

**THE USE OF NUMBER FLASH CARD MEDIA TO IMPROVE NUMERACY
SKILLS IN EARLY CHILDHOOD AT AISIYAH BUSTANUL ATHFAL
LADONG KINDERGARTEN**

Cut Nilawati¹; Muhammad Iqbal²

¹⁻²PG-PAUD STKIP An-Nur NAD, Banda Aceh

Email: cutnilawati.mhs.stkipannur@gmail.com¹; iqbalyoga89@ymail.com²

ABSTRACT:

Teachers are a factor that plays an important role in improving the quality of education. Good and interesting learning management must be planned by the teacher. In educating early childhood or kindergarten, teachers must prepare methods, media and strategies that can attract attention and increase children's learning motivation. Therefore, the authors conducted a study entitled The Use of Number Flash Card Media to Improve Numeracy Skills in Early Childhood at Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong Kindergarten. This Classroom Action Research aims to determine the increase in students' learning outcomes in arithmetic and also to determine the increase in students' motivation in learning to count using flash card media. The subjects of this study were group B students aged 5-6 years in one class of 20 students at Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong Kindergarten. After making observations and interviews with teachers, the research began with actions in cycle I, the results of this cycle showed that learning outcomes began to increase slightly, and learning motivation also began to improve. Then, the actions of cycle II were carried out, in this cycle flash cards were used which were more interesting and varied than the previous cycle. Student learning outcomes from cycle II showed a significant increase, and the graphs of student learning motivation also increased from the previous cycle. Based on the actions of the first cycle and the second cycle, it can be concluded that the results of the study prove that the use of numeric flash card media can improve learning outcomes and increase student motivation in TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong.

Keywords: *Media, number flash cards, counting.*

**PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL LADONG**

Cut Nilawati¹; Muhammad Iqbal²

¹⁻²PG-PAUD STKIP An-Nur NAD, Banda Aceh

Email: cutnilawati.mhs.stkipannur@gmail.com¹; iqbalyoga89@ymail.com²

ABSTRAK

Guru merupakan faktor yang berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pengelolaan pembelajaran yang baik dan menarik harus direncanakan oleh guru. Dalam mendidik anak usia dini atau taman kanak-kanak, guru pastinya harus mempersiapkan metode, media dan strategi yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar anak. Oleh karena itu penyusun melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Media *Flash Card* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam berhitung dan juga untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar berhitung menggunakan media flash card. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun sebanyak satu kelas yang berjumlah 20 siswa di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru, penelitian dimulai dengan tindakan pada siklus I, hasil dari siklus ini menunjukkan hasil belajar mulai sedikit meningkat, dan motivasi belajar juga mulai terlihat membaik. Kemudian, dilakukan tindakan siklus II, pada siklus ini, *flash card* digunakan lebih menarik dan beragam dari siklus sebelumnya. Hasil belajar siswa dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dan grafik motivasi belajar siswa juga meningkat dari siklus sebelumnya. Berdasarkan tindakan dari siklus pertama dan siklus kedua dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media flash card angka dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa di TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong.

Kata kunci: Media, *flash card* angka, berhitung.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam menghadapi peserta didik, guru seharusnya menggunakan berbagai macam metode, pendekatan, model dan strategi sesuai dengan kondisi peserta didik. Guru seharusnya mengenal gaya belajar setiap muridnya dimana pastinya setiap murid memiliki gaya belajar yang berbeda dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sehingga guru bisa merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Ditangan gurulah akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional dan moral serta spiritual.

Oleh karena itu, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Guru harus memiliki karakter yang baik sehingga bisa mentransfer ilmu dengan cara yang baik. Guru yang memiliki sikap kasar menyebabkan siswa akan sulit menerima ilmu atau materi pelajaran yang diajarkan. Kemudian, seorang guru juga mestinya dapat menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan dalam interaksi belajar mengajar, serta senantiasa mengembangkan kemampuan secara berkelanjutan, baik dalam segi ilmu yang dimilikinya maupun pengalamannya.

Menguasai berbagai macam strategi, model, metode, media dan pendekatan dalam mengajar adalah hal yang sangat penting untuk dikuasai seorang guru di semua jenjang pendidikan. Terlebih lagi pada Pendidikan anak usia dini, guru harus menguasai metode mengajar yang seru dan menyenangkan supaya peserta didik termotivasi dan tertarik untuk belajar, dimana pada usia dini biasanya anak-anak sangat suka bermain, jadi guru harus menguasai cara atau metode belajar sambil bermain yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam

memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini, maka pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar pendidikan, yang memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dasar dan melejitkan potensi kecerdasan anak yang akan mempengaruhi pendidikan ditingkat selanjutnya. Pada penelitian ini, peneliti mendapati peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong masih lambat dalam memahami penjumlahan dan pengurangan sederhana. Peserta didik sulit menjumlahkan dan mengurangi bilangan yang dituliskan dengan angka. Hal ini nampaknya dikarenakan kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan guru dalam mengajar berhitung anak-anak TK, karena di usia ini anak-anak masih sangat senang bermain dan akan bosan jika harus duduk belajar tanpa ada hal yang menarik. Maka dari itu diperlukan media dalam pembelajaran di TK yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Belajar menggunakan media *flash card* merupakan salah satu cara belajar berhitung, menjumlah dan mengurangi yang menyenangkan bagi anak-anak. *Flash card* digunakan dalam belajar berhitung untuk meningkatkan minat dan semangat anak untuk belajar. *Flash card* digunakan untuk belajar berhitung, penjumlahan dan pengurangan sederhana untuk anak usia dini 5-6 tahun. *Flash card* atau kartu flash adalah sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka, pada salah satu atau di kedua sisinya. Kartu ini biasanya digunakan sebagai latihan siswa.

Chatib (2018: 38) menyatakan bahwa *flash card* adalah kartu yang berisi gambar dan atau tulisan yang berhubungan dengan konsep. Umumnya sebuah kartu bertuliskan pertanyaan pada salah satu sisinya, jawaban pada sisi yang lain. Karakteristik *flash card* yang efektif menurut Pujiati (2017: 13) yaitu, memuat huruf dan gambar yang

berukuran cukup besar dengan latar polos. *Flash card* yang digunakan pada penelitian ini yaitu flash card angka yang berisi gambar dan angka. Peserta didik menghitung gambar yang terdapat di kartu lalu menyebutkan atau menuliskan jumlahnya.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong”.

Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong menggunakan media *flash card* angka.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong dalam belajar berhitung menggunakan media *flash card* angka.

Kajian Pustaka

TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong

TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong bertempat di jalan Malahayati km.24 dusun Indra Patra desa Ladong kecamatan Masjid Raya kabupaten Aceh Besar. Sekolah ini di bawah yayasan Aisyiyah. Berdiri sejak tahun 2001, Taman Kanak-kanak ini telah berusia 20 tahun. Dengan luas tanah 30 x 15 meter, sekolah ini mempunyai 2 gedung yang terdiri dari gedung kantor guru dan ruang kelas.. TK ini melayani kegiatan belajar mengajar selama 6 hari dalam seminggu.

TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong memiliki satu ruang kelas, satu kamar mandi, satu ruang kepala dan guru. Ruang kelas memiliki luas 6m X 10m, dengan ukuran tersebut anak-anak didik dapat leluasa belajar dan bermain di dalam ruang kelas. Di dalam ruang kelas terdapat sebuah papan tulis, dua lemari yang satu berisi alat tulis dan satunya lagi berisi APE (alat permainan edukatif).

Pengertian Media *Flash Card* Angka

Menurut Arsyad (2014: 115), *Flash card* adalah kartu kecil berisi gambar teks, atau tanda simbol yang design. Menurut Arsyad media *Flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu bergambar angka, misalnya dapat digunakan untuk latihan berhitung. Kartu yang berisi gambar-gambar (angka, benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa berhitung. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu bergambar dilengkapi dengan angka atau kata yang dapat melatih anak dalam berhitung.

Gambar yang terdapat pada *flash card* biasanya benda-benda yang terdapat disekitar dan mudah untuk dijumpai misalnya, binatang, buah-buahan, anggota tubuh, tanaman dan lain sebagainya.

Flash card merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. *Flash card* diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan untuk mengenal angka, huruf dan kata. Kartu ini diberikan gambar-gambar yang menarik dan berada di sekitar anak, serta memiliki warna-warna yang cerah dan mencolok yang disukai oleh anak sehingga guru dapat mengajar anak dengan bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana.

Flash card termasuk media berbasis visual yang memegang peran sangat penting untuk mempermudah anak mengingat dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah, *Flash card* masih jarang digunakan guru karena memang memerlukan keterampilan dalam pembuatan dan juga sangat dibutuhkan keinginan yang kuat dari dalam diri guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kartu kata bergambar. Padahal sebenarnya penggunaan *flash card* sangat memudahkan guru dalam mengajar di kelas, *flash card*

dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan Flashcard dengan harapan kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, belajar matematika diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Aisyah, 2007: 39) Belajar berhitung dapat diajarkan pada anak sejak usia dini dengan tahapan mulai dari tahap dasar.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2003: 148) anak usia 4-6 tahun pada fase perkembangan praoperasional menuju kekonkretan. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda. Berbagai benda yang ada disekitar kita dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, berpikir logis dan matematis. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Berhitung adalah salah satu cabang dari matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, dan operasi pembagian. Dari beberapa pengertian berhitung yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah bagian dari matematika terutama pada konsep bilangan dengan benda-benda, terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika serta kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Terdapat penelitian terdahulu yang memiliki tema serupa. Penelitian pertama yaitu "Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini" yang disusun oleh Azhima, Meilani & Purwanto (2021). Penelitian

bertujuan untuk ujian dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media flashcard dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu menggunakan teknik studi literatur dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber yang ada yang disesuaikan dengan topik penelitian. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

Kajian Pustaka selanjutnya adalah sebuah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Maryanto & Chrismastianto (2017) berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pengenalan bentuk huruf pada siswa dengan menggunakan media flashcard. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart, yang berlangsung selama dua siklus. Penelitian dilaksanakan terhadap 6 siswa sebagai subyek penelitian, di Sekolah ABC Manado. Instrumen yang digunakan selama penelitian adalah lembar tes tertulis (tes diagnostik dan tes formatif), lembar observasi checklist penggunaan media, lembar wawancara (guru mentor dan subyek penelitian), dan jurnal refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengenalan bentuk huruf kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di setiap indikator, dari siklus satu ke siklus 2.

B. METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja,

sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Desain penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu rancangan model Kemmis & Mc Taggart, dimana masing-masing siklus pada penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah tahap ke-4 kembali lagi ketahap pertama dan seterusnya. Pada penelitian ini dilakukan 2 kali siklus.

Pada siklus pertama dimulai dari perencanaan, kemudian pemberian tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap refleksi dilakukan revisi atau perencanaan ulang berdasarkan pengamatan pada siklus pertama. Hasil refleksi siklus pertama akan menjadi dasar pelaksanaan siklus kedua.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong, bertempat di desa Ladong kecamatan Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 sejak bulan Maret sampai April 2022.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun sebanyak satu kelas dengan peserta didik 20 orang di TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong.

Jenis Tindakan

Penelitian tindakan ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua untuk mencapai hasil sesuai dengan yang diinginkan. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari beberapa kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi.

Teknik dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

- a. Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur siswa pada pembelajaran berhitung menggunakan media *flash card*.
- b. Observasi merupakan suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indera terutama mata terhadap kejadian-kejadian langsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran Berhitung menggunakan media *flash card*.

C. HASIL PENELITIAN, PEMBAHASAN DAN SIMPULAN

Hasil Penelitian dan pembahasan

Dalam penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan mengenal angka, penjumlahan dan pengurangan 1 sampai dengan 20. Penjumlahan merupakan penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang merupakan jumlah. Pengurangan adalah operasi aritmetika yang mewakili operasi menghapus objek dari koleksi. Pada anak usia prasekolah, matematika tidak harus dikuasai, melainkan hanya merupakan pengalaman.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar berhitung menggunakan media *flash card*. Kondisi awal penelitian diperoleh melalui wawancara dengan guru dan observasi langsung ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung tersebut diketahui bahwa peserta didik mempunyai permasalahan yaitu perhatian siswa kurang tertuju pada pelaksanaan pembelajaran sehingga lambat dalam memahami pelajaran yang diberikan.

Setelah diberikan tindakan pada siklus pertama, terdapat perubahan motivasi yang mulai muncul dalam belajar berhitung, siswa mulai memberikan perhatian ketika

guru menjelaskan materi berhitung menggunakan *flash card*. Hasil belajar berdasarkan tes tulis yang diberikan pada siklus pertama juga mulai menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah dapat berhitung angka 1-20. Ini menunjukkan ada sedikit perubahan motivasi dan hasil belajar ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Kemudian pada siklus kedua, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa terlihat meningkat sangat signifikan. Pada siklus ini, sebagian besar siswa sangat senang dan memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran. Ketika guru bertanya, siswa dengan antusias menjawab pertanyaan sesuai *flash card* yang ditunjukkan guru. Sebagian siswa juga sudah dapat memberikan pendapatnya tentang jumlah gambar yang diperlihatkan. Dapat dikatakan bahwa pada siklus kedua ini motivasi siswa semakin baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Siswa sangat senang belajar berhitung menggunakan *flash card* angka.

Berdasarkan nilai tes tulis pada siklus kedua juga membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat sangat baik dibandingkan pada siklus pertama, dimana tidak satupun siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70, hanya 1 siswa yang mendapat nilai 70, sebanyak 11 siswa mendapat nilai 80-89, dan 8 lainnya mendapat nilai terbaik yaitu 90-100.

Semua grafik dari hasil observasi peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan *flash card* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong. Terlihat pada grafik dari mulai siklus I dan II bahwa penggunaan media flash card memberikan pengaruh ke arah yang lebih baik terhadap motivasi siswa didalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong dapat meningkatkan motivasi siswa didalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebagai hasil dari penggunaan media *flash card* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung dapat

diketahui melalui peningkatan nilai rata-rata siklus I sebesar 66.75 yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 86.5. Dari nilai tersebut, diketahui nilai *effect size* sebesar 1.29. Sesuai dengan kriteria yang dirumuskan oleh Cohen (2007) tentang besarnya *effect size* dimana nilai >1 dikategorikan sangat tinggi, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Artinya, penggunaan media *flash card* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada taraf yang sangat tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media flash card untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong pada siklus pertama menunjukkan nilai yang mulai sedikit meningkat dari hasil observasi sebelum diberikan perlakuan siklus I dengan nilai rata-rata 66.75. Kemudian, pada siklus kedua, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai rata-rata 86.5. Selisih nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II adalah 19.75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flash card angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong.
- b. Berdasarkan grafik dan lembar observasi motivasi siswa dalam belajar berhitung menggunakan media flash card pada siklus pertama, diperoleh hasil bahwa siswa mulai termotivasi untuk belajar berhitung dibandingkan motivasi siswa sebelum diberikan tindakan. Selanjutnya, setelah diberikan tindakan pada siklus kedua, terlihat dari grafik bahwa terjadi peningkatan yang drastis pada siklus kedua dibandingkan pada siklus pertama. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa penggunaan media *flash card* angka dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berhitung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam strategi guru dalam menghadapi perilaku anak yang sering memukul teman di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan guru dalam melakukan identifikasi terhadap anak yang suka memukul teman guru melakukannya secara lebih teliti sesuai dengan langkah-langkah yang lebih rinci agar data identifikasi dapat diperoleh secara lengkap.
- b. Guru hendaknya dapat mempertahankan sistem pendekatan yang sekarang digunakan dalam menghadapi perilaku anak suka memukul teman. Diharapkan guru dapat terus mengawasi perilaku anak sehingga guru dapat melakukan sistem pendekatan yang lebih kreatif lagi dengan memperhatikan perkembangan anak dan proses bermain anak.
- c. Guru juga diharapkan agar dapat menggunakan metode yang bervariasi dalam menghadapi perilaku anak yang suka memukul teman agar dalam proses perilaku anak, anak mengalami proses pembelajaran bermakna.
- d. Diharapkan guru memiliki ide yang lebih kreatif untuk meningkatkan strategi yang digunakan dalam menghadapi perilaku anak sering memukul teman dan mempertahankan kerjasama dengan wali murid.

DAFTAR PUSTAKA

Azhima, I., Meilanie, R., Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, hal. 2008-2016.

- Chatib, M. (2018). *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Maryanto, R., &Chriasmastianto, I. (2017). Penggunaan Media Flascard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, hal. 305-313.
- Pujiati, M. (2017). *Cara Mudah Mengajar Anak Membaca: Mengajari Anak Membaca Menjadi Ringan dan Menyenangkan*. Jakarta: Nauka Publishing.
- Aisyah, S. (2007). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.