

**THE EFFECT OF USING FLASH CARDS ON ABILITY TO  
RECOGNIZE THE NUMERAL SYMBOL 4-5 YEARS OLD  
CHILDREN AT IRSYADUL UMMAH KINDERGARTEN  
DISTRICT KUANTAN MUDIK DISTRICT  
OF KUANTAN SINGINGI**

**Mizalia Resti, Ria Novianti, Hukmi**

Mizaliaresti@gmail.com(082383388233), rianovianti.rasyad@gmail.com,  
Hukmimukhtar75@gmail.com

*Teacher Education Courses For Early Childhood Education  
Faculty Teacher Training and Education  
University of Riau*

**Abstract:** *Based on field observations of the ability to recognize the numeral symbol children not develop optimally. So it is necessary to use flash card application This study aims to determine the effect of using flash cards the ability to recognize the number symbol 4-5 years old children at Irsyadul Ummah kindergarten District Kuantan Mudik District of Kuantan Singingi. The sample used in this study 15 people protégé. The data collection techniques were used that observation and documentation. Were analyzed using t-test using SPSS 16.0. The study hypothesis is the use of flash cards activity has an effect on the ability to recognize the numeral symbol 4-5 years old children at Irsyadul Ummah kindergarten District Kuantan Mudik District of Kuantan Singingi. It can be seen from the analysis of data obtained  $t = 10.879$  and Sig. (2-tailed) = 0,000. Because Sig. (2-tailed)  $< 0.05$ , it can be concluded that there are differences in the ability to recognize the numeral symbol the epitome of a significant of children after the use of flash cards for learning. So it means  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted which means there is a very significant difference between before and after the experiment to apply the use of flash cards. The effect of using flash cards to the ability to recognize the number symbol 4-5 year old children at Irsyadul Ummah kindergarten District Kuantan Mudik District of Kuantan Singingi amounted to 33,5%.*

**Key Words :** *Ability To Recognize The Numeral Symbol, Flash Card Usage*

**PENGARUH PENGGUNAAN *FLASH CARD* TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IRSYADUL  
UMMAH KECAMATAN KUANTAN MUDIK  
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

Mizalia Resti, Ria Novianti, Hukmi  
Mizaliaresti@gmail.com(082383388233), rianovianti.rasyad@gmail.com,  
Hukmimukhtar75@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universita Riau

**Abstrak:** Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan penggunaan *flash card* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 15 Orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Hipotesis penelitian adalah kegiatan penggunaan *flash card* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh  $t_{hitung}=10,879$  dan *Sig. (2-tailed) = 0,000*. Karena *Sig. (2-tailed) < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik yang signifikan sesudah penggunaan *flash card* dalam pembelajaran. Jadi artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan penggunaan *flash card*. Pengaruh penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sebesar 33,5%.

**Kata Kunci :** Mengenal Lambang Bilangan, Penggunaan Flash Card

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuannya untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada anak-anak untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Serta sebagai bekal bagi anak untuk melanjutkan pendidikan kesekolah dasar, oleh karena itu maka dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran dirancanag mengikuti prinsip- prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Taman kanak-kanak adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak usia dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu aspek yaitu aspek kognitif yang mengajarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir pada usia dini, anak mulai menunjukkan proses berfikir jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.

Kemampuan kognitif anak salah satunya adalah mengenal lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Pengenalan lambang bilangan pada awal masa sekolah sangatlah penting. Dengan hal tersebut, pada lembaga prasekolah memang tidak ada `pembelajaran bidang studi seperti di SD, akan tetapi pendidik anak usia dini harus memahami bagaimana mengajarkan dengan memberikan soal di papan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak. Guru harus menggunakan cara yang tepat dan sesuai dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak. Media dan metode yang menarik perlu digunakan agar pembelajaran tidak cepat bosan dan menyenangkan, sehingga keaktifan anak tercipta dengan sendirinya.

Nining Sriningsih (2009) mengemukakan bahwa lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik artinya bilangan merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur-struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam mengenal lambang bilangan terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis. Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda. Lambang bilangan tersebut juga angka. Dengan cara menulis dan membaca lambang bilangan dengan gambar dikatakan bahwa suatu menulis yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Menurut Susanto (2011) tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Peaget tentang intelektual, maka penugasan kegiatan mengenal lambang pada anak usia dini akan melalui tahapan yaitu 1) Konsep/ Pengertian Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan hitung menghitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru memberikan pembelajaran yang berkesan dan menarik, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan, 2) Tahap Transisi/Peralihan tahap ini merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap peralihan

inipun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak, 3) Tahap Lambang Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya, jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

*Flash card* merupakan media yang termasuk pada jenis media visual, jika dilihat dari bentuknya *flash card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta untuk simbol atau lambang (Asyhar, 2012).

Menurut Ratnawati (Susanto, 2011) mengungkapkan bahwa permainan *flash card* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai lambang bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 indikator kemampuan mengenal lambang bilangan adalah mengurutkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10 menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan simbol gambar benda sesuai jumlahnya dengan lambang bilangan 1-10. Meskipun anak dapat mengenal angka dengan sendirinya, namun untuk sampai pada tahap memahami bentuk angka tersebut dibutuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan keluarga, dan sekolah.

Namun kenyataan yang dilihat di TK Irsyadul Ummah terdapat permasalahan pada anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu kurangnya kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1-10, ketika guru memintanya dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak bisa melakukannya. Tetapi, saat satu persatu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak yang salah-salah, kurangnya kemampuan anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-10, misalnya saat menyebut "lima", tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 4 atau 6, dan kurangnya kemampuan anak dalam menghubungkan simbol gambar benda sesuai jumlahnya dengan lambang bilangan, terutama gambar benda yang jumlahnya diatas lima

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut yaitu bagaimanakah kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sebelum penggunaan *flash card*, bagaimanakah kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sesudah penggunaan *flash card*, seberapa besar pengaruh penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, dan tujuan penelitian ini di antaranya adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sebelum penggunaan *flash card*, untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sesudah penggunaan *flash card*, untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *flash card*

terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, yang dilaksanakan pada bulan Februari – Mei 2016. Sampel penelitian terdiri dari 15 orang anak didik di TK A dengan menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan obeservasi dan dokumentasi. Metode penelitian eksperimen ini menggunakan model pra eksperimen *one group pre test post design* teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan. Anak didik diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk melihat kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebelum diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat efektivitas penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*  
 Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md)  
 N : Banyaknya subjek  
 df : Atau db adalah N-

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 1 Deskripsi Hasil penelitian

Variabel	Skor Dimungkinkan (hipotetik)				Skor Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	5	20	12,5	2,5	6	16	10,26	2,78
<i>Posttest</i>	5	20	12,5	2,5	11	19	13,53	2,35

Berdasarkan tabel diatas dan melihat rata-rata empirik skor kemampuan mengenal lambang bilangan anak lebih besar setelah diberikan eksperimen. Ini menandakan bahwa penggunaan *flash card* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Untuk melihat gambaran kemampuan mengenal lambang bilangan anak digunakan kriteria penilaian. Suharsimi Arikunto (2010) mengatakan bahwa kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

76% - 100%	:Tergolong sangat tinggi (BSB)
56% - 75%	:Tergolong tinggi (BSH)
41% - 55%	:Tergolong cukup tinggi (MB)
40% ke bawah	:Tergolong rendah (BB)

### **Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Didik TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi Sebelum Penggunaan *Flash Card***

Tabel 2 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Didik Di TK Irsyadul Ummah Kabupaten Kuantan Singingi Sebelum Penggunaan *Flash Card*

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	2	13,33%
2.	BSH	56% - 75%	0	0%
3.	MB	41% - 55%	9	60%
4.	BB	40% - 0%	4	26,67%
Jumlah		15	15	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebelum penggunaan *flash card* diperoleh data anak didik yang berada pada kriteria BSB sebanyak 2 orang anak didik atau 13,33%, tidak terdapat anak didik yang berada pada kriteria BSH atau 0%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 9 orang anak didik atau 60% dan yang berada pada kriteria BB sebanyak 4 orang anak didik atau 26,67%.

### **Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Didik TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi Sesudah Penggunaan *Flash Card***

Tabel 2 Kemampuan mengenal lambang bilangan Anak Didik di TK Irsyadul Ummah Kabupaten Kuantan Singingi Sesudah Penggunaan *Flash Card*

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	3	20%
2.	BSH	56% - 75%	8	53,33%
3.	MB	41% - 55%	4	26,67%
4.	BB	0% - 40%	0	0%
Jumlah		15	15	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebelum penggunaan *flash card* diperoleh data anak didik yang berada pada kriteria BSB sebanyak 3 orang anak didik atau 20%, anak yang berdada pada kriteria BSH 8 orang anak didik atau 53,33%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 4 orang anak didik atau 26,67% dan tidak ada anak didik yang berada pada kriteria BB atau 0%.

### Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 3 Rekapitulasi Kemampuan mengenal lambang bilangan anak Didik di TK Irsyadul Ummah Kabupaten Kuantan Singingi Sebelum dan Sesudah penggunaan *flash card*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76% - 100%	2	13,33%	3	20%
2.	BSH	56% - 75%	0	0 %	8	53,33%
3.	MB	41% - 55%	9	60%	4	26,67%
4.	BB	0% - 40%	4	26,67%	0	0%
	Jumlah		15	100	15	100

Berdasarkan tabel di atas perbandingan sebelum dan sesudah tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak didik mengalami peningkatan. Anak didik pada kategori BSB sebanyak 2 orang anak didik atau 13,33%, tidak terdapat anak didik yang berada pada kriteria BSH atau 0%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 9 orang anak didik atau 60% dan yang berada pada kategori BB sebanyak 4 orang anak didik atau 26,67%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 3 orang anak didik atau 20%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 8 anak didik atau 53,33%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 4 orang anak didik atau 26,67% dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kriteria BB atau 0%.

### Uji Prasayarat atau Asumsi

#### Uji Linearitas

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
sebelum	* Between Groups	(Combined)	100.517	6	16.753	15.923	.000
sesudah	Linearity		90.484	1	90.484	86.005	.000
	Deviation from Linearity		10.033	5	2.007	1.907	.199
	Within Groups		8.417	8	1.052		

**ANOVA Table**

			Sum of	df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
sebelum	* Between	(Combined)	100.517	6	16.753	15.923	.000
sesudah	Groups	Linearity	90.484	1	90.484	86.005	.000
		Deviation from Linearity	10.033	5	2.007	1.907	.199
	Within	Groups	8.417	8	1.052		
	Total		108.933	14			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik dengan penggunaan *flash card* sebesar 0,000. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 (0,000 < 0,05). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan *flash card* adalah linear.

### Uji Homogenitas

Tabel 6 Uji Homogenitas

#### Test Statistics

	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	5.067 <sup>a</sup>	6.000 <sup>a</sup>
Df	6	6
Asymp. Sig.	.535	.423

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,535 dan sesudah perlakuan 0,423 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok adalah homogen atau mempunyai varians yang sama.

### Uji Normalitas

Tabel 7 Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		sebelum	Sesudah
N		15	15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	10.27	13.53
	Std. Deviation	2.789	2.356
Most Extreme Differences	Absolute	.263	.222
	Positive	.263	.222



	Negative	-.129	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		1.019	.858
Asymp. Sig. (2-tailed)		.251	.453

a. Test distribution is Normal.

Data dikatakan normal jika tingkat pada Kolmogrov-Smirnov Z lebih besar dari 0,05 maka data distribuisikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai Kolmogrov-Smirnov Z sebelum perlakuan sebesar 1,019 dan nilai Kolmogrov-Smirnov Z sesudah perlakuan sebesar 0,858. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Kolmogrov-Smirnov Z > maka Ho diterima, data tersebut berdistribusikan normal.

### Uji Hipotesis

Tabel 8 Uji Normalitas

		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Sig. (2-tailed)
Pair 1	sebelum sesudah	-3.267	1.163	.300	-3.911	-2.623	-10.879	14 .000

Berdasarkan tabel di atas Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan  $t_{hitung} = -10.879$  uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga  $t_{hitung} = 10.879$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam menerapkan penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti, 2014)) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Posstest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{203 - 154}{300 - 154} \times 100\%$$

$$G = \frac{49}{146} \times 100\%$$

$$G = 0,335 \times 100\%$$

$$G = 33,5\%$$

Berdasarkan analisis pengeolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *pretest* mengenal lambang bilanga anak usia 4-5 tahun di TK Irsydaul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi diperoleh jumlah nilai 154 dengan rata-rata 10,26. Jika dilihat pada kategori perorangan anak yang berada pada kategori BSB (berkembang sangat baik) sebanyak 2 orang anak atau 13,33%, tidak ada anak yang berada kriteria BSH (berkembang sesuai harapan), anak yang berada pada kriteria MB (mulai berkembang) sebanyak 9 orang anak atau 60%, sedangkan anak yang berda pada kriteria BB (belum berkembang) 4 orang anak atau 26,67%. Artinya kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada saat *pretest* masih rendah. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan dapat dilihat kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik di TK Irsydaul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi masih rendah, dimana anak masih belum bisa mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada kartu yang diacak, dan anak belum bisa untuk menunjukkan kartu lambang bilangan 1-10 yang diminta oleh guru dan anak belum bisa menyebutkan angka yang tertera di kartu.

Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak disebabkan oleh media atau permainan yang kurang menarik saat pembelajaran sehingga membuat anak bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Seperti jurnal yang dikemukakan oleh Normala R.Kolly yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilanga 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara yang mengatakan proses pembelajaran ternyata masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dikarenakan dalam pembelajaran hanya menggunakan media yang kurang menarik bagi anak, kenyataannya anak hanya sekedar menghapal bilangan tanpa tahu satu persatu bilangan 1-10. Dengan demikian penggunaan *flash card* dapat digunakan dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Setelah pemberian *treatment* dengan menerapkan penggunaan *flash card* dalam kegiatan belajar maka tahap selanjutnya adalah *posttest* diperoleh jumlah nilai 203 dengan rata-rata 13,53. Terjadi peningkatan rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah penggunaan *flash card*. Jika dilihat secara kriteria perorangan sesudah diberi *treatment* maka berada pada kriteria BSB (berkembang sangat baik) sebanyak 3 orang anak atau 20%, anak yang berada kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 8 orang anak didik atau 53,33%, anak yang berada pada kriteria MB (mulai berkembang) sebanyak 4 orang anak atau 26,67%, dan tidak ada anak didik yang berda pada kriteria BB (belum berkembang) . Artinyan kemampuan mengenal

lambang bilangan anak pada saat *posttest* sudah mengalami peningkatan. Berdasarkan *posttest* yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada proses pembelajaran bahwa anak sudah mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan simbol gambar benda sesuai jumlah dengan lambang bilangan 1-10. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *flash card* terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik. Peningkatan ini sesuai dengan pendapat Rahman (Susanto, 2011) bahwa dampak penggunaan *flash card*, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, membuat anak dapat belajar banyak mengenai lambang bilangan, urutan bilangan, dan pemahaman konsep angka dengan baik. Urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti angka 1,2,3 hingga 10 yang diacak. Dari penggunaan *flash card* pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk. Karena secara langsung atau tidak anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan penggunaan *flash card*. Uji signifikansi perbedaan ini dengan *t* statistic diperoleh  $t_{hitung} = 10,879$  dan  $Sig = 0,000$ . Karena nilai  $Sig < 0,05$  berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *flash card*. Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan penggunaan *flash card*, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif penggunaan *flash card*, terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebesar 33,5% dan 66,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian di atas mengidentifikasi bahwa penggunaan *flash card* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dan membuat anak didik lebih aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eli Misyati (2013) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilakukan tindakan. Hasil penelitian ini yaitu pada pratindakan 17%. Setelah dilakukan tindakan Siklus I terjadi peningkatan yaitu 50%. Karena Siklus I belum tercapai indikator yang diharapkan. Selanjutnya diadakan Siklus II dengan hasil yang dicapai yaitu 83%,. Artinya dalam penelitiannya Indikator keberhasilan pada kemampuan mengenal lambang bilangan adalah 83%. mengacu pada indikator keberhasilan maka pembelajaran Siklus II dapat dikatakan berhasil.

Jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan *flash card* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi. Nantinya, hasil yang akan dicapai oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik, baik itu faktor dari kegiatan lain yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Semua faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak perlu mendapat perhatian, kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik dapat ditingkatkan secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis *t-test* dan teknik persentase keefektifitasan sebagaimana di paparkan pada pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan sebelum diberi perlakuan berada pada kriteria MB. Artinya kemampuan mengenal lambang bilangan anak mulai berkembang . Artinya kemampuan mengenal lambang bilangan anak mulai berkembang sebelum diberikan perlakuan penggunaan *flash card*.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau berada pada kriteria BSH. Artinya dengan diberikannya perlakuan berupa penggunaan *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik menjadi meningkat dari kriteria MB menjadi BSH.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Irsyadul Ummah Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak didik sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan penggunaan *flash card* dengan besar pengaruh sebesar 31,81%.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah  
Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar pembelajaran matematika anak usia dini yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.
2. Bagi Guru  
Guru dapat menggunakan *flash card* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menggunakan media atau permainan yang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami. Tentunya dengan media, metode dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Perdana Media Group. Jakarta
- Asyhar Rayandra. 2012. *Kretaif Mengembangkan Media Pembelajaran* . Jakarta. Referensi
- Ely Misyati 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. FKIP Universitas Yogyakarta.(online di akses 9 Juni 2016)
- Nining Sriningsih.2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung. Pustaka Sebelas.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Yanti Herlanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta