

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *FLASH CARD*
DI TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN KECAMATAN ANGKOLA TIMUR
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

EVI MARLINA SIREGAR
NIM.1820600004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *FLASH CARD*
DI TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN KECAMATAN ANGKOLA TIMUR
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

EVI MARLINA SIREGAR
NIM.1820600004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *FLASH CARD*
DITK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN KECAMATAN ANGKOLA
TIMUR KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

EVI MARLINA SIREGAR
NIM.1820600004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

PEMBIMBING I

Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 19680517 199303 1 003

PEMBIMBING II

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **Evi Marlina Siregar**
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

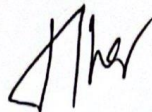
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Mardiah yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Numrik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkoal Timur Kabupaten Tapanuli Selatan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

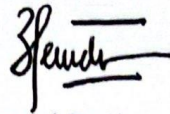
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 19680517 199303 1 003

PEMBIMBING II



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 18 206 00004
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini Melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 24 Juni 2024

Saya yang menyatakan,



Evi Marlina Siregar
NIM. 18 206 00004

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 18 206 00004
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini Melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 24 Juni 2024

Yang menyatakan



Evi Marlina Siregar
NIM. 18 206 00004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 19 206 00004
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

PelaksanaanSidangMunaqasyah

Di

: Aula FTIK Lantai 2

Tanggal

: 24 Juni 2024

Pukul

: 09.00WIB s/d Selesai

Hasil/Nilai

: Lulus, 85 (A)

Indesk Prediksi Kumulatif

: 3,80

Predikat

: Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude

(*Coret yang tidak sesuai



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
NUMERIK ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA
FLASH CARD DI TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN
KECAMATAN ANGKOLA TIMUR KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**

Nama : **EVI MARLINA SIREGAR**
NIM : **18 206 00004**
Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak
Usia Dini**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, Juni 2024



Dr. Lailiya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 18 206 00004
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini
melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain
Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan numerik anak di TK Baitul Hikmah Al-zain. Adapun salah satu penyebabnya adalah guru cenderung menggunakan cara-cara konvensional dalam pembelajaran sehingga kurang menarik minat belajar anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana gambaran kemampuan numerik anak usia dini di TK Baitul Hikmah Al-zain sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*?, apakah media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini di TK Baitul Hikmah Al-zain?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, tahap refleksi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash card* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mempermudah anak dalam memahami materi, menumbuhkan minat belajar anak dalam mengenal angka dan suasana kelas lebih menyenangkan. Peningkatan dapat dilihat dari siklusnya. Siklus I dan II, pertemuan I dan II. Anak mampu menyebutkan angka 1- 20 siklus I 60, 62% siklus II 77,5%, anak mampu membedakan angka 1-20 siklus I 48,12% siklus II 74,37%, anak mampu berhitung sesuai urutan 1-20 siklus I 63, 75% siklus II 83,12%, anak mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar siklus I 46, 25% siklus II 76,87%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak.

Kata Kunci : Kemampuan Numerik, *Flahs Card*, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Name : Evi Marlina Siregar
Reg. Number : 18 206 00004
Title : Efforts to Improve the Numerical Ability of Early Childhood Through Flash Card Media at Baitul Hikmah Al-Zain Kindergarten East Angkola District, South Tapanuli Regency

This research was motivated by the low numerical abilities of children at Baitul Hikmah Al-zain Kindergarten. One of the reasons is that teachers tend to use conventional methods in learning so that they do not attract children's interest in learning. The formulation of the problem in this research is how to describe the numerical abilities of early childhood children at Baitul Hikmah Al-zain Kindergarten before and after using flash card media? Can flash card media improve the numerical abilities of early childhood children at Baitul Hikmah Al-zain Kindergarten? This research aims to find out whether flash card media can improve children's numerical abilities. The type of research used in this research is Classroom Action Research using the Kurt Lewin model which consists of four stages, namely: planning stage, implementation stage, observation stage, reflection stage. The data collection instruments used were observation sheets, tests and documentation. The research results show that flash card media can make it easier for teachers to convey lesson material, make it easier for children to understand the material, foster children's interest in learning to recognize numbers and make the class atmosphere more enjoyable. Improvement can be seen from the cycle. Cycles I and II, meetings I and II. Children are able to name numbers 1-20 cycle I 60, 62% cycle II 77.5%, children are able to differentiate numbers 1-20 cycle I 48.12% cycle II 74.37%, children are able to count in the order 1-20 cycle I 63, 75% cycle II 83.12%, children were able to match numbers according to the number of pictures in cycle I 46, 25% cycle II 76.87%. Based on this research, it can be concluded that flash card media can improve children's numerical abilities.

Keywords: Numerical Ability, Flash Card, Early Childhood

ملخص البحث

الاسم	: إيفي مارلينا سيرينغار
رقم التسجيل	: ١٨٢٠٦٠٠٠٠٤
عنوان البحث	: الجهود المبذولة لتحسين القدرة العددية للطفولة المبكرة من خلال وسائط البطاقات التعليمية في روضة بيت الحكمة الزين منطقة شرق أنجكولا، محافظة جنوب تابانولي

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض القدرات العددية للأطفال في روضة بيت الحكمة الزين. أحد الأسباب هو ميل المعلمات إلى استخدام الأساليب التقليدية في التعلم بحيث لا تجذب اهتمام الأطفال في التعلم. تتمثل صياغة المشكلة في هذا البحث في كيفية وصف القدرات العددية للأطفال الطفولة المبكرة في روضة بيت الحكمة الزين قبل وبعد استخدام وسائط البطاقات التعليمية؟ هل يمكن لوسائط البطاقات التعليمية أن تحسن القدرات العددية للأطفال الطفولة المبكرة في روضة بيت الحكمة الزين؟ يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان بإمكان وسائط بطاقات الفلاش كارد تحسين قدرات الأطفال العددية. نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو بحث العمل الصفي باستخدام نموذج كورت لوين الذي يتكون من أربع مراحل، وهي: مرحلة التخطيط، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة الملاحظة، ومرحلة التفكير، ومرحلة التأمل. وكانت أدوات جمع البيانات المستخدمة هي أوراق الملاحظة، والاختبارات، والتوثيق. أظهرت نتائج البحث أن وسائط البطاقات التعليمية يمكن أن تسهل على المعلمين نقل مادة الدرس، وتسهيل فهم الأطفال للمادة، وتعزيز اهتمام الأطفال بتعلم التعرف على الأعداد، وجعل جو الفصل أكثر متعة. يمكن ملاحظة التحسن من الدورة. الدورتان الأولى والثانية، الاجتماعان الأول والثاني. الأطفال قادرون على تسمية الأعداد ١-٢٠ الدورة الأولى ٦٠، ٦٢٪ الدورة الثانية ٧٧,٥٪، الأطفال قادرون على التفريق بين الأعداد ١-٢٠ الدورة الأولى ١٢,٤٨٪ الدورة الثانية ٣٧,٧٤٪، الأطفال قادرون على العد بالترتيب ١-٢٠ الدورة الأولى ٦٣، ٧٥٪ الدورة الثانية ١٢,٨٣٪، الأطفال قادرون على مطابقة الأرقام وفقاً لعدد الصور في الدورة الأولى ٤٦، ٢٥٪ الدورة الثانية ٨٧,٧٦. %استناداً إلى هذا البحث، يمكن استنتاج أن وسائط البطاقات التعليمية يمكن أن تحسن قدرات الأطفال العددية.

الكلمات المفتاحية القدرة العددية، بطاقة فلاش، الطفولة المبكرة

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padansidimpuan dan dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun ummatnya ke jalan yang benar.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan”**, disusun untuk melengkapi sebagian dari persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka menyelesaikan kuliah dan memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Skripsi ini disusun dengan bakal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan. Sehingga tanpa bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Abdul Sattar Daulay, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dr. Erawadi, M.Ag, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Dr. Anhar, M.A sebagai Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, sebagai Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta stafnya yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moral kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
5. Bapak dan Ibu dosen serta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada peneliti selama proses perkuliahan
6. Bapak Yursi Fahmi, M.Hum Kepala Perpustakaan dan para pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku yang penulis butuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Rosmayanti, S.H selaku kepala Sekolah TK Baitul Hikmah Al-Zain, Ibu Sumiati Pulungan, S.Pd. I selaku guru kelas Abu Bakar di TK Baitul Hikmah Al-Zain dan staf pengajar serta peserta didik yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian informasi maupun data yang diperlukan oleh penulis.
8. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda Saripuddin Siregar dan Ibunda Elminar Harahap tercinta yang senantiasa mendukung, memotivasi, mendidik serta memberikan doa, nasehat, semangat, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan studi dan skripsi. Cinta dan jasa-jasanya tidak akan pernah terlupakan.
9. Saudara/saudari tercinta Paki Hatoguan, Dapdap Ripaldo dan Putri Andini yang memberikan dukungan dan menguatkan penulis dalam menyelesaikan Pendidikan.
10. Teristimewa kepada Jul Penri Harahap yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat penulis Ernilawati, Ade Saputri, Saima Putri, Hayatun, Adelina, Susi Susantina dan Devita Sari yang memotivasi serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini
12. Sahabat-sahabat teman kuliah beserta seluruh teman-teman PIAUD angkatan 2018, teman-teman satu bimbingan serta teman-teman KKL/PLP yang memberikan dukungan nasehat dan doanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Bantuan dan bimbingan yang telah diberikan sangatlah berharga bagi penulis, semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca terutama bagi peneliti dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Padangsidempuan, 24 Juni 2024
Peneliti

Evi Marlina Siregar
NIM.18 206 00004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN SIDANG MUNAQOSAH	
PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU	
KEGURUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah.....	7
E. Rumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Kemampuan Numerik.....	12
2. Tujuan Pembelajaran Matematika Permulaan	13
3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak.....	14
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	
Anak.....	16
5. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media.....	18
b. Fungsi Media.....	19
c. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Flash Card</i>	21
d. Tahapan Permainan Media <i>Flash Card</i>	21
e. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	22
6. Pengertian Anak Usia Dini.....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	31
C. Latar dan Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Sumber Data.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	46
1. Kondisi Awal	46
2. Siklus I	48
3. Siklus II.....	59
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Time Schedule Penelitian Tahun 2023/2024	30
Tabel 3.2 Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin	33
Tabel 3.3 Pedoman Observasi.....	44
Tabel 3.4 Kategori Kriteria Penilaian	48
Tabel 4.1 Rekapitulasi data kemampuan numerik anak pratindakan.....	50
Tabel 4.2 Rekapitulasi Observasi kegiatan kemampuan numerik anak pada tindakan siklus I.....	56
Tabel 4.2 Rekapitulasi Observasi kegiatan kemampuan numerik anak pada tindakan siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin.....	34
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	39
Gambar 4.1 Diagram kemampuan numerik anak pratindakan.....	51
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Kemampuan Numerik Anak.....	57
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Kemampuan Numerik Anak.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugerah dan amanah dari Tuhan yang harus dijaga, dididik dan dibimbing serta diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Sebab anak merupakan generasi bangsa yang diharapkan menjadi manusia yang berguna bagi lingkungannya, baik dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat maupun nrgara. Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang 0-6 tahun masa yang sangat fundamental dalam membangun kepribadian dan karakter dari anak, sebab proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan cepat.¹

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk melakukan kegiatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara.² Guru harus memiliki kreativitas dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, anak lebih aktif dan percaya diri.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

¹ Khadijah dan Nurul, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 1.

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.³

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan Pendidikan yang layak untuk mengembangkan potensi yang ada didalam diri anak. Pendidikan sangat penting bagi setiap anak karena anak merupakan penerus generasi bangsa yang akan memajukan dan mensejahterakan kehidupan bangsa dan negara.

Pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif. Pengembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah seperti berhitung, menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambarnya dan kemampuan numerik anak.

Kemampuan numerik adalah kemampuan dalam hal hitungan angka-angka untuk mengetahui seberapa baik seseorang dapat memahami ide-ide dan konsep-konsep yang dinyatakan dalam bentuk angka serta seberapa mudah seseorang dapat berpikir dan menyelesaikan masalah dengan angka-angka.⁴ Kemampuan numerik sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan angka. Anak mampu mengenal waktu, tanggal, nilai mata uang, bulan serta tahun dan semua yang berhubungan dengan angka.⁵

³ Musnizar Safari, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : CV. DOTPLUS Publisher, 2021), hlm. 14.

⁴ Rani Mega Putri dan Sigit Dwi Sucipto, *Buku Ajar Asesmen Tes dalam Bimbingan dan Konseling*, (Palembang : Bening Media Publishing, 2022), hlm. 113.

⁵ Baiq Shalihan, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Kartu Angka pada Kelompok A TK PGRI 09 Kota Raja Kecamatan Sikur*, Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah Vol. 1 No. 1, 2019, hlm. 49.

Pembelajaran kemampuan numerik sejak kecil sangat penting dilaksanakan untuk mencegah penyebab terjadinya kesulitan dalam kehidupan sehari-hari anak. Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 tentang standar isi menyebutkan bahwa lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik, anak diharapkan mampu untuk menyebutkan banyak benda 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

Kurangnya pemahaman anak tentang pengoperasian angka akan mempengaruhi prestasi anak di sekolah dan mengalami kesulitan memecahkan masalah yang dihadapi anak. Strategi peningkatan kemampuan numerik anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar.⁶ Media juga berarti alat bantu/alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memeragakan sesuatu dalam proses belajar mengajar. *Flash card* merupakan salah satu media sederhana yang siap pakai sehingga dapat dimanfaatkan pada proses pengenalan angka.

Flash Card adalah kartu-kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau tanda symbol sebagai pengingat atau arahan. *Flash card* merupakan alat peraga yang efektif dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan penjelasan lebih menarik minat anak dan membantu komunikasi menjadi lebih baik antara guru

⁶ Rudi Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : Pustaka Abadi, 2018), hlm. 3.

dan anak. *Flash card* sangat diperlukan dalam mengembangkan pengetahuan anak, kemampuan numerik sehingga anak siap mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Khomariyah dan Soeparno “kemampuan media kartu angka adalah kegunaan suatu bentuk media pembelajaran berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika. Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.”⁷

Menurut Ratnawati, “*Flash card* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ikatan anak. Melalui *flash card* ini anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.”⁸

Menurut Gagne dalam Baiq Shalihan, metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat untuk merangsangnya untuk belajar. Metode bermain angka merupakan permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar kemampuan anak.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Khoirunnisa dkk tentang penggunaan media kartu angka bergambar dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara

⁷ Baiq Shalihan, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka pada Kelompok A TK PGRI 09 Kota Raja Kecamatan Sikur*, hlm. 48.

⁸ Ririn Marlina, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Martaha 'ush Shibyan Singocandi Kudus* Jurnal Penelitian PAUD Vol.3 No. 2, 2014, hlm. 108.

⁹ Baiq Shalihan, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka pada Kelompok A TK PGRI 09 Kota Raja Kecamatan Sikur...*, hlm. 47.

penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak sehingga dapat memperlancar komunikasi dengan anak. Penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan oktober 2022 di TK Baitul Hikmah Al-Zain pada anak kelas Abu Bakar, kemampuan numerik anak masih rendah. Anak belum mampu mengenal angka 1-20, anak belum mampu membedakan angka 1-20, anak belum mampu berhitung 1-20, dan anak belum mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambarnya dengan bai dan benar. Anak masih banyak melakukan kesalahan dalam mengerjakan perintah dari guru, anak kurang memahami materi dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan angka secara benar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan, peneliti menemukan masalah penyebab rendahnya kemampuan numerik anak. Pertama, sebagian besar guru yang mengajar di TK tersebut tidak dilatarbelakangi lulusan PAUD. Kedua, guru belum bisa memberikan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian anak dan monoton. Ketiga, kurangnya sarana dan prasarana di TK Baitul Hikmah Al-Zain seperti alat dan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar kurang maksimal. Keempat, guru cenderung menerapkan pembelajaran yang konvensional seperti

¹⁰ Dinda Khoirunnisa, Riswanti Rini, Ari Sofia, *Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun*, (Universitas Lampung, 2018), hlm. 10.

berhitung angka dengan jari-jari, menggunakan papan tulis, dan bernyanyi sehingga anak mudah bosan dan suasana ruangan kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan solusi untuk meningkatkan kemampuan numerik anak melalui penerapan media dalam proses pembelajaran. Ada banyak jenis media yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah di atas, namun peneliti bermaksud menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini. Media *flash card* dapat memudahkan anak memahami materi terkait dengan yang diajarkan, penyampaian materi pelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan daya pikir, anak lebih mudah memahami numerik dan berhitung.

Maka dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kemampuan numerik anak : anak belum mampu mengenal angka 1-20, membedakan angka 1-20, berhitung sesuai urutan 1-20 dan menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambarnya secara baik dan benar.
2. Anak sering mengharapkan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
3. Media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerik anak kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini, peneliti akan memberikan Batasan masalah untuk menghindari kesalahpahaman terhadap

masalah penelitian. Maka dari itu perlu dilakukan Batasan masalah agar pembahasan ini lebih terfokus dan terarah pada permasalahan yang dikaji. Adapun masalah yang diteliti yaitu tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.”

D. Batasan Istilah

Adapun Batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Upaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) upaya adalah usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, daya upaya).¹¹ Upaya juga berarti usaha kegiatan yang menggunakan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan.

2. Kemampuan Numerik

Kemampuan numerik adalah kemampuan dalam hal hitungan angka-angka untuk mengetahui seberapa baik seseorang dapat memahami ide-ide dan konsep-konsep yang dinyatakan dalam bentuk angka serta seberapa mudah seseorang dapat berpikir dan menyelesaikan masalah dengan angka-angka.¹² Dalam penelitian ini anak mampu menyebutkan angka 1-20, membedakan, berhitung dan menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar dengan baik dan benar.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan masa pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak dikehidupan selanjutnya. Masa usia dini

¹¹ Indrawan WS, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jombang : Lintas Media, 2019), hlm. 568.

¹² Rani Mega Putri dan Sigit Dwi Sucipto, *Buku Ajar Asesmen Tes dalam Bimbingan dan Konseling*, (Palembang : Bening Publishing, 2021), hlm. 113.

dikenal dengan sebutan *golden age*.¹³ Dalam penelitian ini anak usia 5-6 tahun untuk melatih kemampuan kognitif dalam mengenal angka, berhitung, dan menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar.

4. Media *Flash Card*

Media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat anak sehingga proses belajar terjadi.¹⁴

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun TK Baitul Hikmah Al-Zain sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*?
2. Apakah media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain ?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun TK Baitul Hikmah Al-Zain sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*.
2. Untuk mengetahui media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain.

¹³ Ni Luh Ika dkk, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 1.

¹⁴ Dwi Haryanti dan Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: NEM, 2020), hlm. 163.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain melalui media *flash card*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan praktek pembelajaran yang inovatif di TK Baitul Hikmah Al-Zain dan memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di TK Baitul Hikmah Al-Zain.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan bagi guru agar dapat memilih, mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan dapat mempermudah dalam meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini.
- c. Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerik anak, menarik perhatian anak, minat bakat, motivasi dan dapat digunakan sebagai sumber yang menarik dan efektif.
- d. Bagi Peneliti, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penelitian serta mampu memberi perubahan inovasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan tindakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada gambaran tentang kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*.
2. Apakah ada peningkatan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri atas beberapa bagian yaitu :

BAB I merupakan bab Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, Batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan Kajian Pustaka yang berisikan kajian teori yang menjelaskan tentang pengertian kemampuan numerik, media *flash card*, tujuan mengenal angka bagi anak usia dini, tahap perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak serta kelebihan dan kelemahan media *flash card*, penelitian yang relevan berisikan penelitian orang lain yang dijadikan sebagai sumber atau bahan dalam membuat penelitian, kerangka berpikir, hipotesis tindakan

BAB III merupakan Metodologi Penelitian yang mencakup lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknik analisis data.

BAB IV merupakan Hasil Penelitian yang berisikan deskripsi hasil penelitian, penelitian dalam hal ini terkait : kondisi awal, siklus I, siklus II, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

BAB V merupakan Penutup yang berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan saran-saran yang peneliti sampaikan berdasarkan yang ditemukan peneliti di lapangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan Numerik

Kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang sejak dini yang apabila diberi stimulus dengan baik maka kemampuan tersebut dapat berkembang dengan optimal, dengan metode dan media yang tepat agar anak memahami apa yang diminati oleh anak tersebut dalam mencapai kemampuan yang diharapkan.¹⁵ Kemampuan adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk memecahkan suatu masalah dalam diri sendiri, memiliki daya ingat dan kecakapan dalam menyelesaikan tugasnya dan bertanggungjawab dengan baik.

Kemampuan numerik adalah kemampuan dalam hal hitungan angka-angka untuk mengetahui seberapa baik seseorang dapat memahami ide-ide dan konsep-konsep yang dinyatakan dalam bentuk angka serta seberapa mudah seseorang dapat berpikir dan menyelesaikan masalah dengan angka-angka.¹⁶ Istilah Penalaran bakat numerik, kecerdasan numerik sering digunakan secara bergantian dengan kemampuan numerik. Menurut Robbins kemampuan intelektual adalah kecerdasan numerik, yang diartikan sebagai kemampuan untuk berhitung dengan cepat dan tepat. Richard Pauli mengatakan bahwa kemampuan numerik adalah pemahaman dan nalar dibidang yang berkaitan dengan angka-angka.¹⁷

¹⁵ Titis Istiqomah, dkk, *Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang, Ya Bunaya : Jurna Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2, (2020), hlm. 135.

¹⁶ Rani Mega Putri, *Buku Ajar Asesmen Tes dalam Bimbingan dan Konseling*, (Palembang : Bening Media Publishing, 2018), hlm. 113.

¹⁷ Indrawati, *Pengaruh Kemampuan Terhadap Numerik dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika, Jurnal Formatif*, Vol. 3, No. 3, (2019), hlm. 218.

Berdasarkan pengertian di atas kemampuan numerik adalah suatu kapasitas seorang anak untuk memecahkan masalah seperti menyebutkan angka 1-20, membedakan angka 1-20, dapat berhitung sesuai urutan 1-20, dan mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika Permulaan Anak

Depdiknas menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.¹⁸ Kemampuan mengenal bilangan yaitu bertujuan agar anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.¹⁹

Menurut Piaget sebagaimana dikutip Suyanto bahwa: Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.²⁰

¹⁸ Depdiknas, UU Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Diknas, 2007), hlm. 2.

¹⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 50.

²⁰ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006), hlm. 161.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran pengenalan angka di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini adalah anak mulai mengenal bilangan 1-20, menghitung banyaknya benda 1-20, dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka 1-20. Sedangkan pengenalan angka yang dilakukan pada penelitian ini adalah angka 1-20 sebagai pengembangan dari pengenalan angka 1-20. Pemahaman tentang bilangan diperoleh anak dengan menghitung benda-benda konkret dan memasang lambang bilangannya. Setelah anak paham dengan konsep bilangan melalui benda konkret, selanjutnya benda konkret dapat diganti menggunakan gambar.

3. Tahap Perkembangan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan bukanlah hal yang muda dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini. Anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan sebelum anak mampu mengenal lambang bilangan. Konsep bilangan yang dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-20. Mengenalkan konsep lambang bilangan untuk anak usia dini menurut piaget tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap.

Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) atau

abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya. Tahap kedua yaitu abstraksi selektif (*relative abstraction*). Pada tahap ini setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda-benda, kemudian anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung pensil atau benda-benda sambil berkata 1,2,3,4,5,6,7,8 dan seterusnya.²¹

Menurut Jean Piaget bahwa membangun kemampuan kognitif anak melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Piaget membagi skema yang digunakan anak memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan zaman dan semakin canggih seiring pertambahan usia.

- 1) Tahapan Sensorimotor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan Gerakan refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Anak pada tahap ini peka dan suka terhadap sentuhan yang diberikan dari lingkungannya. Pada tahap sensorimotor anak sudah dapat menunjukkan tingkah laku intelegensinya dalam aktivitas motoric sebagai reaksi dari stimulus sensori
- 2) Tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya, anak mulai mengenali symbol termasuk bahasa dan gambar.
- 3) Tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkret, anak sudah

²¹ Eli Misyati, *peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak kelompok A TK Mesjid Syuhada Yogyakarta*, (Yogyakarta : UNM, 2013), hlm. 22-24.

mampu berpikir dua arah, misalnya $3+4=7$ anak telah mampu berpikir jika $7-4=3$ atau $7-3=4$, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu berpikir berkebalikan.

- 4) Tahapan operasional formal (usia 11 sampai dewasa), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak, mampu membuat analogi, mampu mengevaluasi cara berpikirnya, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.²²

Berdasarkan tahapan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak terbentuk secara berangsur-angsur dengan pengalaman tentang mengenal angka, menyebut angka dan berhitung. Anak memiliki kematangan berpikir berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaluinya. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan pra operasional (usia 2- 7 tahun).

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf *inteligensi* sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2) Faktor lingkungan

²² Yudrik Yahya, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hlm. 115-118.

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Meskipun teorinya masih berada dalam perdebatan, namun teorinya yang disebut dengan teori tabularasa ini belum dapat sepenuhnya dipatahkan. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun ini.

3) Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan

memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.²³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan anak, akan tetapi faktor minat dan bakat mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah minat dan bakat

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara umum media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar.²⁴ Media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak untuk merangsang anak dalam proses belajar mengajar.

Menurut Susantono yang dikutip oleh Toni Nasution, “media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksud untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan anak sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.”²⁵ Media adalah alat peraga atau sarana komunikasi yang mempermudah interaksi antara guru dan anak dalam proses belajar mengajar.

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 56-60.

²⁴ Andrew Fernando, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 54.

²⁵ Toni Nasution, *Konsep Dasar Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 180.

Menurut Nunik *Flash Card* adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbetuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai dengan gambar. Kartu angka bergambar adalah kertas tebal, berbetuk persegi Panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau angka sebagai pengganti angka.²⁶

Flash Card merupakan media atau alat peraga dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang pendidik. Dalam penggunaan kartu angka bergambar, anak berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar pendidik dapat menggunakan media *flash card* menjadi sebuah permainan, sehingga anak tidak bosan. Misalnya anak dapat menebak angka, mengurutkan kartu angka bergambar dan mengklasifikasikan warna.

b. Fungsi Media

Menurut Yaumi beberapa hal yang perlu dititikberatkan dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu:²⁷

1. Media pembelajaran berfungsi dalam mengefektikan kegiatan belajar mengajar.
2. Suasana belajar yang menyenangkan dapat tercipta jika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
3. Peserta didik dapat membuat nyata konsep abstrak dengan bantuan media pembelajaran.
4. Peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran baik berupa benda nyata, gambar atau video yang dapat mewakili wujud aslinya.
5. Peserta didik dapat mengaplikasikan media pembelajaran dalam kehidupan nyata sebagai bekal keterampilan hidup.

²⁶ Nunik Purwaningsih, *Pengenalan Kartu Angka dalam Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Rasau Jaya*, (Jurnal PAUD UNTAN Pontianak, 2018), hlm. 1.

²⁷ Faisal Anwar dan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*, (Makassar : CV. Tohar Media, 2022), hlm.23

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana yang membantu siswa dalam memahami suatu pelajaran dengan baik. Ini digunakan oleh seorang guru sebagai alat bantu dalam belajar dan sebagai pendorong kesuksesan suatu proses pembelajaran yang diharapkan sebagaimana dikemukakan Rumusan (2009:4). Dalam proses belajar mengajar banyak hal yang harus diperhatikan oleh guru. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat (kualitas hasil) belajar siswanya untuk kelancaran proses belajar mengajar, agar yang disampaikan oleh guru bisa diterima oleh siswanya dengan baik (Harahap, 2018b).²⁸

Media berperan penting dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Selain itu, media dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, Bahasa, agama, sosial-emosional dan seni. Tujuan media yaitu media dapat mempermudah penyampaian informasi, menghindari kesalahan persepsi, memperjelas informasi, mempermudah pengertian, mengurangi komunikasi yang *verbalistik*, menampilkan objek yang tidak ditangkap dengan mata dan memperlancar komunikasi.²⁹ Media *Flash card* dirancang untuk bisa menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konsep konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan, permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

²⁸ Asriana Harahap, dkk, *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Vidio di SD*, Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah, 2021, Vol 1 No.2, hlm. 279.

²⁹ Fathimah kelrey, *Media Kesehatan Reproduksi pada Anak Disabilitas Intelektual*, (Jawa Tengah : NEM, 2022), hlm. 21-22.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Menurut Eliyawati menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan media *flash card* yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema
- 2) Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari *flash card*
- 3) Guru menanyakan gambar-gambar tersebut
- 4) Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar
- 5) Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar
- 6) Membiarkan anak mencoba mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-5
- 7) Membuat urutan bilangan 1-5 dengan benda-benda
- 8) Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5.³⁰

d. Tahapan Permainan Media *Flash Card*

Adapun tahap-tahap permainannya, sebagai berikut :

- 1) Persiapan
 - a) Memastikan ruangan cukup terang dan tidak ada suara-suara bising yang mengganggu.
 - b) Untuk melatih kecepatan, sebaiknya berlatih cara memainkan *flash card* sebelum menunjukkannya kepada anak.

³⁰ Kadir, dkk, *Pembelajaran Matematika dalam Era Revolusi Industri 4.0*, (Sulawesi Tenggara : Universitas Halu Oleo Press, 2019), hlm. 310.

- c) Sebelum bermain *flash card*, kita ajak anak bermain permainan lain yang membuat peserta didik rileks, seperti membaca buku, menyusun balok, mendengarkan musik/lagu anak.
- 2) Permainan ini harus bisa dinikmati oleh guru dan anak dalam suasana yang menyenangkan. Jadi, guru juga harus dalam keadaan rileks tanpa stress dan rasa terpaksa.
- 3) Jika sudah siap, katakan dengan antusias dan wajah senang bahwa anda mempunyai kartu *flash card*, dan tanyakan apakah anak mau bermain bersama.³¹

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Menurut arief, dkk, bahwa kelebihan media pembelajaran dengan menggunakan *flash card*, sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret, gambar realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa pun dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga mencegah kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan gampang didapat, tanpa membutuhkan peralatan khusus.

Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna. Kelebihan dan kekurangan merupakan kesatuan yang saling mengisi. Kelemahan media pembelajaran *flash card* menurut sadiman, sebagai berikut :

- 1) Menekankan persepsi penglihatan.

³¹ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2019), hlm. 150.

- 2) Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.
- 3) Ukuran yang terbatas untuk kelompok besar.³²

6. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³³

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya, sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Secara umum anak usia dini dikelompokkan dalam usia .³⁴

- a. Usia 0-1 tahun dengan karakteristik anak : mempelajari keterampilan motorik (dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan), mempelajari keterampilan panca indera melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda

³² Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2019), hlm. 148.

³³ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14.

³⁴ Permendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014.

kemulutnya. Menyebut nama sendiri dan orang-orang yang dikenal dan menyebut angka tanpa menggunakan jari dari 1-10 tetapi masih suka ada yang terlewat.

- b. Usia 2-3 tahun dengan karakteristik anak : anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang ditemukan merupakan proses belajar efektif. Anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif mengikuti kebiasaan sehari-hari (mandi, makan, pergi ke sekolah), menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil dan binatang serta meniru perilaku orang lain dalam menggunakan barang.
- c. Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik : berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melalui berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar (memanjat, melompat, dan berlari). Perkembangan kognitif anak juga semakin meningkat, anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak mampu menyebutkan angka 1-10 dan anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.

Berdasarkan pengelompokan di atas, yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini dalam penelitian ini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam usia 0-6 tahun dalam mengembangkan kecerdasan atau potensi yang dimilikinya. Terutama dalam usia 5-6 tahun anak sudah mulai berkembang

dalam kecerdasannya terutama dalam perkembangan kognitif sehingga anak dapat berpikir secara logis, simbolik dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Indzni Azhima dkk dalam jurnalnya berjudul “Penggunaan Media *Flash card* untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini.” Penelitian ini menggunakan teknik studi literatur dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber yang ada yang disesuaikan dengan topik penelitian. Hasil penelitian dalam penelitian ini yaitu penggunaan media flash card dapat membantu anak, memahami matematika permulaan seperti konsep bilangan dan geometri. Hal ini dikarenakan media *flash card* menampilkan gambar bentuk-bentuk dasar geometri yang memiliki jumlah sesuai dengan lambang bilangan 1-10, sehingga anak mudah untuk memahami makna angka 1-10 berdasarkan jumlah dari kuantitas dari gambar bentuk dasar geometri yang ditampilkan dalam media *flash card*.³⁵ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini mulai dari angka 1-20 dengan penelitian tindakan kelas.

Ines Lestari Simamora dan Wiyun Philipus Tangkin dalam jurnalnya berjudul “Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Siswa TK.” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 meningkat. Indikator

³⁵ Idzni Azhima dkk, *Penggunaan Media Flash Card untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, Vol. 5 No. 2

menyebutkan urutan angka 1-10 dan menghitung jumlah gambar 1-10 telah dicapai. Indikator menghubungkan atau mencocokkan jumlah gambar dengan angka dapat dicapai oleh seluruh subjek penelitian. Langkah penggunaan media *flash card* yang dimodifikasi dengan metode bermain telah dilaksanakan sesuai dengan RPP, umpan balik mentor dan jurnal refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada siswa TK.³⁶ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu menggunakan media *flash card* untuk mengenal angka 1-20 dengan penelitian tindakan kelas.

Ajeng Rahayu Tresna Dewi dengan jurnalnya “Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka” penerapan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui media kartu angka dikatakan berhasil apabila anak usia dini memenuhi ketuntasan belajar minimal 85% atau berkembang sangat baik. Dari analisis data penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu pada pra tindakan diperoleh hasil yaitu 10, 47 %, pada siklus I diperoleh hasil 33, 33%, siklus II diperoleh hasil yaitu 66, 66% dan siklus III diperoleh hasil yaitu 88,57% atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.³⁷ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini mulai dari angka 1-20 dengan

³⁶ Ines Lestari Simamora dan Wiyun Philipus Tangkin, *Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Siswa TK*, Jurnal Education, 2022, vol.8 No.1.

³⁷ Ajeng Rahsyu Tresna Dewi, *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka* : Vol. 3, No. 1, hlm. 46-57, 2019.

penelitian tindakan kelas yang memiliki 4 tahapan dan 2 siklus dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Cut Nilawati dan Muhammad Iqbal, dalam jurnalnya berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dimulai dengan tindakan pada siklus I, hasil dari siklus ini menunjukkan hasil belajar mulai sedikit meningkat, dan motivasi belajar juga 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.³⁸ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* dengan metode penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus.

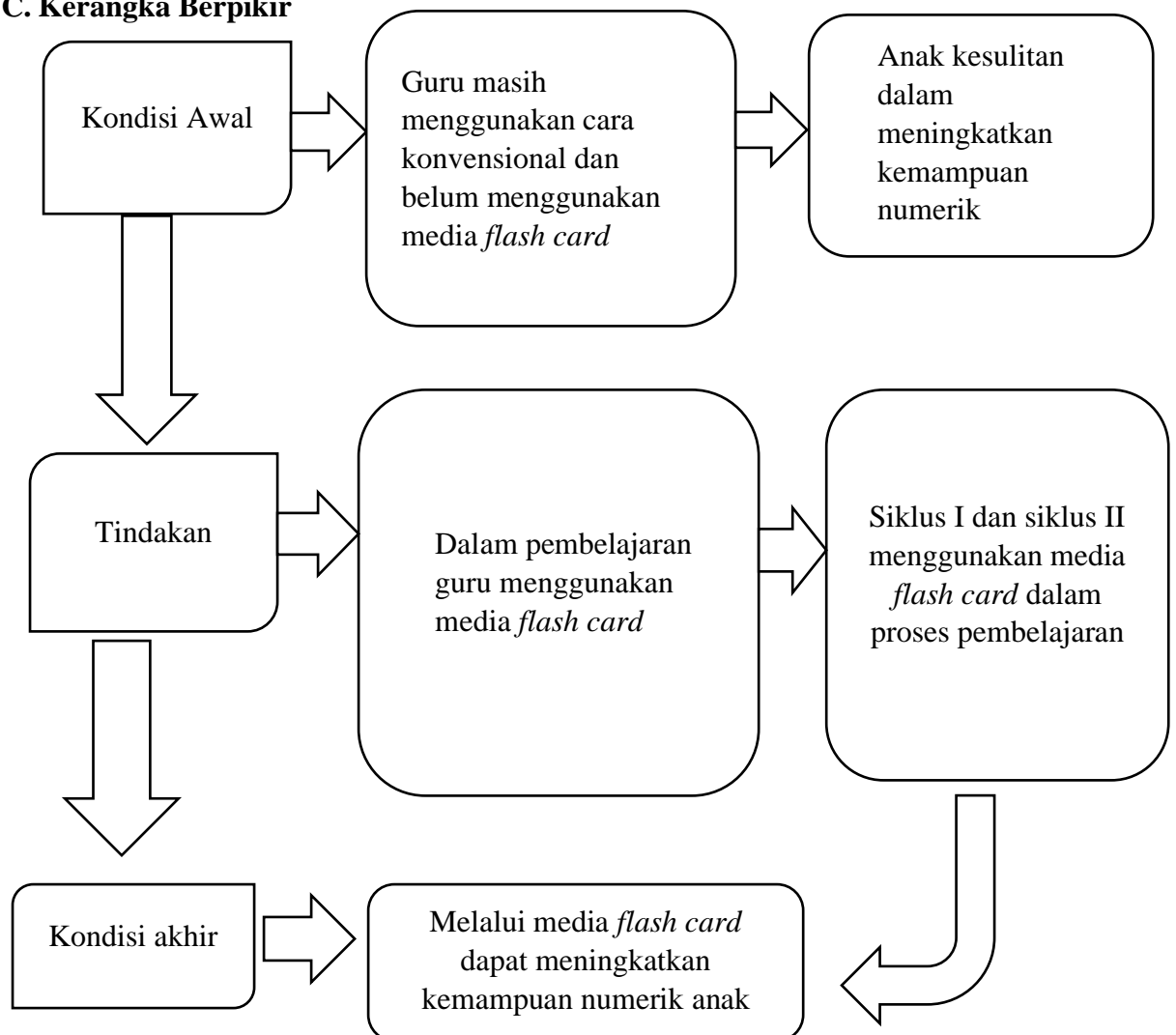
Andini dan Alvien Nafiul, dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun.” Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tunggal dan menggunakan desain A-B-E. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media *flash card* mempengaruhi anak dalam mengenal huruf. Perubahan level

³⁸ Cut Nilawati dan Muhammad Iqbal, *Penggunaan Media Flash Card Angka untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), 2022, Vol.7 No.2

atau *trend* mengalami peningkatan.³⁹ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yaitu upaya meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini melalui media *flash card*.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dirangkum di atas mejadi pedoman bagi peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat menambah dan memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

³⁹ Andini dan Alvien Nafiul, *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*, jurnal penelitian anak usia dini, 2022, vol. 1 No.1

Berdasarkan gambar kerangka di atas dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal guru belum menggunakan media flash card dalam pembelajaran sehingga anak mudah bosan dan kesulitan untuk meningkatkan kemampuan numerik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menggunakan cara konvensional seperti papan tulis, menghitung menggunakan jari dan benda sekitar sehingga anak mudah bosan dan tertarik mendengarkan guru dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran anak lebih banyak pasif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka salah satu media yang digunakan adalah media *flash card*.

Flash card adalah kartu yang berisi angka disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka yang tertulis pada *flash card*. Pembelajaran menggunakan dengan media *flash card* dapat menarik perhatian anak, menyenangkan, dan lebih aktif sehingga anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan kemampuan numerik anak.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan numerik anak dengan menggunakan media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Baitul Hikmah Al-zain yang beralamat di sosopan pargarutan kelurahan pasar pargarutan Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan. Lokasi penelitian ini dipilih karena menimbang beberapa hal letaknya strategis, peserta didiknya juga banyak dan mudah dijangkau oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 yang dimulai sejak 25 Juni sampai 10 Juni 2024

Time Schedule Penelitian Tahun (2023/2024)

No	Kegiatan	Bulan															
		Juni-Juli 2023				Agustus 2023				September-Mei				Juni 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kegiatan awal persiapan	√															
2	Persiapan		√	√													
3	Pelaksanaan siklus I				√												
4	Pelaksanaan siklus II					√	√	√	√								
5	Penyusunan laporan									√	√						
6	Bimbingan skripsi											√	√	√			
7	Seminar hasil penelitian														√		
8	Revisi															√	
9	Seminar skripsi																√

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara umum penelitian tindakan kelas didefinisikan ssuatu bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan. Tindakan dilakukan untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan dan memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung di dunia nyata.⁴⁰

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru yang mengajar di TK Baitul Hikmah Al Zain Pargarutan. Peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan observer dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin mengemukakan suatu model penelitian tindakan kelas yang berbentuk spiral. Hal ini didasarkan bahwa tindakan yang diberikan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi beberapa kali. Kurt lewin menjelaskan bahwa dalam spiral penelitian tindakan kelas terdapat empat proses meliputi : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.⁴¹ Adapun alasan peneliti memilih model Kurt Lewin karena kerjasama dalam penelitian ini mendorong kreativitas, peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran, mengembangkan kinerja profesionalisme guru, melatih untuk menjadi pemecahan masalah yang handal dan memiliki 2 siklus, jadi saat siklus pertama kurang berhasil bisa dilanjutkan pada siklus kedua, sehingga penelitian akan menghasilkan hasil yang tepat.

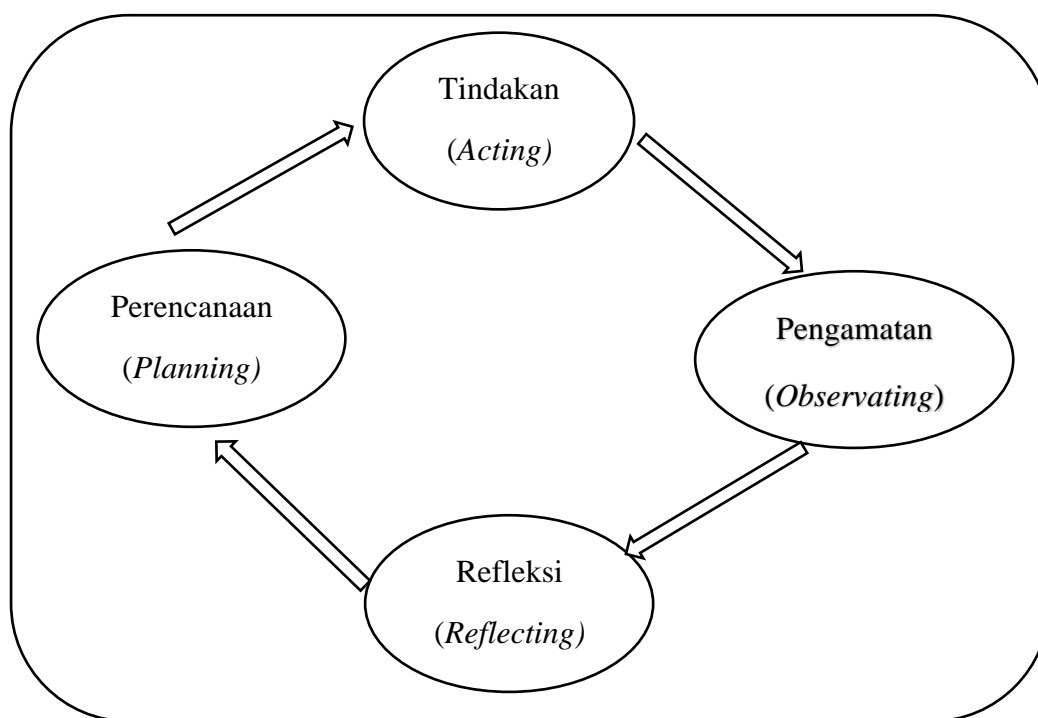
⁴⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Guru PAUD* (Yogyakarta : DIVA Press, 201), hlm. 105.

⁴¹ Aip Badrujman dan Dede Rahmat Hidayat, *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran*, (Jakarta: CV. Trans Info Media, 2010), hlm. 20

Tabel 3.1
Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin⁴²

No	Kelebihan Penelitian Tindakan Kelas	Kekurangan Penelitian Tindakan Kelas
1	Model kurt lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan kelas lain. Karena kurt lewinlah yang pertama kali memperkenalkan Action Research atau penelitian tindakan.	PTK merupakan penelitian situasional dan kondisional, yang longgar dan terkadang tidak konsisten menerapkan prinsip-prinsip metode ilmiah
2	Model kurt lewin sangat sederhana yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponenen dipandang sebagai siklus	Model kurt lewin sering di kritik terlalu sederhana dan keempat model kurt lewin merupakan siklus bukan cara terbaik menggambarkan relaksi-aksi
3	Model unfreeze-change-refreeze masih sangat relevan dan banyak model perubahan lebih modern lainnya masih mendasari pandangan-pandangannya pada model kurt lewin	Rendahnya efesiensi waktu kareana belum optimalnya pembagian waktu antara kegiatan rutin belajar mengajar dan kegiatan penelitian tindakan kelas.

⁴² Jalaluddin, *Penelitian Tindakan Kelas Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data*, (CV Pustaka Media Guru, 2021), hlm. 6-11.



Gambar 3.1

Model Kurt Lewin⁴³

Implementasi dari gambar model penelitian tindakan kelas oleh Kurt Lewin dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian.

Demikian dalam perencanaan, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

- a) Penemuan masalah yang menyangkut dengan kemampuan numerik anak yang akan dihadapi dengan melakukan kegiatan observasi untuk mengumpulkan fakta-fakta lapangan guna memastikan adanya masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini.

⁴³Benidiktus Tanujaya, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, Dan Meneliti* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 18.

- b) Penentuan tindakan dengan menentukan kelas Ali Bin Abi Thalib TK Baitul Hikmah Al-Zain yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c) Penyusunan tindakan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2. Tindakan

Tindakan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Tindakan yang dilakukan merupakan usaha untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran, berdasarkan kajian teoritik

a) Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak “assalamualaikum anak-anak bunda”
- 2) Setelah mengucapkan salam guru mengabsen kehadiran anak dengan memanggil satu persatu nama anak.
- 3) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah.
- 4) Guru beserta anak melakukan *ice breaking* dengan melakukan bermacam tepuk seperti tepuk semangat dan tepuk anak soleh.
- 5) Guru membimbing anak berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar
- 6) Sebelum memulai pelajaran guru terlebih dahulu mengenalkan aturan bermain menggunakan media flash card dihadapan anak dengan cara mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar buah.
- 7) Berdiskusi macam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan dan daya tahan tubuh

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi anak dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu tanaman buah” Aku pohon apael yang rindang ini batanku dan ini rantingku bila aku tumbang krek krek krek bila ada angin wus-wus-wus...”
- 3) Guru menunjukkan gambar tanaman buah, seperti buah apel dan menjelaskan tentang buah apel.

c) Tahap Pelatihan

- 1) Guru mengarahkan anak untuk duduk membentuk lingkaran yang besar
- 2) Guru menerapkan penggunaan media *flash card* dihadapan anak dengan cara mencocokkan angka sesuai dengan jumlah buah
- 3) Guru mengarahkan anak untuk menulis nama buah pada lembar kerja anak
- 4) Guru memberikan tugas kepada anak secara individu mengenai matematika permulaan
- 5) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai kemampuan numerik dengan tema tanaman buah

d) Penutup

- 1) Merapikan alat dan bahan yang telah digunakan
- 2) Diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Menyanyikan lagu sebelum pulang
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok

3. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap dampak tindakan pada pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati kesesuaian tindakan dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian. Hasil observasi menjadi bahan refleksi untuk perencanaan pada siklus berikutnya

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah observasi untuk memberikan jawaban tentang segala kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan dilakukan. Refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi masalah serta sifat masalah.⁴⁴ Kegiatan refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas anak dan tes kemampuan numerik ana, refleksi dilakukan untuk mencari solusi memperbaiki tindakan selanjutnya. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk pemecahan masalah pada siklus berikutnya.

C. Latar dan Subjek Penelitian

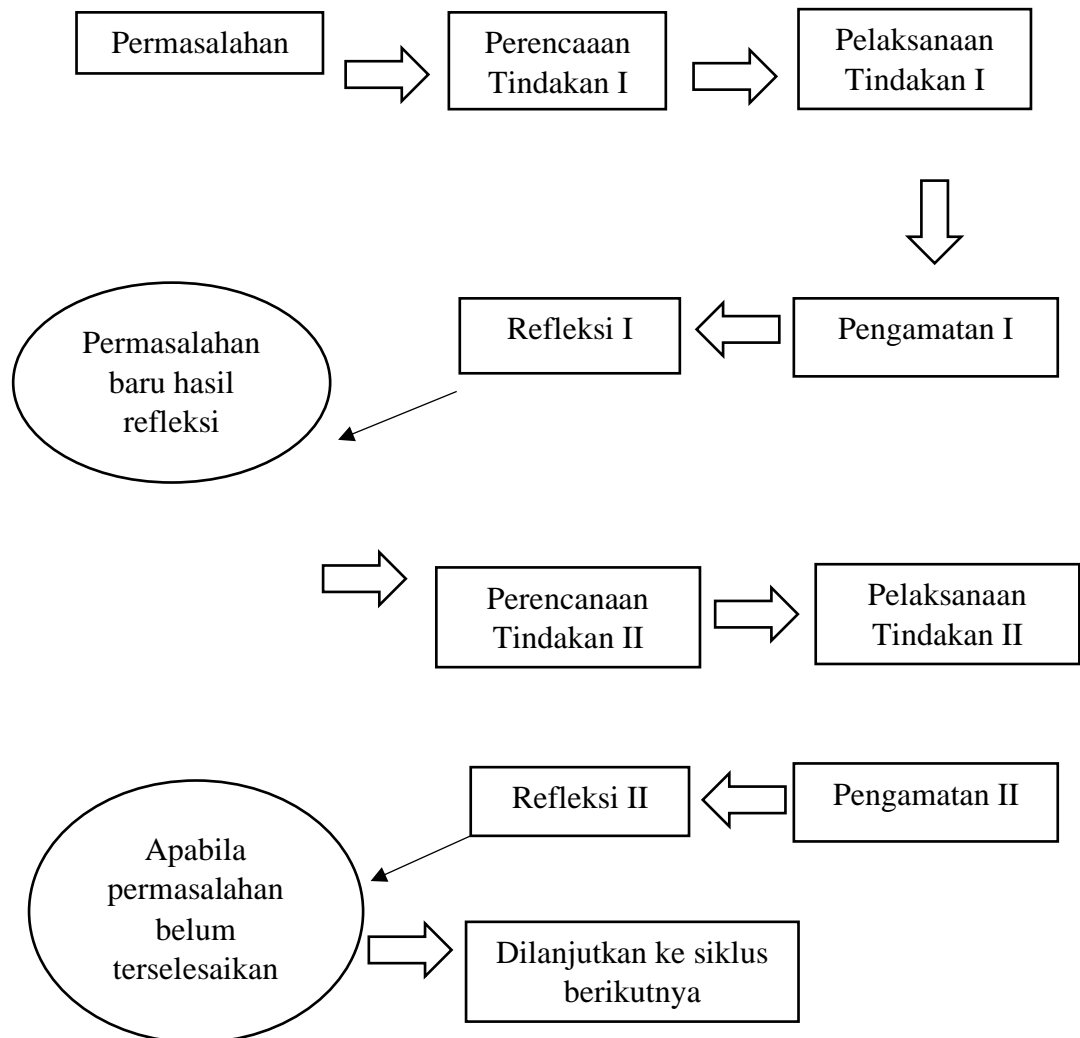
Latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan numerik anak di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.

Subjek penelitian ini adalah anak didik kelas Abu Bakar di TK Baitul Hikmah Al-Zain dengan jumlah anak sebanyak 20 orang, dengan jumlah laki-laki sebanyak 10 orang dan jumlah perempuan sebanyak 10 orang.

⁴⁴Benidiktus Tanujaya, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, Dan Meneliti* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 19–21.

D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut :⁴⁵



Gambar 3.2
Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

⁴⁵ Mu'alimin dan Rahma Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, (Pasuruan: Gending Pustaka, 2014), hlm. 20.

Berdasarkan gambar prosedur penelitian di atas pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru untuk mengetahui hasil belajar anak di kelas Abu Bakar di TK Baitul Hikmah Al-Zain. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus.

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan media *Flash card* dan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyiapkan materi, sumber, bahan dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH
- 2) Mengorientasikan anak terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran

- 3) Mengorientasikan anak untuk memahami masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 4) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya temuan masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang ditemukan

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas anak dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan media *flash card*.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun dampak dari pelaksanaan tindakan. Kekurangan yang terdapat pada siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyusunan siklus II.

2. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati anak pada siklus I
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok anak disesuaikan dengan kondisi/kendala yang ditemui pada siklus I

3) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyesuaian kondisi/kendala yang ditemui pada siklus I

4) Menyiapkan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana penerapan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi yang telah disiapkan.

c. Pengamatan

Peneliti dan guru tetap mengamati aktivitas anak dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak dari siklus I dengan siklus II melalui penerapan media *flash card* yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-2. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil penerapan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak dengan baik.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini merupakan guru dan anak di kelas Abu Bakar TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 20 orang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.⁴⁶

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu :

a. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.⁴⁷ Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak digunakan untuk melihat aktivitas anak dan guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media flash card saat proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 3.3
Pedoman obsevasi⁴⁸

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
1	Anak Mampu menyebutkan angka 1-20	a. Anak dapat menjawab sesuai yang diperintahkan				
		b. Anak dapat melakukan sesuai yang diperintah				
2	Anak mampu membedakan angka 1-20	c. Anak dapat menjawab dengan benar ketika ditanya.				
		d. Anak mampu mengulang kembali apa yang sudah didengar anak				

⁴⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 59.

⁴⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada, 2018), hlm. 73.

⁴⁸ Supiati, *Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak*, (Jakarta : Irawan Massie, 2021), hlm. 53.

3	Anak mampu berhitung sesuai urutan mulai dari 1-20	e. Menghitung lambang bilangan 1-10 dalam penjumlahan sederhana				
		f. Menulis jumlah gambar sesuai dengan lambangan bilangan				
4	Anak mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar	g. Mencocokkan angka sesuai jumlah gambar dengan baik dan benar h. Anak mampu mengerjakan sesuai perintah				

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

BSB= Berkembang Sangat Baik

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁹ Tes yaitu sebuah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada anak dalam jangka waktu tertentu.

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak adalah dengan melihat perkembangan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flash card*. Adapun indikator dalam penilaian berhitung terdiri dari unsur berpikir simbolik (menyebutkan angka, membedakan angka dan menjodohkan angka sesuai jumlah gambar). Dalam penilaian setiap aspek, ditentukan skor sebagai tolak ukur.

⁴⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Persindo, 2012), hlm. 67.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang. Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan hal-hal yang mendukung penelitian, baik berupa deskripsi subjek penelitian, dokumen tentang TK Baitul Hikmah Al- Zain, dokumen tentang keadaan anak, keadaan guru serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu dokumentasi yang peneliti kumpulkan adalah lembar pengamatan dan lembar ceklis serta foto-foto yang diambil selama kegiatan penelitian dilakukan.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa hasil observasi, hasil belajar anak dari soal tes yang diberikan untuk mendapatkan data yang sama, memperpanjang waktu pengamatan agar dapat menguji ketidakbenaran data baik yang berasal dari peneliti sendiri serta bertujuan membangun kepercayaan subjek dan kepercayaan diri peneliti.

H. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Untuk mendeskripsikan data penelitian, maka dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Analisis data tes

Data pengamatan tes anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dianalisis dengan menggunakan persentase berikut :

a. Nilai Rata-rata

Untuk menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah seluruh nilai

$\sum n$: jumlah seluruh anak

b. Persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kemampuan

f= Jumlah nilai yang diperoleh

N= Jumlah seluruh anak

100% = Bilangan tetap

2. Analisis data lembar observasi

Analisis hasil observasi yaitu suatu analisis terhadap aktivitas guru dan anak selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolaan kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas Abu Bakar terhadap pengamatan aktivitas guru maupun anak. Untuk

menghitung persentase observasi belajar anak dengan menggunakan rumus di bawah ini :⁵⁰

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{jumlah total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini digunakan empat kategori kriteria penelitian dalam tabel berikut

Tabel 3.5
Kategori Kriteria Penilaian⁵¹

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1	70%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	50%-70%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	25%-50%	Mulai Berkembang (MB)
4	0%-25%	Belum Berkembang (BB)

⁵⁰ Sugeng Lukito Yuwono, *Asyiknya Mengajarkan Sins di Ruanganku*, (Bandung : Tata Akbar, 2020), hlm.65.

⁵¹ Yuliana, Syukri, dan Halida, Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun, Vol.2 No.1, 2019.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di TK Baitul Hikmah Al-Zain kemampuan numerik anak masih rendah, diperkuat dengan hasil observasi penelitian dalam pelaksanaan meningkatkan kemampuan numerik anak melalui media *flash card*. Pada tahap ini, peneliti mengamati kemampuan numerik anak pada materi mengenal angka dan berhitung, masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan angka angka 1-20 dan berhitung sederhana sebelum peneliti menerapkan media *flash card* di kelas, anak masih bingung ketika menghitung jumlah angka dan mencocokkan jumlahnya dengan benar, sebelum peneliti mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka anak terlebih dahulu diuji dengan menjawab tes awal yang telah diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam memahami materi yang telah mereka pahami .Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru. Selain untuk melihat perkembangan kemampuan pemecahan masalah tematik anak, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan numerik anak.⁵²

⁵² Observasi di TK Baitul Hikmah Al-Zain pada Rabu 05 Oktober pukul 08.30 WIB, 2022

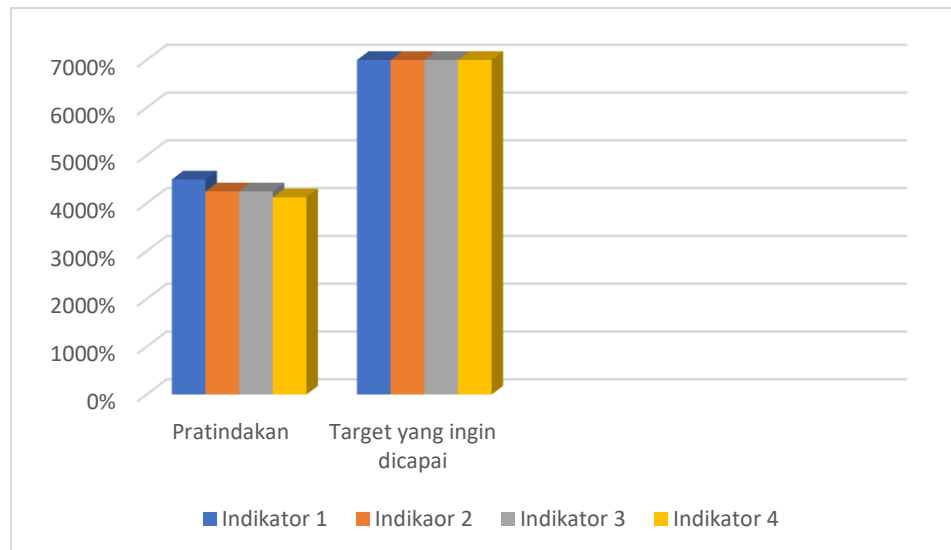
Berdasarkan hasil observasi awal maka dapat diperoleh kondisi awal anak (prasiklus) sebagai mana yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Rekapitulasi Data Kemampuan Numerik Anak Pratindakan

No	Aspek Kemampuan	Persentasi
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-20	45%
2	Anak mampu membedakan angka 1-20	42,5 %
3	Anak mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20	42,5 %
4	Anak mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar	41,25%
	Rata-rata	42,2 %
	Tingkat Keberhasilan	70 %

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan numerik anak menyebutkan angka 1-20, membedakan angka 1-20, berhitung dan menjodohkan angka sesuai jumlah gambar di sekolah masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan.

Dari tabel 4.1 merupakan hasil observasi pratindakan meningkatkan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 4.1

Diagram Kemampuan Numerik Anak Pratindakan

Berdasarkan hasil observasi pratindakan di kelas Abu Bakar TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan menyebutkan bahwa peningkatan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* mendapatkan perolehan data pada anak. Anak mampu menyebutkan angka 1-20 45%, anak mampu membedakan angka 1-20 42,5%, anak mampu berhitung sesuai urutan 1-20 42,5%, dan anak mampu menjodohkan angka sesuai gambar 41,25%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah mulai berkembang dengan nilai rata-rata 42,2 % dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

2. Siklus I

a. Siklus I (Pertemuan I)

1) Perencanaan

Perencanaan ini dirancang kembali untuk memperbaiki siklus I yang belum terlaksana dengan tujuan meningkatkan kemampuan numerik

anak usia dini melalui media *flash card*. Adapun peencanaan yang dipersiapkan sebelumnya adalah :

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- b) Peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang kemampuan numerik melalui media *flash card*
- c) Peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*
- d) Peneliti mempersiapkan alat pembelajaran berupa *flash card* yang sudah disiapkan, seperti: pensil warna, pensil, penghapus, kertas bergambar.
- e) Peneliti mempersiapkan perangkat tes hasil belajar peserta didik tentang kemampuan numerik di dalam kelas.

2) pelaksanaan

a) Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan peserta didik “Assalamualaikum anak-anak ibu”
- 2) Guru mengabsen kehadiran peserta didik dengan memanggil satu persatu nama peserta didik
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik satu persatu dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah “ halo anak-anak, apa kabar hari ini ?, siapa yang merapikan tempat tidur setelah bangun pagi?, siapa yang sudah sarapan pagi ?, siapa yang mencium tangan ayah dan ibunya sebelum berangkat ke sekolah ?
- 4) Guru melakukan ice breaking dengan bermacam tepuk, seperti : tepuk semangat, tepuk anak sholeh

- 5) Guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran
- 6) Berdiskusi bermacam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan dan daya tahan tubuh

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan bertanya kepada peserta didik tentang tema pembelajaran sebelumnya
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu sesuai tema pembelajaran
- 3) Guru menunjukkan gambar buah apel dihadapan peserta didik
- 4) Guru menjelaskan ciri-ciri buah apel kepada peserta didik
- 5) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok dengan posisi duduk melingkar
- 6) Guru menerapkan penggunaan media *flash card* dihadapan peserta didik dengan cara menjodohkan angka sesuai jumlah gambar.
- 7) Guru memberi lembar kerja bergambar apel dan mengarahkan peserta didik untuk mewarnainya
- 8) Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai angka bergambar
- 9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai kemampuan numerik dengan tema buah apel
- 10) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

c) Penutup

- 1) Peserta didik merapikan alat-alat yang telah digunakan

- 2) Diskusi tentang perasaan peserta didik selama melakukan kegiatan
- 3) Menyanyikan lagu sebelum pulang
- 4) Guru menginformasikan kegiatan untuk besok

3) Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan ketika berlangsungnya tahap pelaksanaan dan pengamatan lembar observasi yang telah disediakan terlebih dahulu. Hal ini untuk mencapai terlaksananya tahap pelaksanaan tersebut.

Pada pertemuan pertama hasil observasi/pengamatan peneliti dalam pelaksanaan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-zain terlihat bahwa dimana peserta didik kurang kerja sama dalam mengerjakan kegiatan menyusun angka bergambar yang diberikan, tidak berani mengajukan pertanyaan dan tidak berani tampil bercerita didepan kelas, dan peserta didik tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi, anak mulai mengerjakan tugas dan terlihat beberapa anak antusias mengerjakan tugasnya, sedangkan beberapa anak tampak asik bermain sendiri dan beberapa hanya melihat kawannya saja bekerja dengan alasan tidak dapat mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan pertama peserta didik terlihat bingung dalam kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu peserta didik sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* meskipun mereka masih bingung dalam menggunakan media *flash card* tersebut. Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I sebesar 42,2% dengan keterangan mulai berkembang.⁵³

⁵³ Observasi di TK Baitul Hikmah Al- Zain Pada Kamis 20 juli Pukul 8.30 Wib,2023.

Sedangkan pertemuan pertama untuk hasil pengamatan kegiatan guru menunjukkan bahwa kurang mampu dalam membuka pembelajaran tidak mampu menguasai kelas sehingga kurang efektif. Adapun hasil pengamatan pada siklus I pertemuan I sebesar 60%.

Dari pengamatan yang telah dilakukan dapat mempengaruhi kognitif peserta didik pada materi kemampuan numerik anak melalui media *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari observasi bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2
Rekapitulasi Observasi Kegiatan Kemampuan Numerik Anak
pada Tindakan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Jumlah Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Pertemuan			
		I	II		
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-20	57,5%	63,75 %	60,62%	BSH
2	Anak mampu membedakan angka 1-20	45%	51,25%	48,12%	MB
3	Anak mampu berhitung sesuai dengan urutan 1-20	60%	67,5%	63,75%	BSH
4	Anak mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar	41,25%	51,25%	46,25%	MB
	Rata-rata	50,93%	58,43%	54,68%	BSH
	Indikator Keberhasilan			70%	BSH

Keterangan :

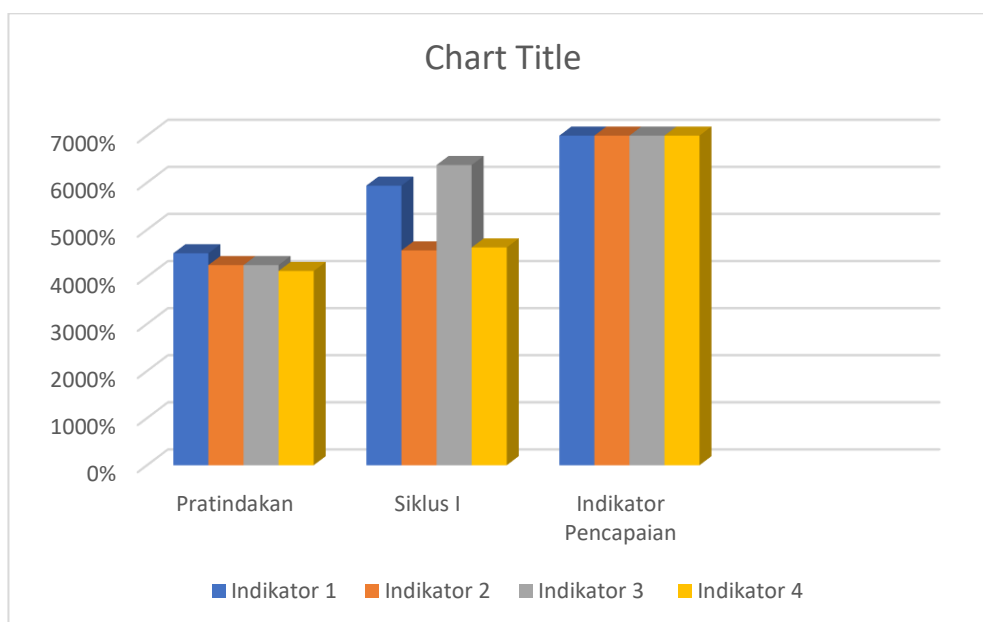
BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal angka melalui media *flash card* belum optimal, dapat diketahui perolehan data. Anak mampu menyebutkan angka 1-20 sebesar 60,62%, anak mampu membedakan angka 1-20 48,12%, anak mampu berhitung sesuai urutan mulai angka 1-20 63,75%, anak mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar 46,25%. Jadi, hasil rata-rata yang dicapai dari kelas abu bakar 54,68%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 70%. Dari data pada tabel hasil observasi siklus I kemampuan numerik anak di kelas abu bakar TK Baitul Hikmah Al- Zain dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 4.2

Diagram Peningkatan Kemampuan Numerik Anak

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan memahami numerik melalui media *flash card* pada Siklus I masih rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dalam

melaksanakan tindakan untuk dapat mencapai peningkatan nilai yang maksimal.

4) Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan tahap untuk mengulas kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dilanjutkan dengan rencana perbaikan pada siklus I pertemuan II. Dari pengamatan yang telah dilakukan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 70% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan pada pertemuan II.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Peserta didik masih bingung dengan materi konsep bilangan melalui media *flash card* dikarenakan belum pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- c) Peserta didik masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d) Peserta didik masih suka berebut kertas gambar buah sehingga ada yang sampai bertengkar lalu tidak mau ikut kegiatan.

Proses pembelajaran pada siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
 - b) Guru melakukan berbagai tindakan pada siklus II yang tidak dilakukan pada siklus I, yaitu memberi kartu pasang kepada tiap-tiap anak agar anak tidak rebutan dan lebih kondusif saat tindakan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas berlangsung.
 - c) Guru lebih menguasai kelas saat menerapkan pembelajaran di kelas.
- b. Siklus I Pertemuan II

1) Perencanaan

Perencanaan ini dirancang kembali untuk memperbaiki siklus I yang belum terlaksana dengan tujuan meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini melalui media *flash card*. Adapun perencanaan yang dipersiapkan sebelumnya adalah :

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- b) Peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang kemampuan numerik melalui media *flash card*
- c) Peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*
- d) Peneliti mempersiapkan alat pembelajaran berupa *flash card* yang sudah disiapkan, seperti: pensil warna, pensil, penghapus, kertas bergambar.
- e) Peneliti mempersiapkan perangkat tes hasil belajar peserta didik tentang kemampuan numerik di dalam kelas.

2) pelaksanaan

a) Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan peserta didik
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- 2) Guru mengabsen kehadiran peserta didik dengan memanggil satu persatu nama peserta didik
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik satu persatu dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah “ halo anak-anak, apa kabar hari ini ?, siapa yang merapikan tempat tidur setelah bangun pagi?, siapa yang sudah sarapan pagi ?, siapa yang mencium tangan ayah dan ibunya sebelum berangkat ke sekolah ?
- 4) Guru melakukan ice breaking dengan bermacam tepuk, seperti :
tepu semangat, tepuk anak sholeh
- 5) Guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran
- 6) Berdiskusi bermacam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan dan daya tahan tubuh

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan bertanya kepada peserta didik tentang tema pembelajaran sebelumnya
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu sesuai tema pembelajaran
- 3) Guru menunjukkan gambar buah jeruk dihadapan peserta didik
- 4) Guru menjelaskan ciri-ciri buah jeruk kepada peserta didik

- 5) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok dengan posisi duduk melingkar
- 6) Guru menerapkan penggunaan media *flash card* dihadapan peserta didik dengan cara menjodohkan angka sesuai jumlah gambar.
- 7) Guru memberi lembar kerja bergambar jeruk dan mengarahkan peserta didik untuk mewarnainya
- 8) Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai angka bergambar
- 9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai kemampuan numerik dengan tema buah jeruk
- 10) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

c. Penutup

- 1) Peserta didik merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2) Diskusi tentang perasaan peserta didik selama melakukan kegiatan
- 3) Menyanyikan lagu sebelum pulang
- 4) Guru menginformasikan kegiatan untuk besok

3) Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan dengan bersamaan. Pengamatan dilakukan secara langsung bagaimana keaktifan anak dalam proses pembelajaran. Lembar pengamatan ini juga sudah di siapkan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran.

Dalam pengamatan anak pada Siklus I pertemuan II mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam pelaksanaan kemampuan numerik anak melalui

media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain terlihat bahwa kemauan anak dalam mendengarkan guru menjelaskan, sebagian anak sudah mulai tertarik melihat media *flash card*, sebagian anak sudah ada yang mengalah saat berebut kartu bergambar buah. Namun masih ada kekurangan dari pelaksanaan yang belum terlaksanakan dan tidak sesuai dengan yang dibuat. Kerjasama dan percaya diri anak belum terlihat dalam melaksanakan kegiatan dan tugas yang diberikan. Adapun hasil pengamatan pada siklus I pertemuan II sebesar 58,68%.

Dalam pengamatan kegiatan guru sudah ada sedikit peningkatan. Hal ini dengan penjelasan guru dapat dipahami. Hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus I pertemuan II sebesar 70%.⁵⁴

4) Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan tahap untuk mengulas kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dilanjutkan rencana perbaikan pada siklus II. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan kemampuan kognitif anak pada materi kemampuan numerik anak melalui media flash card belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I pertemuan II belum mencapai 70% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan pada Siklus II

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

⁵⁴ Observasi di TK Baitul Hikmah Al-Zain Pada Rabu 26 juli Pukul 8.30 Wib, 2023.

- a) Anak belum aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Anak masih bingung dengan materi konsep bilangan melalui media *flash card* dikarenakan belum pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- c) Anak masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
- d) Anak masih suka berebut kertas bergambar buah sehingga ada yang sampai bertengkar lalu tidak mau ikut kegiatan.

Proses pembelajaran pada siklus I masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada siklus II.

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
- b) Guru melakukan berbagai tindakan pada siklus II yang tidak dilakukan pada siklus I, yaitu memberi kartu pasang kepada tiap-tiap anak agar anak tidak rebutan dan lebih kondusif saat tindakan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas berlangsung.
- c) Guru lebih menguasai kelas saat menerapkan pembelajaran di kelas.

3. Siklus II

a. Siklus II (Pertemuan I)

1) Perencanaan

Perencanaan ini dirancang kembali untuk memperbaiki siklus I yang belum terlaksana dengan tujuan meningkatkan kemampuan numerik anak

usia dini melalui media *flash card*. Adapun peencanaan yang dipersiapkan sebelumnya adalah :

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- b) Peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang kemampuan numerik melalui media *flash card*
- c) Peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*
- d) Peneliti mempersiapkan alat pembelajaran berupa *flash card* yang sudah disiapkan, seperti: pensil warna, pensil, penghapus, kertas bergambar.
- e) Peneliti mempersiapkan perangkat tes hasil belajar peserta didik tentang kemampuan numerik di dalam kelas.

2) pelaksanaan

a) Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan peserta didik “Assalamualaikum anak-anak ibu”
- 2) Guru mengabsen kehadiran peserta didik dengan memanggil satu persatu nama peserta didik
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik satu persatu dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah “ halo anak-anak, apa kabar hari ini ?, siapa yang merapikan tempat tidur setelah bangun pagi?, siapa yang sudah sarapan pagi ?, siapa yang mencium tangan ayah dan ibunya sebelum berangkat ke sekolah ?
- 4) Guru melakukan ice breaking dengan bermacam tepuk, seperti : tepuk semangat, tepuk anak sholeh

- 5) Guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran
- 6) Berdiskusi bermacam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan dan daya tahan tubuh

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan bertanya kepada peserta didik tentang tema pembelajaran sebelumnya
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu sesuai tema pembelajaran
- 3) Guru menunjukkan gambar buah pisang dihadapan peserta didik
- 4) Guru menjelaskan ciri-ciri buah pisang kepada peserta didik
- 5) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok dengan posisi duduk melingkar
- 6) Guru menerapkan penggunaan media *flash card* dihadapan peserta didik dengan cara menjodohkan angka sesuai jumlah gambar.
- 7) Guru memberi lembar kerja bergambar pisang dan mengarahkan peserta didik untuk mewarnainya
- 8) Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai angka bergambar
- 9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai kemampuan numerik dengan tema buah pisang
- 10) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

c) Penutup

- 1) Peserta didik merapikan alat-alat yang telah digunakan

- 2) Diskusi tentang perasaan peserta didik selama melakukan kegiatan
- 3) Menyanyikan lagu sebelum pulang
- 4) Guru menginformasikan kegiatan untuk besok

3) Pengamatan

Lembar pengamatan yang dilaksanakan pada Siklus II ini telah disediakan terlebih dahulu. Di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam pelaksanaan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain terlihat bahwa adanya perubahan terhadap guru dan peserta didik. Pada kegiatan ini, peserta didik sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria yang telah dirancang yaitu sudah dapat memahami penjelasan dari guru, berani mengajukan pertanyaan kepada guru, mengerjakan tugas tanpa ada yang mengganggu kawan, tidak berebut kartu bergambar, sudah mulai paham dengan media *flash card* dan mengerti cara memainkannya. Peningkatan yang terjadi sebesar 73.75%.

Dalam pengamatan kegiatan guru sudah ada perubahan yang sangat meningkat. Hal ini dengan penjelasan guru dapat di pahami serta pembelajaran yang bervariasi. Hasil pengamatan yang di dapatkan pada Siklus II pertemuan I sebesar 75%.⁵⁵

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dapat mempengaruhi kognitif peserta didik pada materi kemampuan numerik anak melalui media *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari observasi bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan

⁵⁵ Observasi di TK Baitul Hikmah Al Zain Pada rabu 02 Juli Pukul 08.30 Wib,2023.

Pembelajaran Harian (RPPH) pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Numerik anak
pada Tindakan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus II		Jumlah Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Pertemuan			
		I	II		
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-20	71,25%	83,75%	77,5%	BSH
2	Anak mampu membedakan angka 1-20	63,75%	85%	74,37%	MB
3	Anak mampu berhitung sesuai dengan urutan 1-20	77,5%	88,75%	83,12%	BSH
4	Anak mampu menjodohkan angka sesuai jumlah gambar	70%	83,75%	76,87%	MB
	Rata-rata	70,62%	85,31%	77,96%	BSB
	Indikator Keberhasilan			70%	BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

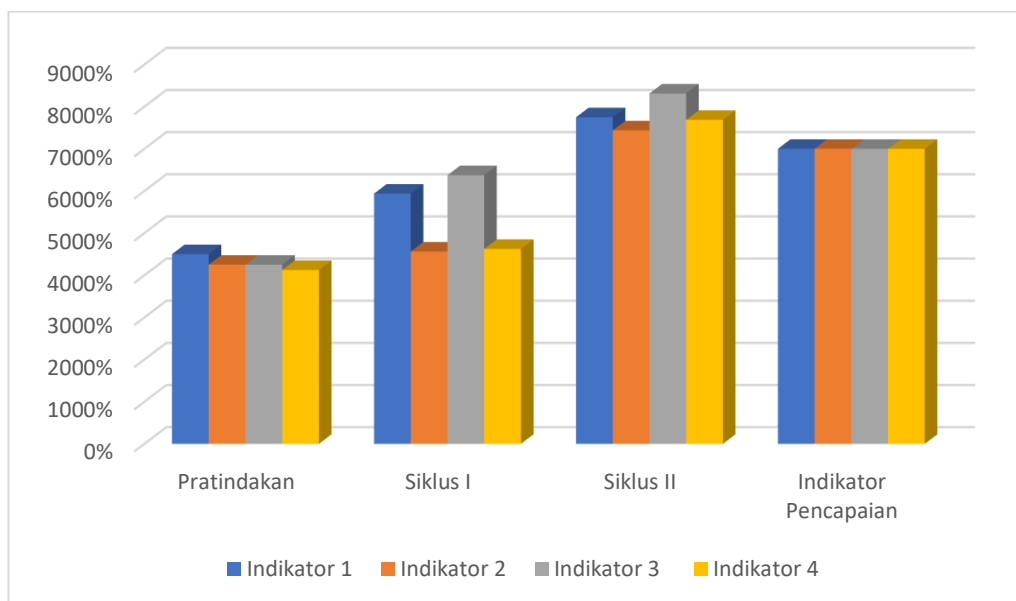
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal angka 1-20 melalui media *flash card* terjadi peningkatan, dapat diketahui perolehan data. Anak mampu menyebutkan angka 1-20 77,5%, anak mampu membedakan angka 1-20 74,37%, anak mampu berhitung sesuai urutan mulai dari 1-20 83,12%, anak mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar 76,87%. Hasil tersebut mencapai batas kriteria yang dicapai peneliti sebesar 70%. Dari data hasil observasi siklus

II kemampuan numerik anak kelas abu bakar di TK Baitul Hikmah Al-Zain dapat dilihat melalui diagram di bawah ini :



Gambar 4.3

Diagram Peningkatan Kemampuan Numerik Anak

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *flash card* pada materi kemampuan numerik anak dapat meningkatkan kognitif peserta didik dan mudah memahami angka sesuai dengan jumlah gambar yang dilihat anak.

4) Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan numerik pada anak usia dini telah mencapai keberhasilan yaitu 81,63% dari indikator keberhasilan sebesar 75%

Adapun peningkatan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Anak sudah mulai paham dengan materi konsep bilangan melalui media balok angka.
- c) Anak sudah tidak lagi bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
- d) Anak sudah mulai berbagi dan bekerjasama dan tidak berebut kertas bergambar.

b. Siklus II Pertemuan II

1) Perencanaan

Perencanaan yang dipersiapkan sebelum melakukan proses pembelajaran adalah :

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- b) Peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang kemampuan numerik melalui media *flash card*
- c) Peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *flash card*
- d) Peneliti mempersiapkan alat pembelajaran berupa *flash card* yang sudah disiapkan, seperti: pensil warna, pensil, penghapus, kertas bergambar.
- e) Peneliti mempersiapkan perangkat tes hasil belajar peserta didik tentang kemampuan numerik di dalam kelas.

2) pelaksanaan

a) Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan peserta didik
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- 2) Guru mengabsen kehadiran peserta didik dengan memanggil satu persatu nama peserta didik
- 3) Guru menanyakan kabar peserta didik satu persatu dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah “ halo anak-anak, apa kabar hari ini ?, siapa yang merapikan tempat tidur setelah bangun pagi?, siapa yang sudah sarapan pagi ?, siapa yang mencium tangan ayah dan ibunya sebelum berangkat ke sekolah ?
- 4) Guru melakukan ice breaking dengan bermacam tepuk, seperti :
tepu semangat, tepuk anak sholeh
- 5) Guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran
- 6) Berdiskusi bermacam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan dan daya tahan tubuh

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengingatkan pembelajaran yang telah lalu dengan bertanya kepada peserta didik tentang tema pembelajaran sebelumnya
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan sebuah lagu sesuai tema pembelajaran
- 3) Guru menunjukkan gambar buah mangga dihadapan peserta didik
- 4) Guru menjelaskan ciri-ciri buah mangga kepada peserta didik

- 5) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok dengan posisi duduk melingkar
- 6) Guru menerapkan penggunaan media *flash card* dihadapan peserta didik dengan cara menjodohkan angka sesuai jumlah gambar.
- 7) Guru memberi lembar kerja bergambar mangga dan mengarahkan peserta didik untuk mewarnainya
- 8) Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai angka bergambar
- 9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka pahami mengenai kemampuan numerik dengan tema buah mangga
- 10) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

c) Penutup

- 1) Peserta didik merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2) Diskusi tentang perasaan peserta didik selama melakukan kegiatan
- 3) Menyanyikan lagu sebelum pulang
- 4) Guru menginformasikan kegiatan untuk besok

3) Pengamatan

Lembar pengamatan yang dilaksanakan pada siklus II ini telah disediakan terlebih dahulu di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hasil ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam melaksanakan kemampuan numerik anak usia dini melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain terlihat bahwa adanya perubahan terhadap guru dan peserta didik. Pada kegiatan ini pesta didik sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria yang telah dirancang yaitu

sudah dapat memahami penjelasan dari guru, berani mengajukan pertanyaan kepada guru, mengerjakan tugas tanpa ada yang mengganggu kawan, tidak berebut kartu bergambar, sudah paham dengan media *flash card* dan mengerti cara memainkannya. Peningkatan yang terjadi sebesar 84,3%. Dalam pengamatan kegiatan guru sudah ada perubahan yang sangat meningkat. Hal ini dengan penjelasan guru dapat dipahami serta pembelajaran yang bervariasi. Hasil pengamatan yang didapatkan pada siklus II pertemuan II sebesar 80.⁵⁶

4) Refleksi

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan guru dapat di simpulkan bahwa penggunaan media flash card untuk meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini telah mencapai keberhasilan yaitu 81,25% dari indikator keberhasilan sebesar 75%

Adapun peningkatan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Anak sudah mulai paham dengan materi kemampuan numerik melalui media flash card
- c) Anak sudah tidak lagi bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

⁵⁶ Observasi di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan pada Kamis 27 Juli Pukul 08.30 WIB

d) Anak sudah mulai berbagi dan bekerjasama dan tidak berebut kertas bergambar.

Maka pada siklus II pertemuan ke II dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan menggunakan media balok angka sehingga penelitian ghyanya sampai siklus II pertemuan II dan tidak melakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan sesuai dengan perkembangan indicator yang telah di amati kepada anak usia dini.

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan juga meningkatkan kemampuan numerik anak usia dini melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain yang dilakukan dalam 2 siklus dan 1 siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Indikator Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan pada hasil kemampuan anak menyebutkan angka 1-20 secara urut, menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan numerik anak dapat meningkat melalui media *flash card* yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan numerik anak melalui tes pembelajaran menggunakan media *flash card* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan prasiklus, siklus I Siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan numerik anak yang signifikan. Pada prasiklus terlihat anak belum berkembang.

Kemudian dilaksanakannya siklus I beberapa anak sudah menunjukkan perkembangannya yaitu anak sudah dapat menghitung angka 1-20 secara berurutan tanpa bantuan guru dan berani tampil di depan teman-temannya. Beberapa anak juga sudah mulai mengetahui lambang bilangan tapi anak masih belum mampu membedakan angka secara urut sehingga perlu dilaksanakan siklus ke-II.

Pada siklus II terlihat jelas perkembangan anak disetiap indikator, anak sudah mandiri, berani tampil dan taat pada aturan permainan media *flash card*. Disini anak sudah mampu berhitung secara berurutan, anak sudah mampu membedakan dan menunjuk angka, dan anak sudah mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar dengan percaya diri.

Selanjutnya melalui pendekatan media *flash card* ini anak lebih aktif dan memberikan pengetahuan, pengalaman baru dalam pembelajaran dan memudahkan anak dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan Indzni Azhima dkk dalam jurnalnya yang berpendapat bahwa *flash card* anak mampu belajar dengan cara mengingat gambar dan bentuk.⁵⁷

Pembelajaran anak aktif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keaktifan anak dalam belajar, pengembangan, kecermatan anak dalam memproses pengetahuan, menemukan serta mengembangkan fakta, konsep pembelajaran.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang penting di dalam kehidupan. Secara natural anak mempelajari matematika di dalam kehidupan sehari-hari, menurut Geist, pembelajaran konsep matematika dimulai sejak bayi, saat bayi mulai memperhatikan hubungan dan mengelompokkan, menyusun dan

⁵⁷ Idzni Azhima dkk, *Penggunaan Media Flash Card untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, Vol. 5 No. 2

membandingkan objek.⁵⁸ Dalam memudahkan anak untuk mengenal konsep matematika inilah guru dapat menggunakan media flash card sehingga anak dapat belajar menyenangkan dan sekolah harus menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendukung anak dalam mempelajari konsep matematika tersebut.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flash card* terdapat beberapa peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini, dikarenakan kurang paham dengan penggunaan media *flash card* atau baru kali ini peserta didik mengenal media *flash card*.
2. Kurang kondusifnya suasana kelas ketika peserta didik berebut kartu angka dan buah bergambar buah ketika hendak menyusunnya.
3. Penggunaan waktu yang kurang lama saat menggunakan media pembelajaran *flash card*, karena di dalam penggunaan media *flash card* membutuhkan waktu yang cukup agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

⁵⁸ Nur Ainun Lubis dan Ali Umar, Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini, Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak, 3.1 (2022), 53-61.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Gambaran kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain sebelum menggunakan media *flash card* masih rendah,. Hal itu terjadi karena guru cenderung menggunakan cara-cara konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian anak, pembelajaran terlihat monoton dan membosankan. Setelah menggunakan media *flash card* kemampuan numerik anak mengalami peningkatan, anak lebih mudah mengenal angka dan berhitung dengan baik dan benar. Dengan menggunakan media *flash card* anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan, proses pembelajaran lebih menarik perhatian anak, suasana ruangan yang kondusif dan anak lebih aktif.
2. Media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan numerik anak usia 5-6 tahun di TK Baitul Hikmah Al-Zain secara optimal dan anak terlihat lebih aktif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tindakan yang dilakukan sebanyak 2 siklus di TK Baitul Hikmah AL-Zain dengan menggunakan tes. Dapat dilihat dari tindakan pada siklus I pertemuan I sebesar 50,93%, siklus I pertemuan II sebesar 58,43%, siklus II pertemuan I sebesar 70,62%, siklus II pertemuan II sebesar 84,37%, dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 54,68%, siklus II sebesar 77, 49%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Baitul Hikmah Al-Zain maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah TK Baitul Hikmah Al-Zain hendaknya lebih memperhatikan kinerja guru dalam melakukan proses pembelajaran, serta menerapkan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika

seperti flash card dan media yang mendukung pada proses pembelajaran lainnya agar pembelajaran tidak monoton.

2. Kepada guru untuk mencapai kualitas belajar anak usia dini yang baik, maka diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif, efektif dan professional dalam mengajar dan jika ada pelatihan-pelatihan khusus dalam meningkatkan proses pembelajaran hendaknya guru juga ikut berpartisipasi.
3. Kepada anak usia dini agar lebih giat belajar, karena ilmu tidak sepenuhnya di dapatkan di sekolah atau dengan guru, namun belajar juga bisa di dapatkan dari sumber lainnya.
4. Kepada Peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan metode selanjutnya dalam mengajar supaya kondisi kelas menjadi kondusif
5. Kepada peneliti selanjutnya dilihat dari keterbatasan masalah yang di alami si peneliti dalam keterbatasan waktu diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar menambah waktu penelitiannya .

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Eliyyil. 2019. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2019.
- Andini dan Nafiul Alvien, *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*, jurnal penelitian anak usia dini, 2022, vol. 1 No.1
- Anwar Faisal. Dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*. Makassar : CV. Tohar Media.
- Asmani Jamal Ma'mur *Panduan Praktis Manajemen Guru PAUD*. Yogyakarta : DIVA Press, 2011.
- Azhima Idzni. Dkk. 2021. *Penggunaan Media Flash Card untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5 No. 2.
- Badrujman Aip dan Dede Rahmat Hidayat. 2010. *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran*. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Depdiknas. 2007. UU Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Diknas, 2007.
- Dewi Ajeng Rahsyu Tresna , *Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka* : Vol. 3, No. 1. 2019.
- Fernando Andrew. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Harahap Asriana. Dkk. 2021. *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Vidio di SD*, Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah, Vol 1 No.2.

- Haryanti Dwi dan Dhiarti Tejaningrum. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: NEM.
- Ika Ni Luh. Dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Indrawati. 2019. *Pengaruh Kemampuan Terhadap Numerik dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika, Jurnal Formatif*, Vol. 3, No. 3.
- Istiqomah Titis. Dkk. 2020. *Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang, Ya Bunaya : Jurna Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2.
- Jalaluddin. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data*. CV Pustaka Media Guru.
- Jihad Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Persindo).
- Kadir. Dkk. 2019. *Pembelajaran Matematika dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Sulawesi Tenggara : Universitas Halu Oleo Press.
- kelrey Fathimah. 2022. *Media Kesehatan Reproduksi pada Anak Disabilitas Intelektual*, (Jawa Tengah : NEM).
- Khoirunnisa Dinda, Rini Riswanti, Sofia Ari, *Hubungan Penggunaan Kartu Angka Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Universitas Lampung.
- Kunandar. 2018. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.

Marlina Ririn. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktual Permainan Ular Tangga TK Martaha'ush Shibyan Singocandi Kudus* Jurnal Penelitian PAUD Vol.3 No. 2, 2014.

Misyati Eli. 2013. *peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak kelompok A TK Mesjid Syuhada Yogyakarta*. Yogyakarta : UNM.

Nasution Toni. 2018. *Konsep Dasar Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Nilawati Cut dan Iqbal Muhammad. *Penggunaan Media Flash Card Angka untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), 2022, Vol.7 No.2

Nurul dan Khadijah. 2011. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Purwaningsih Nunik. 2022. *Pengenalan Kartu Angka dalam Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Rasau Jaya*. Jurnal PAUD UNTAN Pontianak.

Putri Rani Mega. 2018. *Buku Ajar Asesmen Tes dalam Bimbingan dan Konseling*. Palembang : Bening Media Publishing.

Rangkuti Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media.

- Rani Mega Putri dan Sigit Dwi Sucipto. 2022. *Buku Ajar Asesmen Tes dalam Bimbingan dan Konseling*. Palembang : Bening Media Publishing.
- Safari Musnizar. 2021. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Riau : CV. DOTPLUS Publisher.
- Shalihan Baiq. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Kartu Angka pada Kelompok A TK PGRI 09 Kota Raja Kecamatan Sikur, Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah Vol. 1 No. 1.*
- Simamora Ines Lestari dan Wiyun Philipus Tangkin. *Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Siswa TK, Jurnal Education, 2022, vol.8 No.1.*
- Sujiono Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumiharsono Rudi. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Supiati. 2021. *Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak*. Jakarta : Irawan Massie.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto Slamet. 2006. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14.
- WS Indrawan. 2019. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jombang : Lintas Media.

Yahya Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yuliana. Syukri dan Halida. 2019. *Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Vol.2 No.1.

Yuwono Sugeng Lukito. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sins di Ruanganku*. Bandung : Tata Akbar.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

{RPPH}

SIKLUS I PERTEMUAN I

Nama Lembaga : Taman Kanak-kanak Baitul Hikmah Al-Zain

Semester/Kelompok : 1/B

Tema/Subtema : Tanaman Buah/Buah Apel

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.2, 2.7, 3.12, 4.12, 4.15

Muatan Terpadu : Tematik

Alokasi Waktu : 1× pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berperilaku menyayangi tanaman ciptaan tuhan.
2. Anak dapat mengenal tanaman buah ciptaan tuhan.
3. Anak dapat membedakan warna buah apel yang hijau dan merah.
4. Anak dapat menghitung jumlah buah apel melalui media *flash card*.
5. Anak dapat menirukan kata apel
- 6.
7. Anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media *flash card*

B. Penilaian Pembelajaran

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1-3.1	Mengenal tanaman ciptaan tuhan Berdoa sebelum belajar
Fisik Motorik	3.3-4.3	Meniru gerakan pohon apel ditiup angin
Kognitif	3.8-4.8-3.6-4.6	Menghitung buah apel sesuai dengan media <i>flash card</i>
Seni	3.15-4.15	Mewarnai gambar buah apel
Bahasa	3.12-4.12	Menulis kata apel
Sosial dan emosional	2.9-3.5	Tanya jawab tentang tanaman apel

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi salam ➤ Guru mengecek kehadiran anak ➤ Guru menanyakan kabar anak ➤ Menyanyikan bermacam tepuk ➤ Mengenalkan aturan bermain ➤ Berdiskusi macam-macam buah dan fungsinya 	07:30 – 08:15
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doa sebelum belajar ➤ Guru mengajak anak Menyanyikan lagu pohon apel ➤ Guru Menyebutkan apa-apa saja warna buah apel di hadapan anak ➤ Guru menjelaskan bagaimana rasa buah apel ➤ Guru mengarahkan anak untuk membentuk beberapa kelompok ➤ Guru menerapkan penggunaan media flash card di hadapan anak dengan cara mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar ➤ Guru memberi lembar kerja apel untuk diwarnai oleh anak ➤ Guru mengarahkan anak untuk menulis nama dan huruf apel di lembar kerja bergambar apel ➤ Guru memberikan tugas kepada anak secara individu mengenai konsep bilangan untuk meningkatkan kemampuan numerik anak 	08:15 – 09:15
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kertas bergambar apel ➤ Pensil & Pensil warna ➤ Penghapus ➤ Media flash card yang sudah disediakan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan alat-alat yang digunakan ➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain ➤ Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusi bersama ➤ Menceritakan dan menunjukkan hasil karya nya ➤ Menguatkan pengetahuan yang didapat oleh anak ➤ Menyanyikan lagu sebelum pulang ➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini 	09:15 – 10:00

	➤ Menginformasikan kegiatan untuk besok	
--	---	--

Mengetahui
Kepala Sekola

Pargarutan, Juli 2024
Wali Kelas

Rosmayanti Gultom, S.H

Sumiati Pulungan, S.Pd. I

Peneliti

Evi Marlina Siregar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

{RPPH}

SIKLUS 1 PERTEMUAN 11

Nama Lembaga : Taman Kanak-Kanak Baitul Hikmah Al-Zain
Semester/Kelompok : 1/B
Tema/Subtema : Tanaman Buah/Buah Jeruk
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.3, 3.4, 3.6. 3.8, 3.12, 3.15, 4.7, 4.8
Muatan Terpadu : Tematik
Alokasi Waktu : 1× pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berperilaku menyayangi tanaman ciptaan tuhan.
2. Anak dapat mengenal taaman buah ciptaan tuhan,
3. Anak dapat mengetahui warna buah jeruk.
4. Anak dapat mengitung jumlah buah jeruk melalui media flash card.
5. Anak dapat meniru kata jeruk
6. Anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media flash card

B. Penilaian Pembelajaran

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1-3.1	Mengenal tanaman ciptaan tuhan Berdoa sebelum belajar
Fisik Motorik	3.3-4.3	Meniru gerakan buah jeruk yang bulat
Kognitif	3.8-4.8-3.6-4.6	Menghitung buah jeruk sesuai dengan media flash card
Seni	3.15-4.15	Mewarnai gambar buah jeruk
Bahasa	3.12-4.12	Menulis kata jeruk
Sosial dan emosional	2.9-3.5	Tanya jawab tentang tanaman jeruk

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam ➤ Guru menanyakan kabar anak ➤ Guru mengecek kehadiran anak ➤ Menyanyikan bermacam tepuk ➤ Mengenalkan aturan bermain ➤ Berdiskusi macam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan 	07:30-08:15
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum belajar ➤ Guru mengajak anak menyanyikan lagu lihat kebunku ➤ Guru menjelaskan ciri-ciri buah jeruk ➤ Guru menjelaskan bagaimana rasa jeruk ➤ Guru menyebutkan warna jeruk ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok ➤ Guru menerapkan penggunaan media flash card di hadapan anak dengan cara mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar jeruk ➤ Guru memberi lembar kerja bergambar jeruk dan mengarahkan peserta didik untuk mewarnainya ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk menulis nama dan huruf jeruk di lembar kerja gambar jeruk ➤ Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai konsep bilangan 	08:15-09:15
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kertas gambar jeruk ➤ Pensil warna ➤ Lembar kerja gambar jeruk ➤ Balok angka yang sudah disediakan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan alat-alat yang telah digunakan ➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain ➤ Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama ➤ Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya ➤ Menguatkan pengetahuan yang di dapat oleh anak ➤ Menyanyikan lagu sebelum pulang ➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini ➤ Menginformasikan kegiatan untuk besok 	09:15-10:00

Mengetahui
Kepala Sekolah

Pargarutan, Juli 2024
Wali Kelas

Rosmayanti Gultom, S.H

Sumiati Pulungan, S.Pd. I

Peneliti

Evi Marlina Siregar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

{RPPH}

SIKLUS II PERTEMUAN I

Nama Lembaga : Taman Kanak-Kanak Baitul Hikmah Al-Zain
Semester/Kelompok : 1/B
Tema/Subtema : Tanaman Buah/Buah Mangga
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.3, 3.4, 3.6, 3.8, 3.12, 3.15, 4.7, 4.8
Muatan Terpadu : Tematik
Alokasi Waktu : 1× pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berperilaku menyayangi tanaman ciptaan tuhan.
2. Anak dapat mengenal taaman buah ciptaan tuhan,
3. Anak dapat mengetahui warna buah mangga
4. Anak dapat mengitung jumlah buah mangga melalui media flash card.
5. Anak dapat meniru kata mangga
6. Anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media flash card

B. Penilaian Pembelajaran

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1-3.1	Mengenal tanaman ciptaan tuhan Berdoa sebelum belajar
Fisik Motorik	3.3-4.3	Meniru gerakan buah mangga yang bulat
Kognitif	3.8-4.8-3.6-4.6	Menghitung buah mangga sesuai dengan media flash card
Seni	3.15-4.15	Mewarnai gambar buah manga
Bahasa	3.12-4.12	Menulis kata jeruk

Sosial dan emosional	2.9-3.5	Tanya jawab tentang tanaman manga
----------------------	---------	-----------------------------------

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik ➤ Guru menanyakan kabar peserta didik ➤ Menyanyikan bermacam tepuk ➤ Mengenalkan aturan bermain ➤ Berdiskusi macam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan 	07:30-08:15
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum belajar ➤ Guru mengajak anak menyanyikan lagu lihat kebunku ➤ Guru menjelaskan ciri-ciri buah mangga ➤ Guru menyebutkan warna buah mangga ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok ➤ Guru menerapkan penggunaan flash card dihadapan anak dan mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar mangga ➤ Guru memberi lembar kerja mangga untuk diwarnai peserta didik ➤ Guru mengarahkan peserta didik menulis nama dan huruf mangga dilembar kerja gambar mangga ➤ Guru memberikan tugas kepada peserta didik secara individu mengenai konsep bilangan 	08:15-0915
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kertas gambar mangga ➤ Pensil warna ➤ Lembar kerja gambar mangga 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Balok angka yang sudah disediakan ➤ Kartu angka 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan alat-alat yang telah digunakan ➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain ➤ Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama ➤ Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya ➤ Menguatkan pengetahuan yang di dapat oleh anak ➤ Menyanyikan lagu sebelum pulang ➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini ➤ Menginformasikan kegiatan untuk besok 	09:15-10:00

Mengetahui
Kepala Sekola

Rosmayanti Gultom, S.H

Pargarutan, Juli 2024
Wali Kelas

Sumiati Pulungan, S.Pd. I

Peneliti

Evi Marlina Siregar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

{RPPH}

SIKLUS II PERTEMUAN II

Nama Lembaga : Taman Kanak-Kanak Baitul Hikmah Al-Zain
Semester/Kelompok : 1/B
Tema/Subtema : Tanaman Buah/Buah Pisang
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.3, 3.4, 3.6, 3.8, 3.12, 3.15, 4.7, 4.8
Muatan Terpadu : Tematik
Alokasi Waktu : 1× pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berperilaku menyayangi tanaman ciptaan tuhan.
2. Anak dapat mengenal taaman buah ciptaan tuhan,
3. Anak dapat mengetahui warna buah pisang
4. Anak dapat mengitung jumlah buah pisang melalui media flash card.
5. Anak dapat meniru kata pisang
6. Anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui media flash card

B. Penilaian Pembelajaran

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1-3.1	Mengenal tanaman ciptaan tuhan Berdoa sebelum belajar
Fisik Motorik	3.3-4.3	Meniru gerakan hewan yang memakan buah pisang yang bulat

Kognitif	3.8-4.8-3.6-4.6	Menghitung buah pisang sesuai dengan media flash card
Seni	3.15-4.15	Mewarnai gambar buah pisang
Bahasa	3.12-4.12	Menulis kata pisang
Sosial dan emosional	2.9-3.5	Tanya jawab tentang tanaman pisang

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Waktu
Penerapan SOP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan salam ➤ Guru mengecek kehadiran anak ➤ Guru menanyakan kabar anak ➤ Menyanyikan bermacam tepuk ➤ Mengenalkan aturan bermain ➤ Berdiskusi macam-macam buah dan fungsinya bagi kesehatan 	07:30-08:15
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum belajar ➤ Guru mengajak anak menyanyikan lagu buah pisang ➤ Guru menjelaskan ciri-ciri buah pisang ➤ Guru menjelaskan bagaimana bentuk dan rasa buah pisang ➤ Guru mengarahkan anak untuk membentuk menjadi beberapa kelompok ➤ Guru menerapkan penggunaan media flash card dihadapan anak dengan cara mencocokkan angka sesuai dengan jumlah gambar buah pisang ➤ Guru memberi lembar kerja pisang untuk diwarnai peserta didik ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk menulis nama dan huruf pisang dilembar kerja gambar pisang 	08:15-09:15

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi tugas kepada peserta didik secara individu mengenai konsep bilangan 	
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lembar kerja gambar pisang ➤ Pensil warna ➤ Pensil ➤ Balokangka yang sudah disediakan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Merapikan alat-alat yang telah digunakan ➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain ➤ Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama ➤ Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya ➤ Menguatkan pengetahuan yang di dapat oleh anak ➤ Menyanyikan lagu sebelum pulang ➤ Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini ➤ Menginformasikan kegiatan untuk besok 	09:15-10:00

Mengetahui
Kepala Sekola

Rosmayanti Gultom, S.H

Pargarutan, Juli 2024
Wali Kelas

Sumiati Pulungan, S.Pd. I

Peneliti

Evi Marlina Siregar

LEMBAR OBSERVASI PRATINDAKAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

No	Nama	Anak Mampu Menyebutkan Angka 1-20				Anak Mampu Membedakan angka 1-20				Anak Mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20				Anak Mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada lembar aktivitas anak				Total Skor	Persentasi
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	Al	1				1				1				1				4	25%
2	Ai	1				1				1				1				4	25%
3	Am			3				3				3				3		12	75%
4	An	1				1				1				1				4	25%
5	Ac			3			2				2			1				8	50%
6	Ak			3				3				3			2			11	68,75%
7	Ca		2				2				2			1				7	43,75%
8	E			3				3				3				3		12	75%
9	Fa	1				1				1				1				4	25%
10	H	1				1				1				1				4	25%
11	La		2				2				2				2			8	50%
12	L		2			1				1				1				5	31,25%
13	Lu	1				1				1				1				4	25%
14	Ma	1				1				1				1				4	25%
15	Mi		2				2				2				2			8	50%
16	Mn	1				1				1				1				4	25%
17	Ms	1				1				1				1				4	25%
18	R			3				3				3				3		12	75%
19	A	1				1				1				1				4	25%
20	Z			3				3				3				3		12	75%
	Jumlah	10	8	18		11	8	15		11	8	15		13	8	12		135	843,75%
	Persen	45%				42,5%				42,5%				41,25%					42,2%

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN I
PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

No	Nama	Anak Mampu Menyebutkan Angka 1-20				Anak Mampu Membedakan angka 1-20				Anak Mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20				Anak Mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada lembar aktivitas anak				Total Skor	Persentasi
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	Al	1				1				1				1				4	25%
2	Ai		2				2					3			2			9	56,25%
3	Am				4			3				3				3		13	81,25%
4	An		2			1					2			1				6	37,5%
5	Ac			3			2					3		1				9	56,25%
6	Ak			3				3					4		2			12	68,75%
7	Ca		2				2					3			2			9	56,25%
8	E			3				3				3				3		12	75%
9	Fa	1				1					2			1				5	31,25%
10	H		2			1					2			1				6	37,5%
11	La		2				2				2				2			8	50%
12	L		2			1					2			1				6	37,5%
13	Lu		2			1					2			1				6	37,5%
14	Ma		2				2			1				1				4	25%
15	Mi			3			2					3			2			10	62,5%
16	Mn	1				1				1				1				4	25%
17	Ms		2				2				2			1				6	37,5%
18	R			3				3				3				3		12	75%
19	A		2			1					2			1				6	37,5%
20	Z				4			3					4			3		14	87,5%
	Jumlah	3	20	15	8	9	12	15		3	16	21	8	11	10	12			1018,75%
	Persen	57,5%				45%				60%				41,25%					50,93%

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN II
PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

No	Nama	Anak Mampu Menyebutkan Angka 1-20				Anak Mampu Membedakan angka 1-20				Anak Mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20				Anak Mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada lembar aktivitas anak				Total Skor	Persentasi
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	Al		2			1					2			1				6	37,5%
2	Ai			3				3				3			2			11	68,75%
3	Am				4			3					4			3		14	87,5%
4	An		2				2					3			2			9	56,25%
5	Ac			3			2					3			2			10	62,5%
6	Ak			3				3					4			3		13	81,25%
7	Ca			3			2					3			2			10	62,5%
8	E			3				3				3				3		12	75%
9	Fa	1					2					2			1			6	37,5%
10	H		2			1						3			2			8	50%
11	La		2				2					3			2			9	56,25%
12	L		2			1						2			1			6	37,5%
13	Lu			3		1						2			2			8	50%
14	Ma		2				2			1				1				6	37,5%
15	Mi			3			2					3				3		11	68,75%
16	Mn	1				1				1				1				4	25%
17	Ms			3			2					2			1			8	50%
18	R			3				3					4			3		13	81,25%
19	A		2			1						2			2			7	43,75%
20	Z				4				4				4				4	16	100%
	Jumlah	3	12	2 7	8	9	10	15	4	2	12	24	16	6	16	15	4		1168,75
	Persen	63,75%				51,25%				67,5%				51,25%					58,43%

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN I
PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

No	Nama	Anak Mampu Menyebutkan Angka 1-20				Anak Mampu Membedakan angka 1-20				Anak Mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20				Anak Mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada lembar aktivitas anak				Total Skor	Persentesi
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	Al			3			2					3			2			10	62,5%
2	Ai			3				3					4			3		13	81,25%
3	Am				4			3					4				4	15	93,75%
4	An		2			2						3			2			9	56,25%
5	Ac			3				3					4			3		13	81,25%
6	Ak			3				3					4				4	14	87,5%
7	Ca			3					4				4			3		14	87,5%
8	E			3					4			3					4	14	87,5%
9	Fa		2				2			2					2			8	50%
10	H			3			2					3				3		11	68,75%
11	La			3			2					3			2			10	62,5%
12	L		2				2					3				3		10	62,5%
13	Lu			3			2					3				3		11	68,75%
14	Ma		2				2			2				1				7	43,75%
15	Mi				4			3				4				4		15	93,75%
16	Mn	1				1				1				1				4	25%
17	Ms			3			2				2				2			9	56,25%
18	R				4			3					4				4	15	93,75%
19	A		2				2				2				2			8	50%
20	Z				4				4				4				4	16	100%
	Jumlah	3	8	27	16	2	20	15	12	2	6	21	32	2	12	18	24		1412,5
	Perse n	71,25%				63,75%				77,5%				70%					70,62%

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN II
PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

No	Nama	Anak Mampu Menyebutkan Angka 1-20				Anak Mampu Membedakan angka 1-20				Anak Mampu berhitung sesuai urutan angka 1-20				Anak Mampu menjodohkan angka sesuai dengan jumlah gambar pada lembar aktivitas anak				Total Skor	Persentasi
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
1	Al				4			3				4			3		14	87,5%	
2	Ai				4				4				4			4	16	100%	
3	Am				4				4				4			4	16	100%	
4	An			3			2				3			3		11	68,75%		
5	Ac			4					4				4			4	16	100%	
6	Ak			3				3					4			4	14	87,5%	
7	Ca			3					4				4			4	15	93,75%	
8	E			3					4			3				4	14	87,5%	
9	Fa			3			2				3			2		10	62,5%		
10	H			3				3					4		3	13	81,25%		
11	La				4			3					4		3	14	87,5%		
12	L			3				3				3			3	12	75%		
13	Lu				4			3					4			4	15	93,75%	
14	Ma		2				2					3		2		9	56,25%		
15	Mi				4			3				4				4	15	93,75%	
16	Mn		2				2			2				2		9	56,25%		
17	Ms				4				4			3			3	14	87,5%		
18	R				4				4				4			4	16	100%	
19	A		2					3				3			3	11	68,75%		
20	Z				4				4				4			4	16	100%	
	Jumlah	2	6	18	36	2	6	2	3		4	1	48	1	4	21	40	1687,5	
	Persen	83,75%				85%				88,75%				83,75%					84,37%

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I PERTEMUAN I

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester :

Materi :

Berikan penilaian dengan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a. Mengucapkan salam pembuka		
		b. Menanyakan kabar dan perasaan pada hari ini kepada anak		
		c. Mengecek kehadiran anak		
		d. Mengenalkan aturan belajar dan bermain		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan informasi awal materi pelajaran		
		b. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar		
		c. Meminta anak mengamati gambar		
		d. Mengajarkan materi dengan suara yang bervariasi		
		e. Meminta anak untuk mengamati media <i>flash card</i>		
		f. Mengarahkan anak cara memainkan media flash card		
		g. Meminta anak mengerjakan lembar kerja anak		
		h. Memberikan kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan		
3.	Kegiatan Penutup	a. Menanyakan perasaan anak selama proses belajar mengajar		
		b. Menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada hari ini		
		c. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan besok dan berdoa bersama		
Jumlah skor				
Nilai				
Persentase				
Kategori				

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I PERTEMUAN II

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester :

Materi :

Berikan penilaian dengan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a. Mengucapkan salam pembuka		
		b. Menanyakan kabar dan perasaan pada hari ini kepada anak		
		c. Mengecek kehadiran anak		
		d. Mengenalkan aturan belajar dan bermain		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan informasi awal materi pelajaran		
		b. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar		
		c. Meminta anak mengamati gambar		
		d. Mengajarkan materi dengan suara yang bervariasi		
		e. Meminta anak untuk mengamati media <i>flash card</i>		
		f. Mengarahkan anak cara memainkan media flash card		
		g. Meminta anak mengerjakan lembar kerja anak		
		h. Memberikan kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan		
3.	Kegiatan Penutup	a. Menanyakan perasaan anak selama proses belajar mengajar		
		b. Menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada hari ini		
		c. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan besok dan berdoa bersama		
Jumlah skor				
Nilai				
Persentase				
Kategori				

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II PERTEMUAN I

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester :

Materi :

Berikan penilaian dengan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a. Mengucapkan salam pembuka		
		b. Menanyakan kabar dan perasaan pada hari ini kepada anak		
		c. Mengecek kehadiran anak		
		d. Mengenalkan aturan belajar dan bermain		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan informasi awal materi pelajaran		
		b. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar		
		c. Meminta anak mengamati gambar		
		d. Mengajarkan materi dengan suara yang bervariasi		
		e. Meminta anak untuk mengamati media <i>flash card</i>		
		f. Mengarahkan anak cara memainkan media flash card		
		g. Meminta anak mengerjakan lembar kerja anak		
		h. Memberikan kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan		
3.	Kegiatan Penutup	a. Menanyakan perasaan anak selama proses belajar mengajar		
		b. Menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada hari ini		
		c. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan besok dan berdoa bersama		
Jumlah skor				
Nilai				
Persentase				
Kategori				

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II PERTEMUAN II

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester :

Materi :

Berikan penilaian dengan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a. Mengucapkan salam pembuka		
		b. Menanyakan kabar dan perasaan pada hari ini kepada anak		
		c. Mengecek kehadiran anak		
		d. Mengenalkan aturan belajar dan bermain		
2.	Kegiatan Inti	a. Menyajikan informasi awal materi pelajaran		
		b. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar		
		c. Meminta anak mengamati gambar		
		d. Mengajarkan materi dengan suara yang bervariasi		
		e. Meminta anak untuk mengamati media <i>flash card</i>		
		f. Mengarahkan anak cara memainkan media flash card		
		g. Meminta anak mengerjakan lembar kerja anak		
		h. Memberikan kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan		
3.	Kegiatan Penutup	a. Menanyakan perasaan anak selama proses belajar mengajar		
		b. Menanyakan kembali materi yang telah dibahas pada hari ini		
		c. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan besok dan berdoa bersama		
Jumlah skor				
Nilai				
Persentase				
Kategori				

Dokumentasi kegiatan meningkatkan kemampuan numerik anak melalui media *flash card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain



TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan



Kegiatan senam pagi TK Baitul Hikmah Al-Zain



Guru mengabsen kehadiran peserta didik



Guru mengajar menggunakan media *flash card*



Peserta didik berhitung angka 1-20 di depan temannya dengan percaya diri



Guru membagikan lembar kerja peserta didik



Anak mengerjakan lembar kerja yang dibagikan oleh guru

MEDIA FLASH CARD

1

One



2

TWO



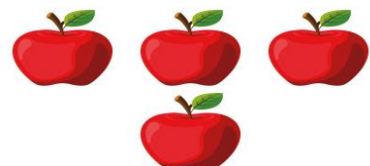
3

Three



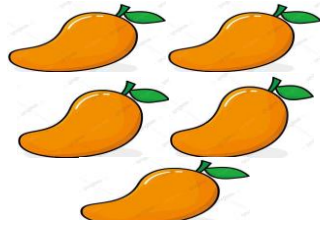
4

Four



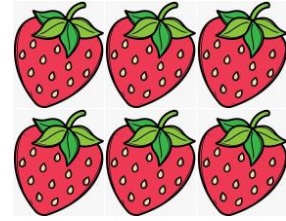
5

Five



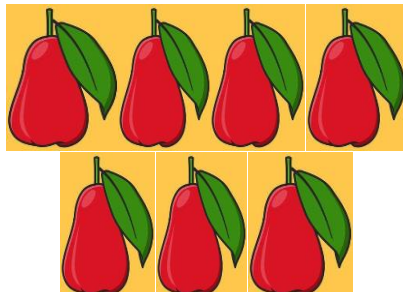
6

Six



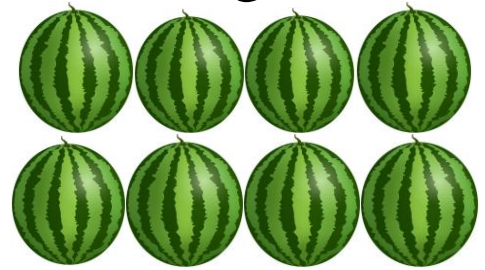
7

Seven



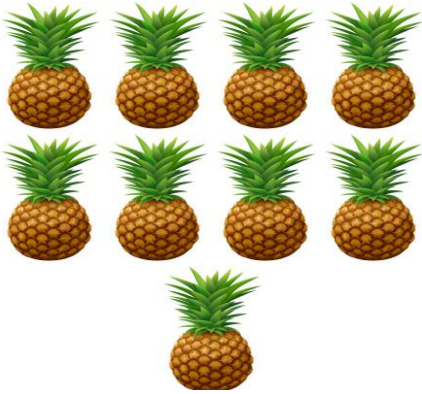
8

Eight



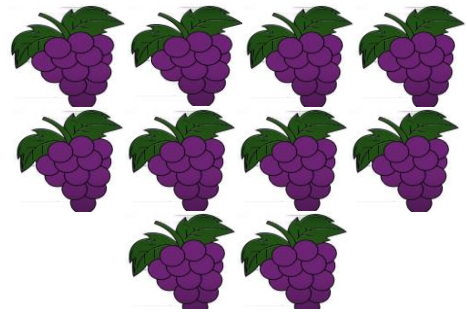
9

Nine



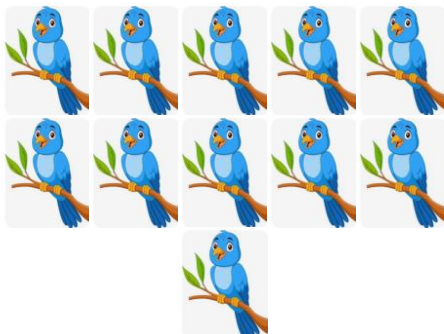
10

Ten



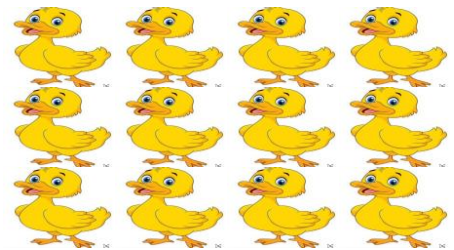
11

Eleven



12

Twelve



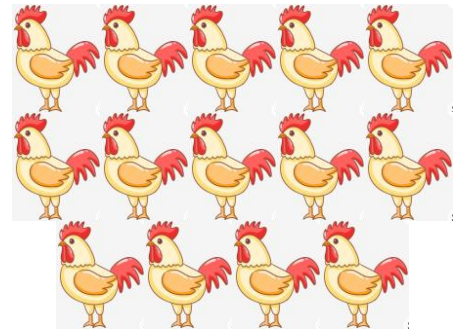
13

Threeteen



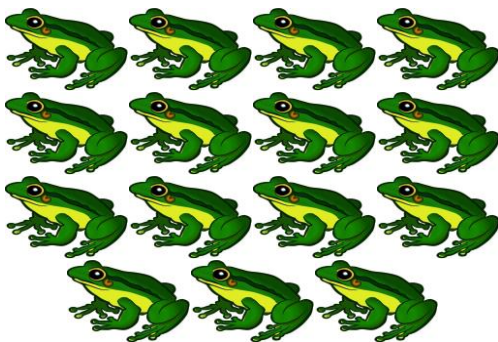
14

Fourteen



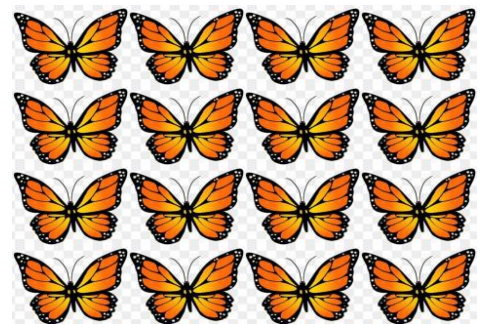
15

Fiveteen



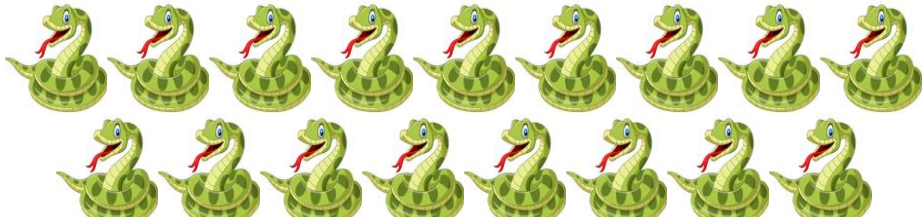
16

Sixteen



17

Seventeen



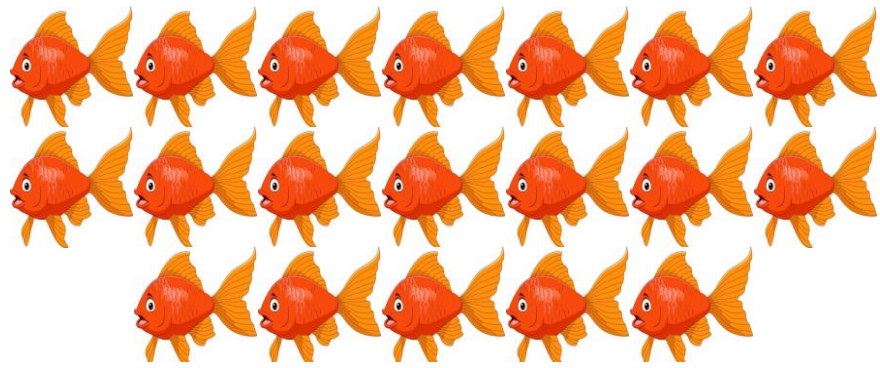
18

Eightteen



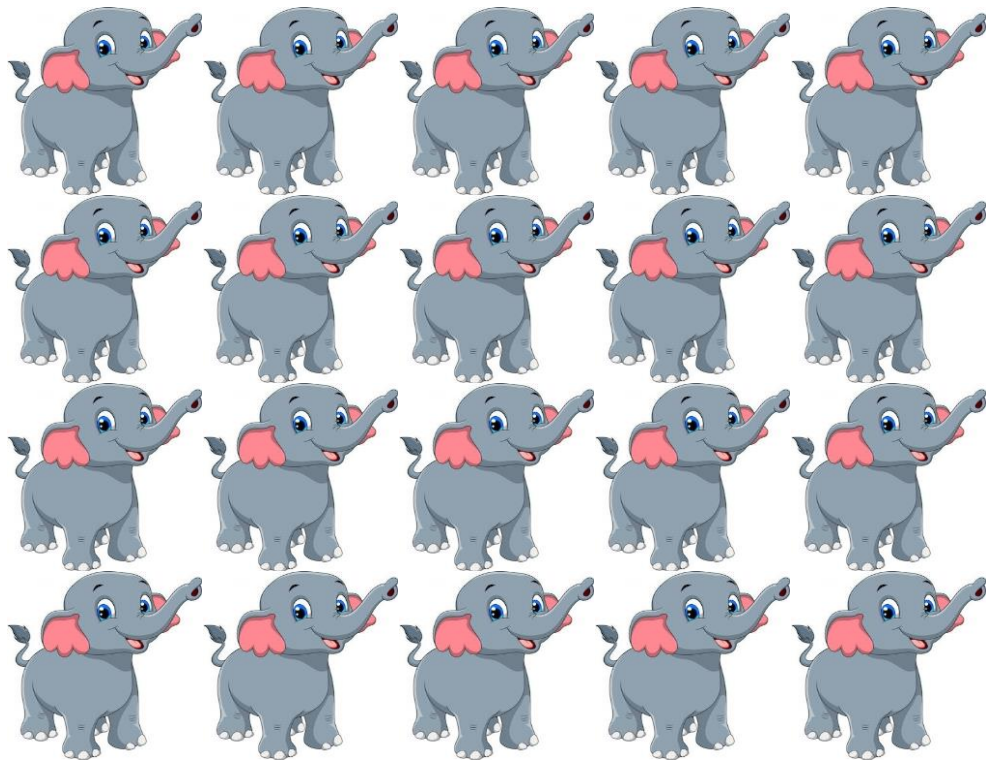
19

Nineteen



20

Twenty

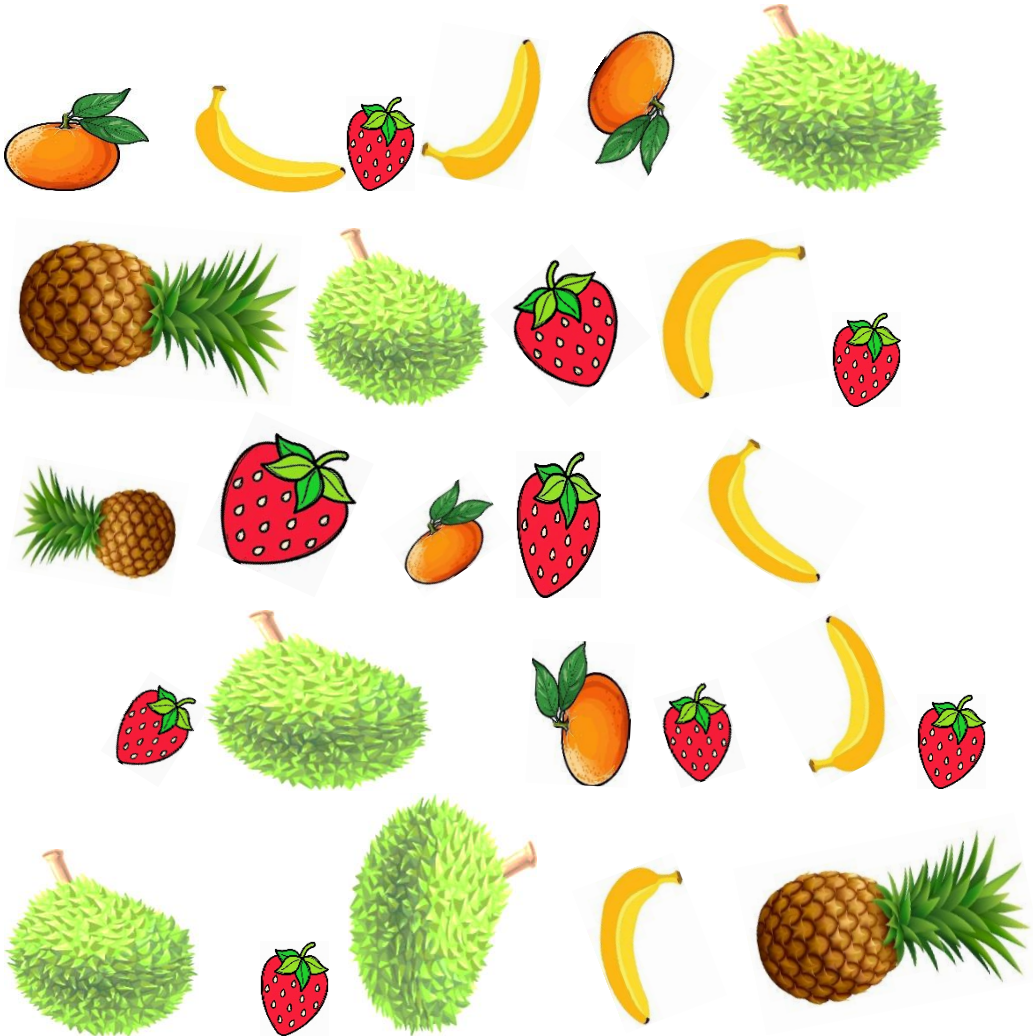
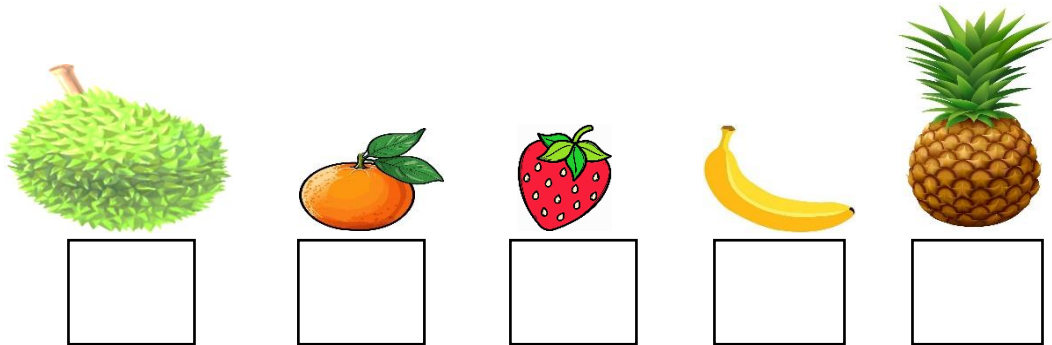


Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama :

Hari, tanggal:

Hitunglah buah yang sama dan tulis di dalam kotak buah!

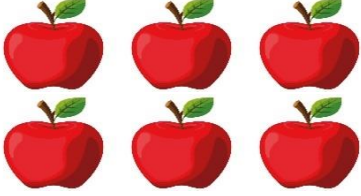
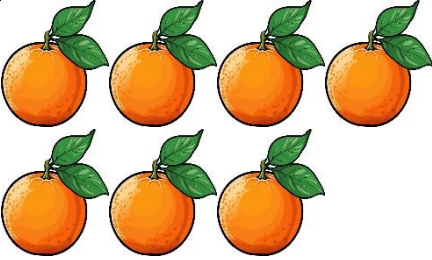
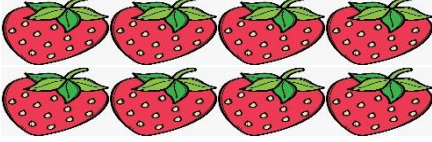
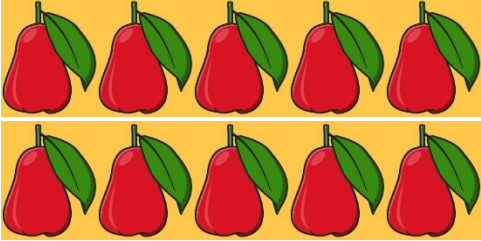
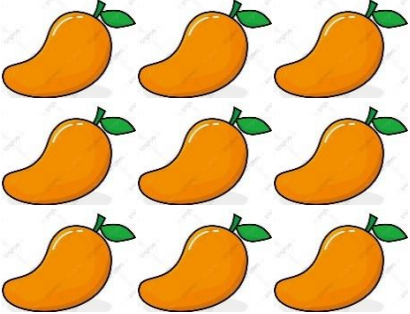


Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika

Nama :

Hari Tanggal :

Hubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar!

	■		■	8
	■		■	10
	■		■	9
	■		■	6
	■		■	7

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) MATEMATIKA

Nama :

Hari, tanggal :

Hitunglah operasi penjumlahan berikut ini dengan hasil yang tepat!



+

=



+

=



+

=



+

=



+

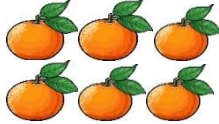

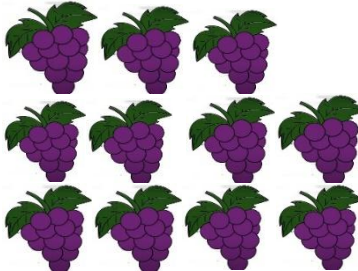
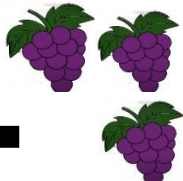
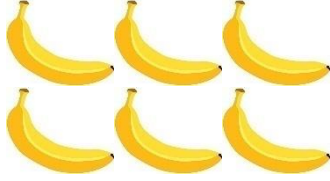
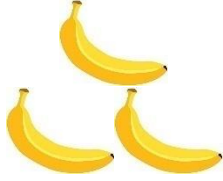
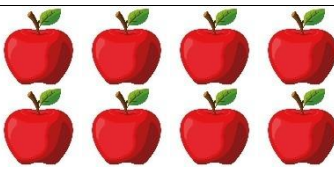
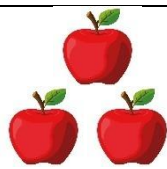
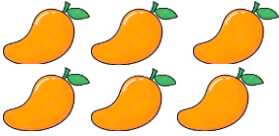
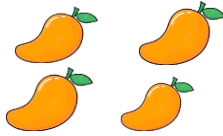
=

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama :

Hari, tanggal:

Hitunglah operasi penjumlahan berikutini dengan hasil yang tepat!

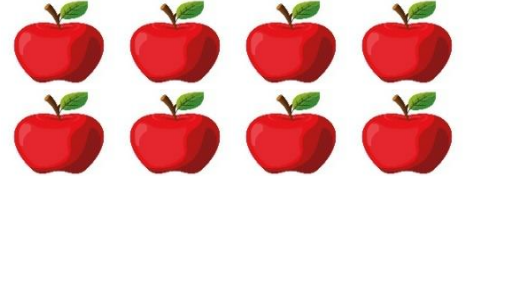
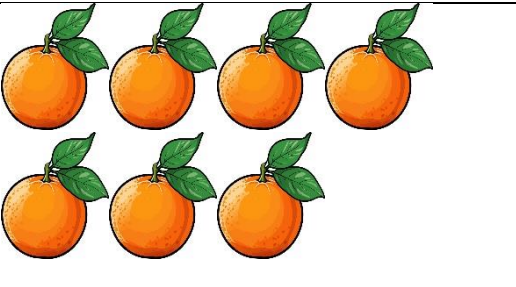
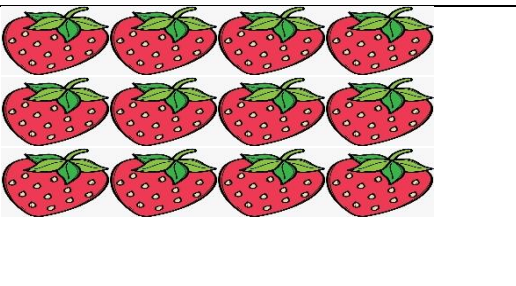
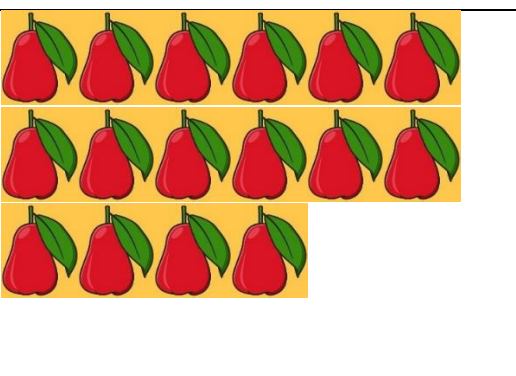
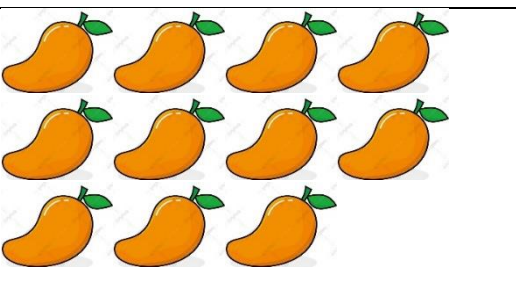
 <input type="text"/>	$+$	 <input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>
 <input type="text"/>	$+$	 <input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>
 <input type="text"/>	$+$	 <input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>
 <input type="text"/>	$+$	 <input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>
 <input type="text"/>	$+$	 <input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika

Nama :

Hari Tanggal :

Hubungkan angka sesuai dengan jumlah gambar!

	■		■	8
	■		■	11
	■		■	16
	■		■	12
	■		■	7

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN
Mata Pelajaran : Tematik
Kelas/Semester : Abu Bakar/ 1 (Satu)
Nama Validator : Dina Khairiah, M.Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya ibu membaca dengan cermat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan untuk penelitian.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Jika menurut Bapak/Ibu ada hal yang perlu direvisi, mohon dituliskan pada kolom saran perbaikan dan komentar yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 : Tidak Valid
- 2 : Kurang Valid
- 3 : Valid
- 4 : Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Berbagai Aspek

No	URAIAN	VALIDASI			
		1	2	3	4
1	Format RPPH				
	a. Kesesuaian penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian Kompetensi Dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual anak				
3	Bahasa				
	Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif anak				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum	A	B	C	D
	Penilaian umum terhadap RPPH				

Keterangan :

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B :Dapat digunakan dengan revisi kecil

C : Dapat digunakan dengan revisi besar

D : Belum dapat digunakan

D. Saran Perbaikan dan Komentar

.....
.....
.....
.....

Padangsidempuan, Juli 2023

Dina Khairiah, M.Pd
NIP 19951004 202321 2 032

SURAT VALIDASI INSTRUMEN TES

Menerangkan bahwa saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Khairiah, M.Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelengkapan yang berjudul :

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan”

Yang disusun oleh :

Nama : Evi Marlina Siregar
Nim : 18 206 00004
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan, Juli 2023

Dina Khairiah, M.Pd
NIP 19951004 202321 2 032

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK

A. Identitas Validator

Nama : Dina Khairiah, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD

Unit Kerja : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidumpuan

B. Petunjuk Pengisian

1. Ibu dapat menilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan.
2. Ibu dapat memberikan nilai dengan keterangan poin validitas sebagai berikut:
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
3. Jika terdapat saran perbaikan komentar, maka diharapkan Ibu menuliskan pada kolom saran perbaikan dan komentar yang telah disediakan.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Format Lembar Observasi Aktivitas Anak					
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas				
2.	Kejelasan sistem Penomoran				
Format Isi					
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
4.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan				
Bahasa dan Tulisan					
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia dan baku				
6.	Tulisan Menggunakan aturan EYD				

D. Kesimpulan Penilaian (Lingkari salah satu)

Mohon ibu beri tanda pada salah satu keterangan berikut sebagai kesimpulan penilaian :

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan sedikit revisi
- C : Dapat digunakan banyak revisi
- D : Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

E. Saran Perbaikan dan Komentar

.....
.....
.....

Padangsidempuan, Juli 2023

Validator

Dina Khairiah, M.Pd
NIP 19951004 202321 2 032

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini
melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain
Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan

Peneliti : Evi Marlina Siregar

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama Validator : Dina Khairiah, M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

No	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>flash card</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran					
	b. Media <i>flash card</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	c. Penggunaan <i>flash card</i> sesuai dengan kompetensi dasar					
2	Ilustrasi					
	Media <i>flash card</i> yang digunakan dapat memberikan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.					
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>flash card</i> menarik perhatian anak					
	b. Media <i>flash card</i> yang digunakan tidak mudah rusak					
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>flash card</i> dapat mengurangi ketergantungan anak pada guru					

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama Lengkap : Evi Marlina Siregar
NIM : 18 206 00004
Tempat/Tanggal Lahir : Janji Matogu, 12 Oktober 1999
Anak : Ketiga dari empat bersaudara
Jenis Kelamin : Perempuan
Email/No.HP : evimarlinasrg.zhaa11@gmail.com / 082272747039
Alamat : Pargarutan Dolok, Kampung Tapus
Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli
Selatan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Saripuddin Siregar
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Elminar Harahap
Pekerjaan : Pedagang

C. Riwayat Pendidikan

Tahun 2006-2012 : SD Negeri No. 100420 Tapus
Tahun 2012-2015 : MTS.Negeri 1 Padangsidimpuan
Tahun 2015-2018 : MAN Sipirok



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 5115 /Un.28/E.1/PP.00.9/08/2024

13 Agustus 2024

Tempat : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Untuk:

1. Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag (Pembimbing I)
2. Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 18 206 00004
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini melalui Media *Flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD


Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDEMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B-3129 /In.28/E.1/TL.00/07/2023

// Juli 2023

Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur
Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 1820600004
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Pargarutab Dolok, Kampung Tapus

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Usia Dini Melalui Media *flash Card* di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



YAYASAN BAITUL HIKMAH AL-ZAIN

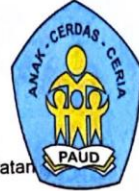
SK. KEMENKUMHAM. RI. NO. AHU. 0012409. AH. 01. 04 TAHUN 2018

Akta Pendirian No. 25, 18 September 2018

PAUD-TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN

Jl. Lintas Gunung Manaon Kel. Pasar Pargarutan LK. IlKec. Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan

Hp.082170605022 / 082277875441 E-mail : alzainbaitulhikmah@gmail.com



17 Juli 2023

Nomor : B - 069/PAUD-TK AL-ZAIN/07/2023
Lampiran : -
Hal : Pemberian Izin Riset

Kepada Yth.
Dekan
Up. Wakil Dekan Bidang Akademik
Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
di - Tempat

Dengan hormat, menindaklanjuti surat Dekan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dalam hal ini Wakil Dekan Bidang Akademik Nomor : B -3129/In.28/E.1/TL.00/07/2023 tanggal 11 Juli 2023 perihal Izin Riset Penyelesaian Skripsian :

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 1820600004
Semester : X
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan untuk melakukan Riset di TK Baitul Hikmah Al-Zain.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

Kepala Sekolah



Rosma Yanti Gultom, S. H



YAYASAN BAITUL HIKMAH AL-ZAIN

SK. KEMENKUMHAM. RI. NO. AHU. 0012409. AH. 01. 04 TAHUN 2018

Akta Pendirian No. 25, 18 September 2018

PAUD-TK BAITUL HIKMAH AL-ZAIN

Lintas Gunung Manaon Kel. Pasar Pargarutan LK. IIKec. Angkola Timur Kab. Tapanuli Selatan
Hp.082170605022 / 082277875441 E-mail : alzainbaitulhikmah@gmail.com



Nomor : B - 069/PAUD-TK AL-ZAIN/08/2023
Lampiran : -
Hal : Pelaksanaan Riset Penyelesaian Skripsi

Dengan hormat, Bersama ini kami sampaikan bahwa nama Mahasiswa tersebut:

Nama : Evi Marlina Siregar
NIM : 1820600004
Semester : X
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melakukan penelitian untuk penyelesaian Skripsi yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak usia Dini Melalui Media Flash Card di TK Baitul Hikmah Al-Zain Kecamatan Angkola Timur Kabupaten Tapanuli Selatan**".

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

Pargarutan, 03 Agustus 2023
Kepala Sekolah

Rosma Yanti Gultom, S. H