

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan yang penting bagi anak untuk perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah dengan memberikan bekal kemampuan berhitung. Menurut Susanto, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.¹ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan mengolah angka yang dimiliki anak yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Selanjutnya, terdapat pengertian kemampuan berhitung menurut ahli lainnya. Menurut Gelman and Gallistel dalam Fuson mengatakan bahwa:

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hal. 99.

Argued that counting provides young children with specific numerosities for small but not larger numbers (because the counting of larger numbers is not accurate), and thus counting ability is responsible for this ability to deal with small but not larger numbers.²

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan menggunakan bilangan dengan diawali oleh penggunaan bilangan kecil terlebih dahulu, karena bagi anak-anak akan lebih akurat menggunakan bilangan kecil dan bukan bilangan besar mengingat kemampuan berpikir anak yang masih berpikir secara konkrit. Pendapat tersebut menyatakan bahwa berhitung pada anak dilakukan dimulai dari penggunaan bilangan kecil terlebih dahulu.

Selanjutnya, terdapat pengertian kemampuan berhitung menurut ahli lainnya. Menurut Sarama mengatakan bahwa, *in preschool count arrangements of objects to 10. May be able to tell the number just after or just before another number , but only by counting up from 1.*³ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak usia prasekolah yaitu anak sudah dapat menghitung satu sampai sepuluh dengan masih menghitung menggunakan benda. Pendapat tersebut menyatakan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia prasekolah sudah sampai dimana

² Karen C. Fuson, *Children's Counting and Concepts of Numbers* (USA: Library of Congress Cataloging in Publications Data Fuson, 2002), hal. 27.

³ Julie Sarama, *Learning and Teaching Early Math* (New York: Rotledge, 2009), hal. 4.

anak dapat menghitung benda satu sampai sepuluh, hitungan dilakukan dari satu menuju sepuluh bukan sebaliknya.

Selanjutnya, terdapat pengertian kemampuan berhitung menurut ahli lainnya. Menurut Charlesworth mengatakan bahwa, *whereas 4-years-old usually can count accurately to 10 and might try the teens and even beyond.*⁴ Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa biasanya anak usia 4 tahun mulai dapat menghitung secara akurat sampai 10, bahkan mungkin mulai dapat menghitung lebih dari 10. Pendapat tersebut menyatakan bahwa anak rentang usia 4 tahun sudah dapat menghitung secara akurat dimulai dari satu sampai dengan 10.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan suatu kesanggupan yang dimiliki oleh anak berkaitan dengan jumlah yang meliputi: (1) menghitung bilangan satu sampai sepuluh (2) penjumlahan, (3) pengurangan.

b. Tujuan Pembelajaran Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung memiliki beragam tujuan mengapa pembelajaran berhitung penting untuk dimiliki dan dikembangkan oleh setiap anak. Sebagaimana sesuai dengan pendapat Siswanto dalam Suryana yang

⁴ Rosalind Charlesworth, *Math and Science for Young Children* (USA:Cengage Learning, 2016), hal. 88.

mengatakan bahwa tujuan kemampuan berhitung adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya di sekolah dasar.⁵ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran kemampuan berhitung adalah supaya anak mengetahui dasar-dasar konsep berhitung permulaan sehingga nantinya akan memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sujiono memiliki pendapat tersendiri mengenai tujuan pembelajaran kemampuan berhitung bagi anak. Menurut Sujiono dalam Suryana, tujuan pembelajaran kemampuan berhitung yaitu:

Agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak. anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan dalam berhitung.⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran kemampuan berhitung yaitu untuk membuat anak memahami konsep berhitung melalui penggunaan benda konkret di sekitar anak, dimana konsep tersebut dapat memudahkan anak dalam kehidupan sehari-harinya.

⁵ Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: PT. Kencana, 2016), hal. 109.

⁶ *Ibid.*, hal. 110.

Selanjutnya terdapat pendapat mengenai tujuan pembelajaran kemampuan berhitung lainnya. Menurut Susanto, tujuan pembelajaran kemampuan berhitung adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan.⁷ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran kemampuan berhitung adalah untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak sejak dini guna memudahkan anak dalam memahami konsep kemampuan berhitung.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kemampuan berhitung adalah supaya anak mengetahui dasar-dasar konsep berhitung sejak usia dini melalui penggunaan benda konkret di sekitar anak, dimana konsep tersebut dapat berguna bagi anak dalam kehidupan sehari-harinya.

c. Tahapan Kemampuan Berhitung

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung berhitung anak. Terdapat beberapa tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu memudahkan anak memahami penguasaan berhitung melalui jalur matematika. Menurut Depdiknas dalam Susanto, terdapat tiga tahapan

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hal. 107.

kemampuan berhitung untuk anak yaitu tahap penguasaan konsep, tahap transisi dan tahap lambang.⁸ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa terdapat tiga tahapan kemampuan berhitung bagi anak yang dimulai dari tahap penguasaan konsep, kemudian tahap transisi, dan yang terakhir tahap lambang.

Berdasarkan uraian di atas akan dijelaskan mengenai ketiga tahapan kemampuan berhitung anak. Menurut Depdiknas dalam Sit, tahap penguasaan konsep adalah tahap yang dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.⁹ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada tahap pengenalan konsep adalah tahap dimana anak mulai dapat memahami konsep menggunakan benda-benda nyata yang nantinya dapat memudahkan anak itu sendiri untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.

Selanjutnya terdapat tahapan kemampuan berhitung yang kedua yaitu tahap transisi. Menurut Depdiknas dalam Sit, tahap transisi adalah masa peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak.¹⁰ Berdasarkan

⁸ *Ibid.*, hal. 100.

⁹ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Depok: PT. Kharisma Putra Utama, 2017), hal. 59.

¹⁰ *Ibid.*

uraian di atas dapat diartikan bahwa tahap transisi adalah tahap dimana anak sudah dapat berpikir abstrak, untuk itulah tahap ini diberikan apabila tahap penguasaan konsep sudah dipahami anak seperti contohnya saat anak mampu menghitung kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkannya.

Kemudian terdapat tahapan kemampuan berhitung yang ketiga yaitu tahap lambang. Menurut Depdiknas dalam Susanto, tahap lambang adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.¹¹ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa tahap lambang adalah tahap dimana anak sudah dapat memahami lambang bilangan sehingga memudahkan anak melakukan kegiatan berhitung.

Selanjutnya terdapat tahapan kemampuan berhitung menurut ahli lainnya. Menurut Teffe.et.al, Wright, Martland, Stafford dalam Wright, terdapat empat tahapan kemampuan berhitung yaitu *emergent counting, figurative counting, count on, facile number sequence*.¹² Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa terdapat lima tahapan berhitung yaitu dimulai dari *emergent counting, figurative counting, initial number sequence, intermediate number sequence, facile numbe sequence*.

¹¹ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hal. 101.

¹² Robert J. Wright, *Teaching Number Advancing Children's Skills and Strategies* (London: Paul Chapman Publishing, 2002), hal. 8.

Berdasarkan uraian di atas akan dijelaskan mengenai empat tahapan kemampuan berhitung anak. Menurut Teffe.et.al, Wright, Martland, Stafford dalam Martland mengatakan bahwa, *in emergent counting the child cannot count visible items. The child either does not know the number words or cannot coordinate the number words with items.*¹³ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada tahap *emergent counting* anak belum mampu untuk menghitung banyaknya benda meskipun benda itu terlihat. Anak juga belum mengetahui bilangan, serta belum mampu melakukan korespondensi 1-1 antara benda yang dihitung dengan bilangannya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa tahap *emergent counting* ialah tahap dimana anak belum mengenal bilangan dan belum dapat melakukan kemampuan berhitung.

Selanjutnya terdapat tahapan kemampuan berhitung yang kedua yaitu *figurative counting*. Menurut Teffe, et.al, Wright, Martland, Stafford dalam Martland, mengatakan bahwa:

*In figurative counting, the child can count the items in a screened collecting but counting typically includes what adults might regard as redundant activity. For example, when presented with two screened collections, told how many in each collection, and asked how many counter in all, the child will count from 'one' instead of counting on.*¹⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada tahap *figurative counting* anak sudah mampu menghitung benda-benda. Anak sudah dapat menghitung seperti saat ditanya 'berapa jumlah semua benda

¹³ James Martland, *Early Numeracy Assesment for Teaching and Intervention* (London: Paul Chapman Publishing, 2006), hal. 22.

¹⁴ *Ibid.*

ini?', anak akan mulai menghitungnya dengan meihatnya bendanya dan menyebutkannya mulai dari satu,dua,tiga,empat dan seterusnya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa tahap *figurative play* memerlukan benda konkretnya untuk memudahkan anak dalam melakukan penghitungan.

Selanjutnya terdapat tahapan kemampuan berhitung yang ketiga yaitu *count on*. Menurut Teffe.et.al, Wright, Martland, Stafford dalam Wright, mengatakan bahwa, *children at this stage use counting-on to solve additive and missing addend tasks and may also use counting-down-from to solve removed items tasks. For example, counting on rather than counting from one (5+3) as 5,6,7,8 answer 8.*¹⁵ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada tahapan ini anak menggunakannya untuk menghitung bilangan secara maju maupun mundur untuk menyelesaikan penghitungan dengan tidak memulai dari satu tetapi dengan melanjutkannya. Seperti contoh, terdapat bilangan $5+3$ maka anak akan menghitung langsung dimulai dari 5,6,7,8. Pendapat tersebut menyatakan bahwa tahap *count on* tidak memerlukan benda konkritnya untuk membantu anak dalam melakukan penghitungan karena anak sudah dapat berpikir abstrak.

Selanjutnya terdapat tahapan kemampuan berhitung yang keempat yaitu *facile number sequence*. Menurut Teffe.et.al, Wright, Martland, Stafford dalam Wright, mengatakan bahwa, *the child uses strategies such as*

¹⁵ Robert J. Wright, *The Learning Framework in Number* (London: Sage Publications Ltd, 2018), hal.75.

*compensation, using a known result, adding to ten, commutativity, subtraction as the inverse of addition, awareness of the 'ten' in a teen number.*¹⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa dalam tahap ini anak sudah menggunakan strategi misalnya menghitung lompat, menghitung bilangan lebih dari 10, dan bahkan juga sudah dapat menggunakan sifat komutatif. Pendapat tersebut menyatakan bahwa tahap *count on* tidak memerlukan benda konkritnya untuk membantu anak dalam melakukan penghitungan karena anak sudah dapat berpikir abstrak menggunakan sifat penghitungan seperti komutatif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan kemampuan berhitung adalah tahapan yang dimulai dari pengenalan konsep bilangan menggunakan benda konkret terlebih dahulu, sehingga akan memudahkan anak dalam melanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu mampu menghitung benda-benda disekitarnya, selanjutnya mampu menghitung secara abstrak, dan kemudian mampu menggunakan sifat-sifat penghitungan lainnya dalam berhitung.

d. Karakteristik Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun umumnya sudah memasuki bangku Taman Kanak-kanak sehingga sering disebut dengan masa pra sekolah. Pada masa

¹⁶ *Ibid.*

ini anak mulai membuka pengalaman baru bagi kehidupannya. Masa ini merupakan masa matang bagi seorang anak untuk memulai belajar.

Terdapat salah satu kemampuan yang dimiliki dan perlu dikembangkan oleh anak usia 4-5 tahun yaitu kemampuan berhitung. Sophian dalam Cotton mengatakan bahwa terdapat karakteristik kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun yaitu:

*once the children have a secure understanding of cardinal number they can use this to compare quantities. They learn to count beyond ten and by the age of five to recognize the decade structure: 20,30...*¹⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah memahami mengenai konsep bilangan kardinal sehingga anak dapat mengetahui kuantitas atau jumlah suatu benda. Setelah berada pada usia di atas 5 tahun biasanya anak akan mulai dapat berhitung lebih dari 10. Pendapat tersebut menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat berhitung bilangan 1-10.

Sejalan dengan pendapat di atas selanjutnya terdapat karakteristik kemampuan berhitung anak 4-5 tahun menurut ahli lainnya. Bird mengatakan bahwa, *the child have one-to-one counting principle. The child must use one and only one number word for each item to be counted, and not skip any item or double count any item.*¹⁸ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada anak usia 4-5 tahun anak sudah dapat menghitung dengan satu per

¹⁷ Tony Cotton, *Mathematics in Early Years Education* (New York: Routledge, 2018), hal. 9.

¹⁸ Gillian Bird, *Number Skill for Infants with down Syndrome 0-5 years* (United Kingdom: A Publications of The Down Syndrome Education Trust, 2001), hal. 13.

satu, yaitu menghitung sesuai jumlah bendanya dengan tidak menghitung ganda benda yang sama juga tidak melompati benda yang lainnya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat menghitung menggunakan korespondensi 1-1 menggunakan bantuan benda konkret.

Sejalan dengan pendapat di atas selanjutnya terdapat karakteristik kemampuan berhitung anak 4-5 tahun menurut ahli lainnya. Blevins mengatakan bahwa, *the child have the stable order principle.the child has to know the number words in the correct order and always use them in the correct order when counting.*¹⁹ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa pada anak usia 4-5 tahun anak sudah dapat mengetahui angka-angka dalam urutan yang benar, dan akan menggunakannya dalam kegiatan berhitung sesuai susunan atau urutan yang benar. Pendapat tersebut menyatakan bahwa anak usia 4-5 tahun sudah dapat berhitung sesuai urutannya yaitu dimulai dari bilangan kecil ke besar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun adalah anak sudah mengetahui bilangan dalam urutan yang benar, dapat menghitung 1-10 dengan menghitung secara satu per satu menggunakan benda konkret.

¹⁹ Belinda Blevins, *Early Childhood Mathematics Skill Development in the Home Environment* (USA: Springer, 2016), hal. 87.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat *Flashcard*

a. Pengertian *Flashcard*

Secara umum dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini hendaknya dapat merangsang anak untuk dapat termotivasi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga harus mampu menghadirkan hal yang tidak dapat disediakan secara konkret tetapi dapat digambarkan dengan jelas untuk membantu anak mudah dalam memahaminya. Sejalan dengan uraian di atas peneliti akan memfokuskan pembahasan penelitian ini mengenai *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini. Menurut Susanto mengatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang.²⁰ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa *flashcard* adalah media yang berbentuk persegi atau persegi panjang yang didalamnya terdapat materi pembelajaran.

Tidak jauh berbeda dengan Susanto, Arsyad mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang biasanya berukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan dengan penggunaan yang berisi gambar, teks atau simbol yang

²⁰ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2017), hal. 132.

mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.²¹ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau teks yang berisikan materi pembelajaran.

Selain itu pendapat lain juga diungkapkan oleh Bromley dalam Basford bahwa, *use card so as you speak the number, children show the correct card.*²² Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa *flashcard* dapat digunakan sebagai media untuk merangsang respon anak dalam memahami kata, gambar, angka dan simbol. Pendapat tersebut menyatakan bahwa *flashcard* dapat dijadikan salah satu media untuk menstimulasi respon anak dalam memahami angka dan kata-kata.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, simbol dan angka dengan ukuran yang dapat disesuaikan oleh guru sesuai kebutuhan anak. *Flashcard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk merangsang respon anak dalam memahami maksud dan tujuan pembelajaran matematika.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 119.

²² Jo Basford, *Teaching Early Years Foundation Stage* (United States: Learning Matters Ltd, 2008), hal. 57.

b. Tujuan dan Manfaat *Flashcard*

Tujuan dan manfaat *flashcard* tentunya sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Media *flashcard* bertujuan untuk melatih dan meningkatkan daya imajinasi anak, keingintahuan anak, konsentrasi anak, dalam memahami konsep-konsep matematika awal. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Susanto *Flashcard* sebagai media pembelajaran bagi anak bermanfaat untuk anak bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum diketahuinya.²³ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa melalui penggunaan *flashcard* dapat membantu anak memahami lingkungannya dengan mengahdirkan informasi-informasi yang mungkin belum anak ketahui sebelumnya.

Sejalan dengan uraian di atas, Susanto kembali mengungkapkan pendapatnya bahwa ternyata *flashcard* juga bermanfaat untuk pendidik. *Flashcard* bermanfaat untuk mempermudah dalam mengkondisikan belajar, keterlibatan anak secara aktif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien.²⁴ Berdasarkan uraian ahli di atas dapat diartikan bahwa ternyata *flashcard* juga bermanfaat bagi pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan keadaan kelas yang kondusif.

²³ Susanto, *op.cit.*, hal. 133.

²⁴ *Ibid.*, hal. 133

Sejalan dengan uraian di atas, secara khusus Arif dalam Windura mengungkapkan pendapatnya mengenai manfaat *flashcard*. Menurutnya *flashcard* mempunyai manfaat sebagai berikut .²⁵

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungan, serta kenyataan.
- 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa manfaat *flashcard* adalah memperjelas maksud dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Ratnawati *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan, serta merangsang kemampuan dan ingatan anak.²⁶ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa penggunaan *flashcard* dapat dijadikan media pembelajaran yang baik bagi anak karena tidak bersifat abstrak untuk anak usia pra sekolah.

Selanjutnya terdapat manfaat *flashcard* lainnya. Menurut Rahman, mengungkapkan bahwa pemanfaatan *flashcard* terhadap kemampuan berhitung, diantaranya anak mampu mengembangkan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik, dan anak

²⁵ Sutanto Windura, *Memory Champion at School* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010), hal.137.

²⁶ Ratnawati, Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard (Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1, No.1 Juni, 2017), hal. 122.

mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.²⁷ Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa melalui *flashcard* anak akan lebih mudah memahami konsep karena dihadirkan gambar untuk merepresentasikan hal yang tidak anak lihat sehingga hal itu memudahkan dalam memahami konsep matematika terutama dalam berhitung.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *flashcard* yaitu sebagai media pembelajaran yang menarik minat anak untuk belajar juga untuk membantu melatih dan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan seperti menghadirkan gambar, kata dan angka sehingga anak tidak berpikir secara abstrak.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Flashcard merupakan alat berupa kartu gambar yang di dalamnya terdapat gambar. *Flashcard* dapat dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna maupun gambarnya sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Selain itu, dalam pembuatan *flashcard* pun perlu memperhatikan prinsip penggunaan alat permainan seperti terbuat dari bahan tidak berbahaya, perhatikan kemungkinan anak cedera dan tidak mengganggu kesehatan anak.

²⁷ Taopik Rahman, Peningkatan Kemampuan Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Pada Anak Kelompok A Melalui Media *Flashcard*. 2016.

Setelah memperhatikan hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *flashcard*, ternyata ada hal yang harus diperhatikan juga dalam penggunaan alat *flashcard* ini. Hal yang perlu diperhatikan yaitu harus memperhatikan karakteristik anak, dimana anak akan tertarik dengan hal-hal yang baru sehingga akan menarik perhatiannya. Setelah anak tertarik dengan *flashcard*, sebaiknya pendidik mengajarkan kepada anak terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan *flashcard*.

Terdapat berbagai cara atau langkah dalam memainkan permainan menggunakan *flashcard*. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti langkah-langkah seperti yang ditawarkan oleh Soekresna dalam Susanto berikut ini.²⁸

- 1) Memperkenalkan *flashcard* kepada anak, lakukan secara bertahap dari yang paling mudah.
- 2) Menghitung jumlah gambar pada *flashcard* secara bersama-sama.
- 3) Membuat kelompok kecil, minimal 5 orang.
- 4) Meletakkan *flashcard* diletakkan di depan meja.
- 5) Guru mengambil satu kartu dan bertanya :”..... berapakah jumlahnya?”.
- 6) Masing-masing kelompok berkompetensi mengambil *flashcard* untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa langkah dalam melakukan permainan *flashcard* adalah dimulai dari mengenalkan kepada anak tentang *flashcard*, melakukan tahapan dari yang termudah terlebih dahulu, serta tidak lupa untuk membuat suatu kegiatan yang dapat menarik minat anak untuk dapat fokus pada permainan.

²⁸ Susanto, *op.cit.*, hal. 135-136.

Selanjutnya terdapat langkah-langkah memainkan permainan *flashcard* lainnya. Menurut Susilana, langkah-langkah dalam memainkan permainan *flashcard* yaitu:²⁹

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikanlah kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa langkah-langkah dalam memainkan *flashcard* sebaiknya dikemas dalam kegiatan yang menarik seperti dibuat perlombaan atau kegiatan lain yang dapat menarik minat anak terhadap permainan sehingga anak dapat tetap fokus.

Sejalan dengan uraian di atas juga terdapat langkah-langkah memainkan permainan *flashcard* lainnya. Menurut Widiaworo, langkah-langkah dalam memainkan permainan *flashcard* yaitu:³⁰

- 1) Sediakan dua buah kotak untuk menampung flashcard dengan kategori sulit dan mudah
- 2) Letakkan semua *flashcard* pada kota yang sulit terlebih dahulu.
- 3) Ambil satu persatu *flashcard* kemudian jawablah.

²⁹ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), hal. 96-97.

³⁰ Erwin Widiaworo, *Smart Study* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017), hal. 133.

- 4) Jika kita dapat menjawabnya, maka langsung di taruh di kotak mudah. Namun jika tidak bisa menjawabnya tetap diletakan di kotak yang sulit.
- 5) Ulangi kembali sampai semua *flashcard* dapat dijawab oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa langkah-langkah dalam memainkan permainan *flashcard* sebaiknya dikemas kedalam bentuk kegiatan bermain, karena pada hakikatnya dunia anak adalah bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam memainkan permainan *flashcard* akan lebih efektif jika dikemas dalam bentuk kegiatan bermain yang dirancang guru secara variatif dan kreatif sesuai kebutuhan juga menyenangkan bagi anak untuk menarik minat anak dalam permainan *flashcard*.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang berkaitan dengan kemampuan matematika yaitu dilakukan pada tahun 2014. Penelitian tersebut mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun menggunakan strategi bermain stick angka di PAUD Tunas Mutiara.³¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun menggunakan strategi bermain stick angka. Hasil dari penelitian ini menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

³¹ Indriati Laksmi Putri, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD*, Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKUP Veteran Semarang, Vol.2, No.2, Oktober 2014.

pemberian tindakan berupa kegiatan menggunakan strategi bermain stick angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian relevan yang terkait dengan variabel kemampuan berhitung yaitu dilakukan pada tahun 2013. Penelitian tersebut mengenai *investigation of number and operations skills of children attending preschool education*.³² Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak. Hasil dari penelitian ini menyatakan berhasil. Hal ini dilihat dari siklus I 36 % dan siklus II menunjukkan presentase sebesar 62%.

Penelitian relevan yang terkait dengan variabel *functional play* yaitu dilakukan pada tahun 2014. Penelitian tersebut mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain fungsional pada anak Kelompok A TKN Pembina Surakarta.³³ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kelompok A melalui bermain fungsional. Hasil dari penelitian ini menyatakan berhasil. Hal ini dilihat pada siklus I yang menunjukkan keberhasilan presentase sebesar 65,2% dan siklus II menunjukkan presentase sebesar 87%.

Penelitian relevan yang terkait dengan variabel *flashcard* yaitu dilakukan pada tahun 2017. Penelitian tersebut mengenai upaya

³² Kadriye Efe Azkeskin, *investigation of number and operations skills of children attending preschool education*, Journal of Educational and Instructional Studies, Vol.3, Issue 1, Article 3, 2013.

³³ Nindya Irawan, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Fungsional Pada Anak Kelompok A TKN Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun mengenal konsep bilangan melalui *flashcard* di TK Perwari I Tasikmalaya.³⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) dengan menggunakan media *flashcard*. Hasil dari penelitian ini menyatakan berhasil. Hal ini dilihat pada siklus I yang menunjukkan keberhasilan presentase sebesar 56% dan siklus II menunjukkan presentase sebesar 75%.

Penelitian relevan yang juga terkait dengan variabel *flashcard* yaitu dilakukan pada tahun 2016. Penelitian tersebut mengenai *the effects of direct instruction flashcard and rewards with math facts at school and in the home: acquisition and maintenance of two elementary school-age students*.³⁵ Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *flashcard* terhadap kemampuan matematika anak kelas dua sekolah dasar. Hasil dari penelitian menyatakan berhasil. Hal ini dilihat pada siklus pra test sebesar 22% dan siklus post test menunjukkan presentase sebesar 64%.

³⁴ Taopik Rahman, Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1, No.1 Juni 2017, hal.118-128.

³⁵ Zanneta Mann, The Effects of Direct Instruction Flashcard and Rewards with Math Facts at School and in the Home: Acquisition and Maintenance, Journal of Special Education Apprenticeship, Vol.1, No. 2 November 2012, hal. 7-8.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Sehubungan dengan beberapa landasan teori yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini bertujuan untuk anak mengetahui dasar-dasar konsep berhitung sehingga nantinya dapat memudahkan anak dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya. Kemampuan berhitung untuk anak usia 4–5 tahun mencakup diantaranya kemampuan dalam memahami konsep bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Perkembangan kemampuan berhitung anak melewati beberapa tahap hingga akhirnya anak dapat berhitung secara abstrak atau meskipun tanpa menggunakan benda konkritnya. Tahap kemampuan berhitung anak usia 4 – 5 berada pada tahap *figurative counting* dimana anak berada dalam tahap berhitung berurutan menggunakan bantuan benda konkrit, namun seharusnya pada usia pra sekolah anak sudah dapat berhitung 1-10 sehingga dapat memudahkan anak dalam kegiatan berhitung. Kemampuan berhitung tidak berkembang dengan sendirinya, namun pendidik perlu memberikan stimulasi untuk membantu anak melewati tahap-tahap perkembangan kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung dapat meningkat dengan baik apabila didukung dengan pemberian kegiatan bermain juga menggunakan alat permainan. Terdapat banyak macam kegiatan bermain yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun salah

satunya melalui kegiatan *functional play* menggunakan *flashcard*. Kegiatan *functional play* selain menarik dan disenangi oleh anak juga dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak secara bersamaan. Pada kegiatan *functional play* anak dilatih agar gerakan motoriknya menjadi luwes. Kegiatan *functional play* tersebut di kemas dalam bentuk permainan yang variatif dan kreatif dengan mengutamakan penggunaan otot-otot besar anak seperti melakukan kegiatan berjinjit, berjalan, berlari dan melompat. Selanjutnya, terdapat banyak macam alat permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun salah satunya yaitu *flashcard* gambar. *Flashcard* gambar selain menarik dan disenangi oleh anak juga dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak secara bersamaan. Pada kegiatan bermain menggunakan *flashcard* gambar, dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain untuk memahami konsep banyak dan sedikit, konsep bilangan 1-10, konsep penjumlahan dan pengurangan 1-10 yang terdapat pada *flashcard* gambar. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan dengan kegiatan *functional play* menggunakan *flashcard* gambar yaitu seperti dengan melakukan kegiatan yang bernama “menghitung banyak bola”. Pada kegiatan ini anak dipersilahkan berjinjit pelan menuju meja yang tersedia. Anak mengambil bola yang diletakkan diatas wadah. Anak memindahkan bola tersebut satu per satu ke dalam wadah (satu bola untuk diletakkan di satu wadah) sambil

menghitungnya. Setelah itu, anak diminta memilih salah satu *flashcard* angka yang menunjukkan jumlah yang sama dengan bola yang dihitungnya diantara 1-10 *flashcard* angka yang tersedia. Anak bergantian dengan temannya yang lain. Berdasarkan uraian tersebut maka diharapkan *functional play* menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di kelompok A BKB PAUD Melati, Jatinegara, Jakarta Timur dapat ditingkatkan melalui kegiatan *functional play* menggunakan *flashcard*, khususnya bagi anak yang mengalami masalah pada kegiatan berhitung.