X}{N}$$

#### Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\Sigma X$  = Jumlah nilai

N = Jumlah observer

Data hasil observasi yang di peroleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang akan dilakuakn dan di olah secara deskriptif, yaitu dengan menggunakan rumus interval sebagai berikut.

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{kriteria maksimal} - \text{kriteria minimal}}{\text{kelas interval}}$$

Kriteria tertinggi penilaian **aktivitas guru** dengan model bermain peran dalam PTK ini adalah 5 (sangat baik), skor terendah 1 (sangat kurang), sedangkan kelas intervalnya adalah 5 (sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik) jadi jarak interval adalah:

$$\text{Jarak interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dibuat klasifikasi hasil observasi aktivitas guru sebagai berikut:

#### 1. Kasifikasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 3.1 Klasifikasi Hasil Observasi Aktivitas Guru berdasarkan Rata – Rata Skor<sup>32</sup>**

Rata-rata skor	Kriteria
1,00-1,80	Sangat kurang
1,81-2,60	Kurang
2,61-3,40	Cukup
3,41-4,20	Baik
4,21-5,00	Sangat baik

Kriteria tertinggi penilaian kepercayaan diri dan keterampilan sosial dalam PTK ini adalah 4 (berkembang sangat baik), skor terendah 1 (belum berkembang) sedangkan kelas intervalnya adalah 4 (belum berkembang,

<sup>32</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2012).

mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik) jadi jarak interval adalah:

$$\text{Jarak interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

2. Klasifikasi Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* berdasarkan Rata-Rata Skor

**Tabel 3.2 Klasifikasi Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* berdasarkan Rata-Rata Skor**

Rata-rata skor	Kriteria
1,00-1,75	Belum berkembang
1,76-2,50	Mulai berkembang
2,51-3,25	Berkembang sesuai harapan
3,26-4,00	Berkembang sangat baik <sup>33</sup>

Sesuai karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian ini mencakup adanya perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik yaitu peningkatan kemampuan membilang menggunakan media *Flash Card* pada anak di kelompok B1 di TK Negeri Pembina Curup.

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang menggunakan media kartu bergambar sebelum diadakan tindakan dan sesudah diadakan tindakan. Selain itu melalui instrumen pengumpulan data yang sudah diperoleh yaitu hasil observasi pada anak.
2. Untuk mengetahui keberhasilan guru dalam mengelola kelas dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator.

---

<sup>33</sup> Novita Dwi Lestari, 'Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan Keterampilan Sosial' (Universitas Bengkulu, 2017).

## **H. Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan membilang sesudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika kemampuan membilang anak kelompok B1 telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai  $\geq 85\%$ .

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Kondisi Objektif Wilayah Penelitian**

Sebelum membahas hasil penelitian, perlu diketahui bagaimana kondisi objektif wilayah penelitian, yang meliputi sejarah berdirinya, letak geografis, sarana dan prasarana keadaan tenaga guru dan tenaga siswa. Dan akan diuraikan sebagai berikut :

##### **1. Sejarah berdirinya TK Negeri Pembina Curup**

Taman kanak-kanak Negeri Pembina Curup kabupaten rejang lebong mulai berdiri sejak 19 Juli 1995 dan diresmikan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Prof.Dir.ing. Wardiman Djoyonegoro sesuai dengan SK penegrian pada tanggal 7 Oktober 1995. TK negeri pembina ini merupakan satu-satunya TK negeri di kabupaten di Rejang Lebong yang diharapkan dapat menjadi daya tampungan anak didik usia dini sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat, dan telah menjadi TK percontohan bagi TK lainnya.

Sejak awal beroprasional yaitu tahun 1995-1999 jumlah peserta didik terus meningkat karena besarnya minat dan kepercayaan orang tua murid untuk menitipkan anak-anaknya di lembaga TK Negeri Pembina ini. Bahkan dari tahun ke tahun sudah banyak prestasi yang diraih baik oleh lembaga guru maupun anak didik dalam pendidikan bahkan guru maupun tenaga pendidikan sudah bersertifikat dan kualitifikasi pendidikan sesuai dengan profesi sehingga sampai saat ini TK Negeri terus berkembang dan menjadi kepercayaan masyarakat.

## **2. Letak Geografis TK Negeri Pembina Curup**

TK Negeri Pembina Curup berdasarkan letak geografisnya, terletak dipinggir Jl. Basuki Rahmat, Dwi Tunggal, Kec. Curup, Kab. Rejang Lebong.

## **3. Visi dan Misi**

### **a. Visi**

Membentuk anak berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, mandiri, disiplin, kreatif, cinta lingkungan dan berkebinekaan.

### **b. Misi**

- 1) Membiasakan sikap yang mencerminkan berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia
- 2) Menyiapkan lingkungan belajar di sekitar sekolah untuk menumbuhkan sikap belajar mandiri, kreatif, disiplin dan bertanggung jawab.
- 3) Membiasakan anak berpartisipasi dalam memelihara dan mencintai lingkungan
- 4) Mengenal keragaman budaya daerah Rejang Lebong .
- 5) Mengadakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai agama, budaya, dan Pancasila untuk membangun karakter dalam setiap kegiatan pembelajaran

### **c. Tujuan**

- 1) Memberikan stimulus dan kegiatan yang mengoptimalkan tumbuh kembang anak secara holistik, serta membentuk akhlak mulia dengan

mengajarkan perilaku baik terhadap sesama manusia dan makhluk ciptaan tuhan.

- 2) Menyiapkan lingkungan belajar yang memberikan rasa aman dan nyaman dalam bereksplorasi untuk menumbuhkan sikap belajar yang mandiri, kreatif, inovatif yang menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar.
- 3) Membuat anak merasa memiliki sekolahnya sehingga muncul rasa tanggung jawab dari dirinya
- 4) Mengembangkan kemampuan prososial anak dalam mencintai dan menjaga lingkungannya
- 5) Membiasakan sikap bersosialisasi agar dapat beradaptasi dengan lingkungan.

#### 4. Tenaga Pengajar

Tenaga pengajar di TK Negeri Pembina curup dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1 Daftar tenaga pengajar TK Negeri Pembina Curup**

No	Jabatan	Jumlah	Jenis Kelamin		Sertifikat Pendidik	
			L	P	Memiliki	Tidak Memiliki
1	Kepala Sekolah	1	-	1	1	-
2	Guru Kelas	6	-	6	5	-
3	Guru Honorer	1	-	1	-	-
4	Tenaga Administrasi	1	-	1	-	-
5	Operator / Tu Honorer	1	-	1	-	-



6	Tenaga Kebersihan	1	-	1	-	-
7	Penjaga/Satpam	1	1	-	-	-

*Sumber data : Arsip TK Negeri Pembina Curup<sup>34</sup>*

Tenaga pengajar pada TK Negeri Pembina Curup berjumlah 7 orang, yakni 6 orang guru kelas dan 1 orang honorer sebagai guru pendamping, semua gurunya mengenyam pendidikan minimal jenjang pertama (S1), dan seluruh staf pengajar selalu aktif setiap hari dalam memenuhi tugas dan kewajibannya mendidik anak di sekolah ini.

## 5. Peserta Didik

Jumlah peserta didik di TK Negeri Pembina Curup saat ini adalah 101 anak dengan rincian 19 orang anak di kelompok A dan 82 orang anak di kelompok B. Rincian peserta didik tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Jumlah Keadaan Siswa Peserta Didik<sup>35</sup>

Tahun Ajaran	Kelompok A		Kelompok B		Jumlah	
	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Romber	Jumlah Siswa
2022-2023	1	19	5	82	6	101

Dari keterangan yang telah penulis kemukakan diatas, maka penulis dapat memberikan penjelasan bahwa peserta didik di TK Negeri Pembina Curup tergolong banyak dengan memiliki 6 ruang belajar yang terdiri dari

<sup>34</sup> Arsip TK Negeri Pembina Curup 2023

<sup>35</sup> *Ibid*

1 ruang belajar kelompok A dengan jumlah anak 19 orang dan 5 ruang belajar kelompok B dengan jumlah anak 82 orang.

## **6. Sarana dan Prasarana**

TK Negeri Pembina Curup memiliki beberapa sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Untuk lebih mengetahui secara lebih jelas maka dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

TK Negeri Pembina Curup terdapat beberapa ruangan yaitu 6 ruang belajar yang terdiri dari 1 ruang kelompok A dengan ukuran 5 x 8 dan 5 ruang kelompok B dengan ukuran 8 x 8 dengan kondisi baik, 1 ruang aula dengan ukuran 9 x 8 dengan kondisi baik, 1 ruang kantor / kepala sekolah / guru dengan ukuran 8 x 8 dengan kondisi ruangan yang baik, 3 WC anak dan 3 WC guru dengan ukuran 6 x 2,5 dengan kondisi yang kurang baik, 1 rumah penjaga termasuk dapur dengan ukuran 4 x 2 dengan kondisi kurang baik, belum terdapat musholah dan belum terdapat ruang UKS. \

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Diskripsi awal sebelum siklus**

Dari hasil orientasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh penulis selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum penulis melakukan siklus, permasalahan tersebut diantaranya yaitu :

- a. Kurangnya kemampuan berhitung permulaan anak
- b. Kurangnya media yang mendukung kemampuan berhitung anak

- c. Kurangnya peran aktif anak dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 4.3 Hasil Pencapaian Prasiklus**

No	NAMA	1	2	3	4	KETERANGAN
1	AD	√				BB
2	NA	√				BB
3	AQ	√				BB
4	LA		√			MB
5	RA	√				BB
6	KA		√			MB
7	CL	√				BB
8	KH	√				BB
9	ZA	√				BB
10	AL	√				BB
11	JU		√			MB
12	FA	√				BB
13	RA	√				BB
14	CA		√			MB
15	VE	√				BB
16	AI	√				BB
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>4</b>			
<b>Rata - rata</b>		<b>0,75</b>	<b>0,5</b>			

Berdasarkan hasil kegiatan dari prasiklus diatas dapat diketahui bahwa anak yang belum berkembang (BB) terdapat 12 orang anak, sedangkan anak yang mulai bekembang terdapat 4 orang anak, hasil rata-rata anak yang belum berkembang adalah 0,75 dan mulai berkembang 0,5 yang termasuk ke dalam kriteria sangat kurang.

## 2. Hasil tindakan Siklus 1 (pertemuan ke 1)

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa

kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 ini dilaksanakan pada hari senin 19 juni 2023.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema tanaman sub tema buah-buahan. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pelajaran.

**Tabel 4.4 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin 19 Juni 2023	1	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> , anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran dalam

meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 1 pertemuan 1 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu di mulai dari kegiatan pembukaan, dimana guru dan anak-anak bernyanyi, berdoa bersama-sama, guru mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk, dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenal pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan

aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 1)**

N O	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - rata	KETERANGAN
1	Ad	1	1	1	1	1	5	1	BB
2	Na	1	1	1	1	1	5	1	BB
3	Aq	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
4	La	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
5	Ra	1	1	1	1	1	5	1	BB
6	Ka	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
7	Cl	1	1	1	1	1	5	1	BB
8	Kh	1	1	1	1	1	5	1	BB
9	Za	1	1	1	1	1	5	1	BB
10	Al	1	1	1	1	1	5	1	BB
11	Ju	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
12	Fa	1	1	1	1	1	5	1	BB
13	Ra	1	1	1	1	1	5	1	BB
14	Ca	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
15	Ve	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
16	Ai	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
Jumlah		25	18	18	18	18	97	19,4	
Rata – rata		1,56	1,12	1,12	1,12	1,12	6,06	1,21	Sangat Kurang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut
2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan

4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus pertama yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 14 anak dan 2 orang anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,56 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,12 termasuk ke dalam kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,12 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,12 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,12 termasuk kriteria belum berkembang (BB). Dengan demikian rata – rata dari siklus 1 pertemuan pertama adalah 1,21 yang termasuk ke dalam kriteria penilaian Sangat Kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru, pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 di katakan belum berhasil hanya mengalami peningkatan sedikit dan perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan ke 2, dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung masih terlihat sedikit anak yang bisa menyebutkan angka 1-20 secara berurutan dan masih dibantu oleh guru atau orang lain, masih rendahnya pemahaman anak, secara umum kemampuan

berhitung anak belum berkembang secara optimal dan anak masih belum tau lambang bilangan dari bilangan yang disebutkan . Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 belum mencapai rata-rata kriteria penilaian dari jumlah anak sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada pertemuan ke 2.

### **3. Hasil tindakan siklus 1 (Pertemuan ke 2)**

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 ini dilaksanakan pada hari kamis 20 juli 2023. Dalam setiap pertemuannya terdapat 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, obsevasi, dan refleksi, yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

#### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran di mulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses



pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4.6 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Rabu 21 Juni 2023	2	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> , anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 1 pertemuan 2 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu di mulai dari kegiatan pembukaan, dimana guru dan anak-anak benyanyi, berdoa bersama-sama, guru mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk, dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenai pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan

kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.7 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 1 Pertemuan 2)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - rata	Keterangan
1	Ad	1	1	1	1	1	5	1	BB
2	Na	1	1	1	1	1	5	1	BB
3	Aq	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
4	La	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
5	Ra	1	1	1	1	1	5	1	BB
6	Ka	2	2	2	1	2	9	1,8	BB
7	Cl	1	1	1	1	1	5	1	BB
8	Kh	1	1	1	1	1	5	1	BB
9	Za	1	1	1	1	1	5	1	BB
10	Al	1	1	1	1	1	5	1	BB
11	Ju	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
12	Fa	1	1	1	1	1	5	1	BB
13	Ra	1	1	1	1	1	5	1	BB
14	Ca	3	3	3	2	3	14	2,8	MB

15	Ve	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
16	Ai	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
Jumlah		25	20	20	18	20	103	20,6	
Rata - rata		1,56	1,25	1,25	1,12	1,25	6,43	1,28	Sangat Kurang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut
2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan
4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus pertama yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 14 anak dan 2 orang anak yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,56 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,25 termasuk ke dalam kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,25 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,12 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,25 termasuk kriteria belum berkembang (BB).

Dengan demikian rata – rata dari siklus 1 pertemuan kedua adalah 1,28 termasuk ke dalam kriteria penilaian Sangat Kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru, pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 2 dikatakan belum juga berhasil hanya mengalami peningkatan sedikit dilihat dari kurangnya konsentrasi anak dalam proses pembelajaran dan masih ada anak yang asik main sendiri pada saat pembelajaran dan masih banyak anak yang meminta pertolongan gurunya dan juga banyak anak yang belum berani tampil didepan teman dan perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan ke 3, secara umum kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 belum mencapai rata-rata skor penilaian dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada pertemuan ke 3.

**4. Hasil tindakan Siklus 1 (pertemuan ke 3)**

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 1 ini dilaksanakan pada hari jum'at 23 juni 2023. Dalam setiap pertemuannya terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung anak, dengan menggunakan media *Flash Card* dalam

proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4.8 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / tanggal	Pertemuan	Materi
1	Jum'at 23 juni 2023	3	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> , anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 1 pertemuan ke 3 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu dimulai dari kegiatan pembukaan, dimana

guru dan anak-anak bernyanyi, berdoa bersama-sama, guru mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk, dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenai pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.9 pencapaian perkembangan berhitung anak siklus 1 (pertemuan 3)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - rata	Keterangan
1	Ad	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
2	Na	1	1	1	1	1	5	1	BB
3	Aq	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
4	La	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
5	Ra	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
6	Ka	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
7	Cl	1	1	1	1	1	5	1	BB
8	Kh	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
9	Za	1	1	1	1	1	5	1	BB
10	Al	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
11	Ju	3	3	3	3	3	15	3	BSH
12	Fa	1	1	1	1	1	5	1	BB
13	Ra	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
14	Ca	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
15	Ve	2	2	2	2	2	10	2	MB
16	Ai	2	2	2	2	2	10	2	MB
Jumlah		30	21	21	21	21	114	22,8	
Rata - rata		1,87	1,31	1,31	1,31	1,31	7,12	1,42	Sangat Kurang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut
2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan
4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus pertama yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 12 anak, yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak dan yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 orang anak. Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 1,87 yang termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk ke dalam kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB). Dengan demikian rata – rata dari siklus 1 pertemuan ketiga adalah 1,42 termasuk ke dalam kriteria rata-rata penilaian Sangat Kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru, pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 3 proses pembelajaran sudah terlihat meningkat hal ini ditandai dengan sebagian peserta didik mulai fokus dan juga masih ada beberapa anak yang belum meningkat seperti banyak anak yang bisa berhitung urut tapi tidak tahu lambang bilangannya dan perlu ditingkatkan lagi pada siklus 2, dapat dilihat dari masih rendahnya pemahaman siswa, secara umum kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 belum



mencapai rata-rata skor penilaian dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus 2.

## 5. Siklus 2 (Pertemuan ke 1)

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2 ini dilaksanakan pada hari senin 26 juni 2023 sampai dengan 10 agustus 2023. Dalam setiap pertemuannya terdapat 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung anak, dengan menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan behitung anak.

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4.10 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin 26 juni 2023	1	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> ,

			anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.
--	--	--	--

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 2 pertemuan ke 1 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu di mulai dari kegiatan pembukaan, dimana guru dan anak-anak benyanyi, berdoa bersama-sama, guru mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenai pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan

kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.11 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 1)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - Rata	Keterangan
1	Ad	2	2	2	2	2	10	2	MB
2	Na	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
3	Aq	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
4	La	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
5	Ra	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
6	Ka	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
7	Cl	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
8	Kh	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
9	Za	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
10	Al	3	1	1	1	1	7	1,4	BB
11	Ju	4	3	3	3	3	16	3,2	BSh
12	Fa	1	1	1	1	1	5	1	BB
13	Ra	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
14	Ca	4	3	3	3	3	16	3,2	BSh
15	Ve	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
16	Ai	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
Jumlah		43	28	28	28	28	155	31	
Rata - rata		2,68	1,75	1,75	1,75	1,75	9,68	1,93	Kurang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut

2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan
4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus ke 2 pertemuan pertama yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 6 anak, yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 8 anak dan yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 2 orang anak. Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 2,68 yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 1,75 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 1,31 termasuk kriteria belum berkembang (BB). Dengan demikian rata – rata dari siklus 2 pertemuan pertama adalah 1,93 termasuk ke dalam kriteria rata – rata penilaian Kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru, pelaksanaan siklus 2 pertemuan ke 1 proses pembelajaran sudah terlihat meningkat. Hal ini ditandai dengan sebagian peserta didik mulai fokus dan juga masih ada beberapa anak yang belum meningkat dan perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan ke 2, dapat dilihat masih ada anak yang belum bisa berhitung secara urut dan anak lainnya sudah bisa namun masih belum tau lambangnya dan masih membutuhkan bantuan gurunya. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 2 belum mencapai rata-rata skor penilaian yang baik dari jumlah anak sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada pertemuan ke 2.

## **6. Siklus 2 (pertemuan ke 2)**

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2 ini dilaksanakan pada hari selasa 27 juni 2023. Dalam setiap pertemuannya terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung anak, dengan menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4.12 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / tanggal	Pertemuan	Materi
1	Selasa 27 juni 2023	2	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> , anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 2 pertemuan ke 2 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu di mulai dari kegiatan pembukaan, dimana guru dan anak-anak benyanyi, berdoa bersama-sama, guru mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenai pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan

tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.13 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 2)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - rata	Keterangan
1	Ad	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
2	Na	2	2	2	1	2	9	1,8	BB
3	Aq	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
4	La	3	2	2	2	2	11	2,2	MB
5	Ra	2	2	2	1	2	9	1,8	BB
6	Ka	4	3	3	3	3	16	3,2	BSH
7	Cl	3	2	2	1	2	10	2	MB
8	Kh	4	3	3	2	2	14	2,8	MB
9	Za	2	2	2	1	2	9	1,8	BB
10	Al	3	2	2	1	2	10	2	BB
11	Ju	4	4	4	4	4	20	4	BSB
12	Fa	2	1	1	1	1	6	1,2	BB

13	Ra	4	3	3	2	3	15	3	BSH
14	Ca	4	4	4	4	4	20	4	BSB
15	Ve	4	3	3	3	3	16	3,2	BSH
16	Ai	4	3	3	3	3	16	3,2	BSH
Jumlah		51	40	40	31	39	97	40,6	
Rata - rata		3,18	2,5	2,5	1,93	2,43	6,06	2,53	Kurang

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut
2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan
4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus ke 2 pertemuan kedua yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) terdapat 5 anak, yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 5 anak, yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 orang anak dan yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 2 orang anak. Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 3,18 yang termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 2,5 termasuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 2,5



termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 1,93 termasuk kriteria mulai berkembang (MB), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 2,43 termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan demikian rata-rata dari siklus 2 pertemuan pertama adalah 2,53 dengan kriteria rata-rata penilaian yang Kurang.

d. Refleksi

Berdasarkan lembar observasi siswa dan guru, pelaksanaan siklus 2 pertemuan ke 2 proses pembelajaran sudah banyak meningkat. Hal ini ditandai dengan sebagian peserta didik mulai fokus dan juga masih ada beberapa anak yang belum meningkat dan perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan ke 3, dapat dilihat sudah sebagian anak mulai mampu berhitung dengan baik dan benar tanpa bantuan guru atau orang lain dan juga masih ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan gurunya hingga perlu dilaksanakan lagi pertemuan ke 3.

**7. Siklus 2 (pertemuan ke 3)**

Kegiatan awal dari siklus ini dapat dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka direncanakan suatu tindakan pada siklus 2 ini dilaksanakan pada hari senin 3 juli 2023. Dalam setiap pertemuannya terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Yang menekankan pada peningkatan

kemampuan berhitung anak, dengan menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan yang direncanakan terdiri dari 1 siklus 3 kali pertemuan dengan tema Tanaman. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RPPH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

**Tabel 4. 14 Rencana Pembelajaran Harian**

No	Hari / tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin 3 Juli 2023	3	Perkenalan tema dan sub tema, berhitung 1-20 secara berurutan, anak menunjukkan angka menggunakan <i>Flash Card</i> , anak mencocokkan angka sesuai jumlah gambar, menghitung jumlah buah-buahan didalam <i>Flash Card</i> . Anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

b. Pelaksanaan tindakan

Penulis dibantu oleh guru kelas dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pada siklus 2 pertemuan ke 3 ini 5 pembelajaran yang dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu di mulai dari kegiatan pembukaan, dimana guru dan anak-anak benyanyi, berdoa bersama-sama, guru

mengecek kehadiran anak, guru menata tempat duduk dan kemudian guru melakukan kegiatan mengenai pembelajaran yang mengarah pada tema “Tanaman” dengan sub tema “Buah-buahan” dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu guru menjelaskan tentang apa itu *Flash Card* dan bagaimana cara bermainnya, guru memperlihatkan cara bermain *Flash Card* dengan menunjukkan gambar yang ada di *Flash Card* dan memberi pertanyaan kepada anak, guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan *Flash card*, guru meminta setiap anak untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegang, guru meminta setiap anak untuk mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka bergambar, guru meminta setiap anak menghubungkan angka dengan gambar di *Flash Card*. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan penutup dan anak berdiskusi tentang *Flash Card* yang telah dilakukan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas anak dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.15 Pencapaian Perkembangan Anak (Siklus 2 Pertemuan 3)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	Total	Rata - Rata	Keterangan
1	Ad	4	3	4	2	3	16	3,2	BSH
2	Na	3	3	3	2	3	14	2,8	MB
3	Aq	4	4	4	3	4	19	3,8	BSH
4	La	4	4	4	3	4	19	3,8	BSH
5	Ra	3	3	3	2	3	14	2,8	MB
6	Ka	4	4	4	4	4	20	4	BSB
7	Cl	4	3	3	2	3	15	3	BSH
8	Kh	4	4	4	3	4	19	3,8	BSH
9	Za	3	3	3	2	3	14	2,8	MB
10	Al	4	3	4	3	4	18	3,6	BSH
11	Ju	4	4	4	4	4	20	4	BSB
12	Fa	2	1	1	1	1	6	1,2	BB
13	Ra	4	4	4	3	4	19	3,8	BSH
14	Ca	4	4	4	4	4	20	4	BSB
15	Ve	4	4	4	4	4	20	4	BSB
16	Ai	4	4	4	4	4	20	4	BSB
Jumlah		59	55	57	46	56	272	54,6	
Rata - rata		3,68	3,43	3,56	2,87	3,5	17	3,41	Baik

Keterangan aspek penilaian dari tabel diatas :

1. Kemampuan kognitif anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut
2. Kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut
3. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan
4. Kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus ke 2 pertemuan ketiga yaitu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB)

terdapat 1 orang anak, yang mendapatkan kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 3 anak, yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 7 orang anak dan yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 orang anak. Berdasarkan hasil diatas pada aspek penilaian pertama mendapatkan nilai rata-rata 3,68 yang termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian kedua mendapatkan nilai rata-rata 3,43 termasuk ke dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian ketiga mendapatkan nilai rata-rata 3,56 termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), aspek penilaian keempat mendapatkan nilai rata-rata 2,87 termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), aspek penilaian kelima mendapatkan nilai rata-rata 3,5 termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian rata – rata dari siklus 2 pertemuan ketiga adalah 3,41 dengan kriteria skor rata – rata penilaian Baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi yang diadakan melalui tingkat kegiatan belajar menggunakan media *Flash Card* pada siklus 2 pertemuan ke 3, hasil yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan sesuai dengan yang di harapkan. Berdasarkan analisa terhadap nilai-nilai kegiatan dan data observasi pada siklus 2, dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terbukti media *Flash Card* dapat memenuhi tingkat capaian perkembangan yang telah di tetapkan.

### C. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan juga meningkatkan kemampuan berhitung anak 1-20 pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Curup yang dilakukan dalam 2 siklus dan 1 siklusnya yang terdiri dari 3 kali pertemuan yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan pada hasil kemampuan anak dalam membilang atau menyebutkan bilangan 1-20 secara urut, kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk benda secara urut, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan, kemampuan kognitif anak dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar berhitung anak dapat meningkat melalui media pembelajaran *Flash Card* yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar berhitung anak dan hasil tes belajar berhitung anak melalui penelitian tes hasil belajar melalui pembelajaran dengan media *Flash Card* dengan 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian melalui media *Flash Card* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak yang signifikan. Pada pra siklus terlihat di setiap indikatornya belum ada yang berkembang pada diri anak.

kemudian dilaksanakannya siklus 1 beberapa anak sudah menunjukkan perkembangannya yaitu sudah dapat menghitung bilangan 1-20 secara urut tanpa bantuan guru dan berani berhadapan dengan teman-teman lainnya, beberapa anak juga sudah mulai mengetahui lambang bilangan sehingga anak sudah dapat mencocokkan bilangan dan lambangnya tetapi anak masih belum mampu mengurutkan secara urut lambang bilangan serta belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung sehingga perlu dilaksanakan siklus ke 2.

Pada siklus ke 2 terlihat jelas perkembangan anak di setiap indikator, anak sudah mandiri, berani tampil dan taat pada aturan permainan *Flash Card*. Disini anak sudah mampu berhitung secara urut, anak sudah dapat membilang dengan menunjuk jumlah benda secara urut, anak juga dapat menyelesaikan masalah dengan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung serta anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa ragu dan percaya diri.

Selanjutnya melalui pendekatan media *Flash Card* ini anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan, pengalaman baru dalam pembelajaran dan memudahkan anak dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan Subar Junanto didalam skripsi Hesty Handayani yang

berpendapat bahwa *Flash Card* memungkinkan anak balita mampu untuk belajar dengan cara mengingat gambar dan bentuk.<sup>36</sup>

Pembelajaran anak aktif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keaktifan anak dalam belajar, pengembangan, keterampilan anak dalam memproseskan pengetahuan, menemukan serta mengembangkan fakta, konsep pembelajaran.<sup>37</sup>

Matematika adalah ilmu yang penting didalam kehidupan. Secara natural anak mempelajari matematika didalam kehidupan sehari-hari, menurut Geist pembelajaran konsep matematika dimulai sejak bayi, saat bayi mulai memperhatikan hubungan dan mengelompokkan, menyusun dan membandingkan objek.<sup>38</sup> Dalam memudahkan anak untuk mengenal konsep matematika inilah guru dapat menggunakan media *Flash Card* sehingga anak dapat belajar secara menyenangkan dan sekolah harus menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendukung anak dalam mempelajari konsep matematika tersebut.

---

<sup>36</sup> Hesty Handayani, 'Implementasi Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Tk Pertiwi 2 Kuncen, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023' (Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022).

<sup>37</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

<sup>38</sup> Nur Ainun Lubis and Ali Umar, 'Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini', *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2022), 53–61 <<https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i1.429>>.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan di TK Negeri Pembina Curup pada tindakan prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 anak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berhitung anak yang diperoleh dari setiap siklusnya.

1. Sebelum menggunakan *Flash Card* banyak anak yang belum memahami konsep bilangan, mengurutkan angka, dan menghitung hasil penjumlahan dikarenakan media pembelajaran yang kurang dan kegiatan di kelas menjadi membosankan sehingga peningkatan kemampuan kognitif sebelum menggunakan media pembelajaran *Flash Card* sangat turun dan perlu sekali untuk ditingkatkan, maka dari itu saya memilih media pembelajaran *Flash Card* untuk mengurangi permasalahan yang terdapat di kelas B1.
2. Penerapan media *Flash Card* itu sendiri dalam meningkatkan kognitif anak usia diri yaitu dimulai dengan mengajak anak menghitung secara urut menggunakan media *Flash Card*, mengajak anak untuk menunjuk angka menggunakan *Flash Card*, anak mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar di dalam *Flash Card*, mengajak anak menghitung jumlah buah di dalam *Flash Card*, dan anak menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar sesuai bilangan.

3. Setelah melaksanakan kegiatan selama 2 siklus yang 1 siklusnya terdapat 3 kali pertemuan, terdapat peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Negeri Pembina Curup. Dimana anak yang sebelumnya tidak dapat menghitung secara urut, belum tahu bentuk bilangan, belum bisa mencocokkan angka bilangan setelah pelaksanaan kegiatan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* kemampuan kognitif anak dalam membilang dapat tercapai.
4. Kegiatan yang dilakukan sebelum menggunakan media *Flash Card* guru mengajak anak menghitung 1-20 secara bersama-sama, dapat saya lihat dari kegiatan tersebut hanya beberapa anak yang ikut mengeluarkan suara dalam menghitung, banyak anak yang kebingungan dan diam saja. Selain itu kegiatan yang dilakukan adalah menghitung jumlah gambar yang ada di dinding kelas, hanya beberapa anak yang antusias menghitung selebihnya anak sibuk sendiri dengan yang lain akibatnya sangat kurang anak dalam memahami kemampuan kognitif dalam membilang. Maka dari itu saya memilih media *Flash Card* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

Berdasarkan hasil penelitian melalui media *Flash Card* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung anak. Hal ini dapat dilihat melalui tindakan prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan media *Flash Card* anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas serta untuk lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka penulis menyarankan beberapa hal :

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran berhitung 1-20 untuk menstimulus kemampuan berhitung anak.
2. Diharapkan kepada guru sebelum mengajar terlebih dahulu menyiapkan rencana kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah dan materi pembelajaran
3. Diharapkan kepada guru lebih mendesain alat evaluasi yang baik
4. Diharapkan kepada guru agar lebih menambah variasi media untuk anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Donna Dwininta &, And Fina Purwaningtyas, 'Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Peran Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Istiqomah Lowokwaru Kota Malang', *Akademi Kebidanan Wira Husada Nusantara*, 2019, 31–39
- Afrensiana Siktas Woa , Konstantinus Dua Dhiu, Gde Putu Arya Oka, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Terpadu Citra Bakti', *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1 (2022), 159–71
- Amad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Kencana, 2011)  
<<https://books.google.co.id/books?id=0qrpdwaaqbaj>>
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)
- Ayuana Oktaviani Putri, 'Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah' (Sekolah Tinggi Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018)
- 'Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi'
- Chairilisyah, Daviq, *Mengidentifikasi Indikator Kognitif Dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (Riau: Badan Penerbit Universitas Riau, 2018)
- Dewi, Pande Komang Ariesta, A. Gede Agung, And Luh Ayu Tirtayani., 'Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak', *Jurnal Paud*, 3.1 (2015), 56–58
- Difanty Meza, Winti Ananthia, 'Penerapan Metode Total Physical Response Bermedia Flashcard Dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak', *Jurnal Pgpaud Kampus Cibiru*, 3.3 (2016)
- Efira Elida, 'Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2020)
- Fadilah, Nur, 'Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flash Card Di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung' (Uin Raden Intan Bandar Lampung, 2017)
- Gradini, E, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Mengurutkan Bilangan Melalui Meronce', *Jurnal As-Salam*, 1.2 (2016), 156–66

- Handayani, Hesty, 'Implementasi Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Tk Pertiwi 2 Kuncen, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023' (Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022)
- Lubis, Nur Ainun, And Ali Umar, 'Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini', *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2022), 53–61 <<https://doi.org/10.47766/Seulanga.V3i1.429>>
- Maria Ulfa, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)
- Mariana, 'Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Ananda Putri Deli Serdang' (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2020)
- Marinda, Leny, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13.1 (2020), 116–52 <<https://doi.org/10.35719/Annisa.V13i1.26>>
- Mohammad Faizuddin, *Permainan Tepuk Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2021)
- Muslich, Masnur, *Melaksanakan Ptk: Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Nazella Afriyenischa, 'Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Di Tk Assalam Ii Pulau Singkep Tahun Pelajaran 2017/2018' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)
- Novita Dwi Lestari, 'Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan Keterampilan Sosial' (Universitas Bengkulu, 2017)
- Rahma Daniati, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim', *Jurnal Spektrum Pls*, 1.1 (2013), 238
- Salmiati, And Desy Mulia Sari Nurbaity, 'Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, Iii (2016), 43–52 <<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/543>>
- Satria, Tio Gusti, And Asep Sukenda Egok, 'Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau', *Jurnal Basicedu*, 4.1 (2020), 13–21 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i1.382>>
- Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan Paud* (Jakarta: Bee Media, 2016)

Suryosubroto, B., *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)

Yasinta Nina Damayanti, 'Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

———, 'Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

Yuliani Nuraini, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif (Edisi 2)* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021)

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 FAKULTAS TARBIYAH  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Pabu JAM 09.00-10.00 TANGGAL 01 maret TAHUN 2023 TELAH  
 DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

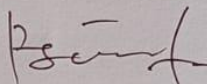
NAMA : Mayang Pinzani  
 NIM : 19511018  
 PRODI : PLAUD  
 SEMESTER : B  
 JUDUL PROPOSAL : Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar  
 dalam meningkatkan kognitif Anak Usia Dini Di  
 Tk Negeri Pembina Curup

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

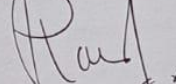
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. latar belakang, abstraksi, hari, tanggal, jam, Penulisan, dilatai, belakang, ngak usah pakek poin, p.d. pasal, penggunaan kata dalam (Jan tulis di awal kalimat), Teori, dengan Daftar Pustaka ngak sesuai dan harus imbang.
  - b. Bab. II. jelaskan satu saja kata bergambar, semua harus urut di teorinya, yang ngak penting ngak usah ditulis, pastikan lebih enak yang diisi.
  - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

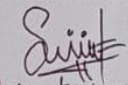
CALON PEMBIMBING I

  
 (Dr. Rini Puspitasari, MA)  
 NIP. 198101222009122001

CURUP, 01 maret 2023  
 CALON PEMBIMBING II

  
 (Rizki Yunita Putri, M.TPd)  
 NIDN. 2001060303

MODERATOR SEMINAR

  
 (Silvia Farisma)  
 19511031





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
Nomor : 325 Tahun 2023

Tentang  
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi MPI Nomor : B-53/FT.9/PP.00.9/03/2023  
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Rabu, 01 Maret 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**  
**Pertama** : 1. **Dr. Rini Puspita Sari, MA** NIP. 19810122009122001  
2. **Rizki Yunita Putri, M.TPd** NIDN.2001069303

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Mayang Rinzani**

N I M : **19511018**

JUDUL SKRIPSI : **Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Curup**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 16 Maret 2023  
Dekan,

Hamengkubuwono

- Tembusan :
1. Rektor
  2. Bendahara IAIN Curup.
  3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
  4. Mahasiswa yang bersangkutan,



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn.(0732)21010  
Fax.(0732) 21010 Homepage [http:// www.iaincurup.ac.id](http://www.iaincurup.ac.id) E-Mail : [admin@iaincurupa.id](mailto:admin@iaincurupa.id)

03 April 2023

Nomor : 735 /In.34/FT/PP.00.9/04/2023  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

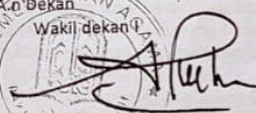
Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Mayang Rinzani  
Nim : 19511018  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan  
Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Curup  
Waktu Penelitian : 03 April - 03 Juli 2023  
Tempat Penelitian : TK Negeri Pembina Curup

Mohon kiranya Bapak berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.  
Demikian atas kerja sama dan izinnya diucapkan terima kasih

A.n Dekan  
Wakil dekan  
  
Dr. Saqut Anshori, s.Pd.M,HUM  
NIP.1981102 1200604 1 002

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip





PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/172 /IP/DPMPTSP/IV/2023

TENTANG PENELITIAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
  2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 735/In.34/FT/PP.00.9/04/2023 tanggal 03 April 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Mayang Rinzani/ Sumber Urip, 17 Mei 2001  
NIM : 19511017  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi/ Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Tarbiyah  
Judul Proposal Penelitian : Penggunaan Media Pembelajaran *Flash card* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Curup  
Lokasi Penelitian : TK Negeri Pembina Curup  
Waktu Penelitian : 12 April 2023 s/d 03 Juli 2023  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
Pada Tanggal : 12 April 2023

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan  
Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDI, MM  
NIP. 19630405 19203 1 015

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala TK Negeri Pembina Curup
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH PENGGERAK  
TK NEGERI PEMBINA CURUP



NPSN : 10703549 Jalan Basuki Rahmat No. 5 Curup 39112 Telp : (0732) 21526  
Hp : 085273833414 Email : tkpembina.curup15@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

No : 421.1/125/TK.PEMB/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : **SUHARTI, M.Pd**  
NIP : 19710929 199512 2001  
Pangkat/Golongan : Pembina TK I / IV.b  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan sebagai berikut :

Nama : **MAYANG RINZANI**  
NIM : 19511017  
Fakultas : **TARBIYAH IAIN CURUP**  
Program Studi : **S1 PIAUD**

Dengan ini menyatakan bahwa nama di atas telah selesai melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina Curup pada Tanggal 12 April 2023 s/d 03 Juli 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Curup, 25 September 2023  
Kepala TK Negeri Pembina Curup  
  
**SUHARTI, M.Pd**  
NIP. 19710929 199512 2001

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/3/1

Hari, tanggal : Senin, 19 juni 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 3.8 4.6 4.8

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu “lihat kebunku”
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menyampaikan tentang buah kesukaan
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. Anak dapat menyampaikan tentang buah kesukaan
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/3/2

Hari, tanggal : Rabu, 21 juni 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 4.6

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu “lihat kebunku”
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. anak dapat menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/3/3

Hari, tanggal : Jum'at, 23 juni 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 4.6

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu "lihat kebunku"
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. anak dapat menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/4/1

Hari, tanggal : Senin, 26 juni 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 3.8 4.6 4.8

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu “lihat kebunku”
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menyampaikan tentang buah kesukaan
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. Anak dapat menyampaikan tentang buah kesukaan
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/3/2

Hari, tanggal : Selasa, 27 juni 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 4.6

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu “lihat kebunku”
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Menunjukkan angka menggunakan *Flash Card*
6. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. anak dapat menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu/Hari ke : 2/3/3

Hari, tanggal : Senin, 3 juli 2023

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Tema/Subtema/Sub sub tema : Tanaman / Buah-buahan / Macam-macam buah-buahan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.2 2.1 3.6 4.6

Materi Kegiatan : - Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

- Mengetahui cara hidup sehat dengan mencuci tangan dan makan buah-buahan
- Mengenal berbagai macam buah-buahan
- Menyampaikan tentang buah-buahan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

Alat dan Bahan : *Flash Card*

## A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris
2. Menyanyikan lagu “lihat kebunku”
3. Berdoa sebelum belajar
4. Menghitung 1-20 menggunakan *Flash Card*
5. Menunjukkan angka menggunakan *Flash Card*
6. Berdiskusi tentang macam macam tanaman buah
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

## B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
2. Mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
3. Menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
4. Menghubungkan bilangan dengan jumlah buah di dalam gambar

## C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Bercakap – cakap mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Berdoa dan pulang (penerapan SOP penutupan)

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Anak dapat menghitung secara urut menggunakan *Flash Card*
  - b. Anak dapat mencocokkan bilangan angka dengan gambar buah
  - c. anak dapat menghitung jumlah buah-buahan didalam *Flash Card*
  - d. Anak dapat menghubungkan bilangan dengan jumlah buah didalam gambar

Mengetahui,

Guru Kelompok

Kepala Sekolah

.....

.....





Mengenal Bilangan Menggunakan *Flash Card*

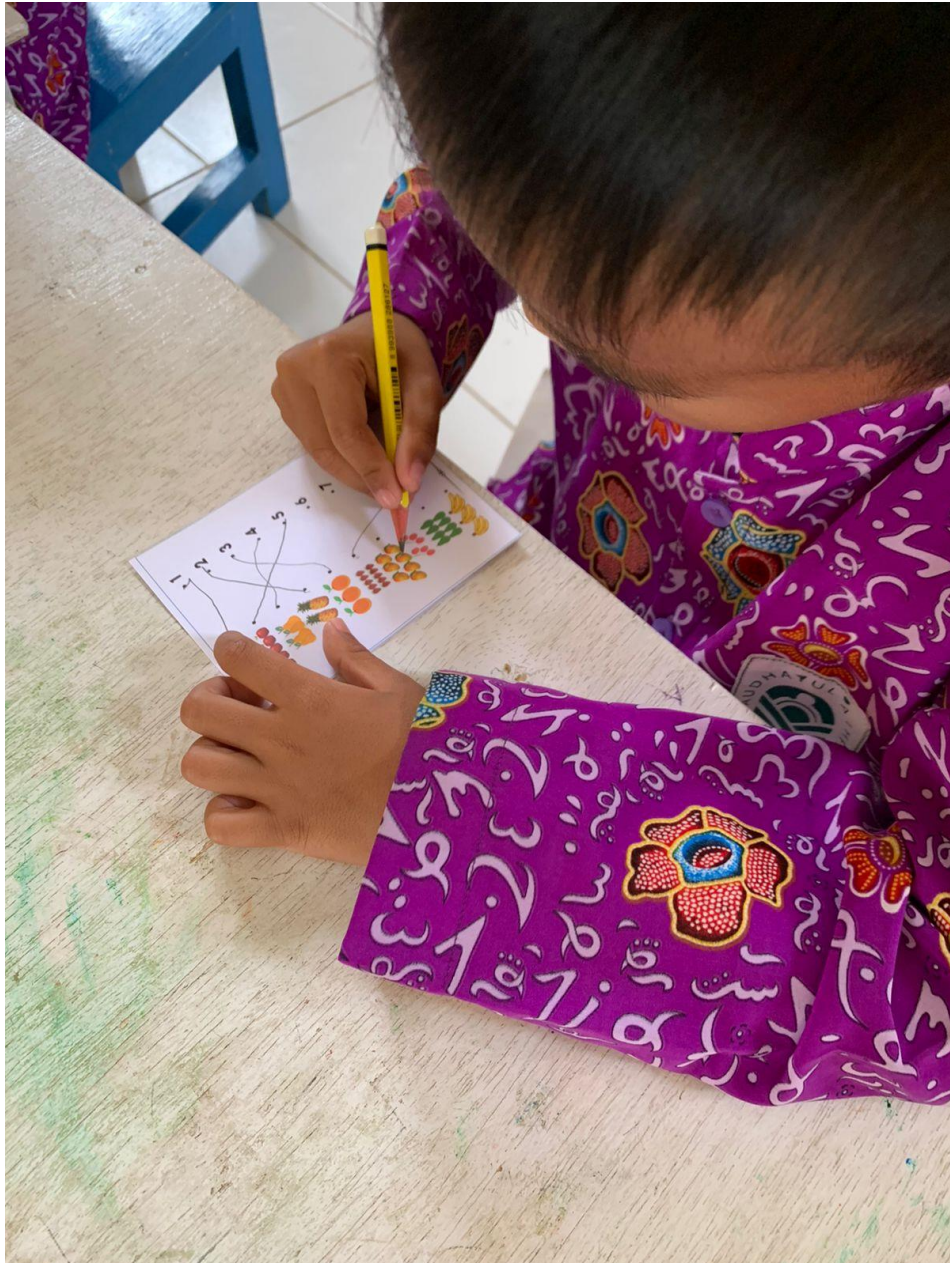


Menghitung Secara Urut Menggunakan *Flash Card*



Anak Menghubungkan Gambar Dengan Bilangan Didalam *Flash Card*





Anak Menghubungkan Gambar Dengan Bilangan Didalam *Flash Card*



Anak Menunjukkan Angka Menggunakan *Flash Card*



Mengenalkan Anak Bilangan Angka Menggunakan *Flash Card*





Anak Mencocokkan Angka Sesuai Jumlah Gambar