

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF TENTANG KONSEP  
BERHITUNG DENGAN APE *FLASHCARD* DI TK HUBBUL WATHAN  
LAMTEUBA KECAMATAN SEULIMEUM ACEH BESAR**

**Halimatonsakdiah, Dra. Fakhriah, M.Pd., Dra. Yuhasriati, M.Pd**

Program Studi Pendidikan Guru Paud  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Syiah Kuala  
Darussalam, Banda Aceh, Indonesia  
Email : Halimatonsakdiah85@yahoo.com

**Abstract:**The title of this research is “the development of cognitive skill about the concept of counting with using APE flashcard in kindergarten Hubbul Wathan Lamteuba Seulimum district Aceh Besar”. With the formulation of the problem how the used of APE flashcard in developing the concept of counting and how the child respond using the flashcard. This research means to develop the counting. This research used the method action research class that held in 2 cycles, in every cycle included planning, implementation observation and reflection. The subject in this research is the children of B group that consist of 15 children, 9 boys and 6 girls. The data collection technique by observation to see the responses of children observations using photo and for work with the activities of connecting the number with picture counting number, analysis data techniques using qualitative descriptive. The research result shows that there is development in the children cognitive according to expectations 6 children [40%] developed very good 3 children [20%] and the doings of cycle 2 of development of children that developed according to expectations is 4 children [26,7%], and developed very good is 9 children (60%). We can conclude that: the response of children against APE flashcard is developed can be seen by the interest of the children is really attracted in doing learning activities, the skill of understanding the concept of counting is developed researcher suggestion= to the teachers of the kindergarten to try the flashcard game to stimulate the development of counting, flashcard is not just looking to number but color which is attractive so the children can be motivated in doing games, the school should develop the alliances with parents to help the introduction process of the concept of number and counting, children is not only study at school but also parents need to develop the concept of counting.

**Abstrak:** Penelitian ini berjudul “Pengembangan Kemampuan Kognitif tentang Konsep Berhitung dengan APE *Flashcard* di TK Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan Seulimeum Aceh Besar” dengan rumusan masalah bagaimana penggunaan APE *flashcard* dalam mengembangkan kognitif konsep berhitung dan bagaimana respon anak dengan menggunakan *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dalam menguasai konsep berhitung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam

2 siklus, dalam setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi melihat respon anak panduan pengamatan menggunakan foto dan unjuk kerjadengan kegiatan menghubungkan angka dengan gambar, menghitung angka, teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengembangan kognitif anak Berkembang Sesuai Harapan 6 orang anak (40%), Berkembang Sangat Baik 3 orang anak (20%), dan pada tindakan siklus II pengembangan kognitif anak Berkembang Sesuai Harapan 4 orang anak (26,7%), dan Berkembang Sangat Baik meningkat menjadi 9 anak (60%). Dapat disimpulkan bahwa: respon anak terhadap APE *flashcard* meningkat dilihat dari ketertarikan anak terhadap kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, anak-anak sangat tertarik dan antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran, kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung meningkat. Saran peneliti: kepada guru taman kanak-kanak untuk mencoba permainan *flashcard* untuk merangsang pengembangan berhitung, *flashcard* bukan hanya melihat angka tetapi gambar dan warna yang menarik sehingga anak dapat termotivasi dan konsentrasi dalam melakukan permainan, Pihak sekolah hendaknya meningkatkan jalinan kerjasama dengan wali murid untuk membantu proses pengenalan konsep bilangan dan berhitung, anak tidak hanya belajar disekolah tetapi dirumah juga orang tua harus mengembangkan konsep berhitung.

**Kata Kunci:** Kognitif, Konsep Berhitung, APE *Flashcard*

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Menurut Yamin (2010 :1) menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia". Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi

proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya karena pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual.

Menurut Ratnawati (Susanto, 2011:108) menyatakan bahwa: "permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak". Dalam permainan *flashcard* selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Menurut Permen Dikbud no 137 Tahun 2014 menyatakan “tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari dan paling/ter, mengenal lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan”.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan bahwa jika orang tua murid sibuk kesawah ataupun ada kegiatan dikampung maupun musim hujan anak-anak tidak sekolah sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian tentang kemampuan kognitif konsep berhitung pada anak melalui APE *flashcard*. Kepada anak akan diperlihatkan alat berupa *flashcard* yang bertuliskan lambang bilangan dan kombinasi benda-benda atau gambar dan lambang bilangan. APE ini dirasa perlu diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep berhitung dalam pembelajaran di TK. Dalam kegiatan penggunaan APE *flashcard*, anak terlibat langsung, sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka yaitu 1 sampai 10.

## METODE

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan 3 siklus, untuk melihat penguasaan menghitung dan mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan dan bermaksud memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan guru. Setiap siklus terdiri dari Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan Rencana perbaikan. Penelitian Model Suhardjono. Sumber : Arikunto (2011:74)

Pada penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah anak TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan Seulimeum tahun ajaran 2015/2016. Anak TK Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan Seulimeum Aceh Besar tahun ajaran 2016 berjumlah 15 anak, laki-laki 9 anak perempuan 6 anak. Peneliti memilih kelompok B karena anak B masih perlu dikembangkan lagi tentang menjumlahkan atau berhitung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpulan data, yaitu :1) Observasi adalah suatu teknik pengamatan dengan cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung baik dikelas maupun diluar kelas yang bertujuan untuk melihat kemampuan anak, keterampilan guru, respon anak dalam proses belajar dan pembelajaran. Penulis melakukan observasi kegiatan anak bersama tim kolaborasi dalam menggunakan *flashcard* dengan panduan pengamatan menggunakan foto sebagai dokumentasi yang berlangsung

didalam kelas selama proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok B. 2) Unjuk kerja dalam suatu penilaian yang menuntut anak untuk melakukan kegiatan main dalam perbuatan yang dilakukan oleh anak, misalnya dalam praktek berhitung *flashcard*, mengelompokkan atau menghubungkan benda yang sama dan lain-lain. Penilaian dilakukan pada tahap pertama guru meminta anak untuk memperhatikan *flashcard* dan memberikan pertanyaan. Kedua, guru mengajak anak untuk mengelompokkan gambar yang sama atau angka yang sama yang disediakan guru. Ketiga, guru mengajak anak menghitung sama-sama bilangan yang ada pada *flashcard*. Setelah itu guru mengajak anak melakukan praktek langsung berhitung.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik yang digunakan berbentuk observasi mengumpulkan foto-foto, serta mendeskripsikan kata-kata untuk menjelaskan kegiatan-kegiatan yang terjadi didalam kelas saat kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui tingkat pengembangan kognitif berhitung anak melalui *flashcard*, digunakan rumus persentase (Paizaluddin, 2013: 194) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

keterangan :

p : Angka persentase aktivitas

f : Frekuensi aktivitas

n : Banyak anak

Penentuan nilai ketuntasan dalam penelitian ini adalah “batas ketuntasan secara klasikal dari hasil

belajar anak ialah 75-80%”. Berdasarkan pendapat dari sudjana peneliti menggunakan acuan tersebut untuk melihat tingkat keberhasilan dari penelitian ini. Adapun indikator kinerja yang menjadi keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil kemampuan anak yang berkembang ditandai dengan bintang 3 dan bintang 4 dalam pengembangan kemampuan konsep berhitung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil pengamatan prasiklus terlihat pemahaman anak masih rendah dalam menghubungkan angka dengan gambar dan belum mengetahui jumlah angka saat mencocokkan angka dengan gambar. Hasil pengamatan proses pembelajaran, keterbatasan media/sumber belajar menyebabkan anak mudah bosan sehingga kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran dalam menghubungkan angka dengan gambar dari 15 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) hanya 3 anak (20%), yang mulai muncul (MM) 6 anak (40%), yang belum muncul (BM) 6 anak (40%), sedangkan yang berkembang sangat baik belum ada.

Hasil pengamatan siklus I selama proses pembelajaran berlangsung pengembangan kemampuan kognitif anak dalam menghubungkan angka dengan gambar setelah menggunakan APE *flashcard* pada kegiatan inti sudah meningkat dari hasil prasiklus yaitu dari 15 anak, yang Belum Muncul 6 anak (40%), Mulai Muncul 6 anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan 3 anak (20%).

Sedangkan siklus I yang Belum Muncul (BM) 2 anak (13,3%), Mulai Muncul (MM) 4 anak (26,7%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 6 anak (40%) sedangkan yang Berkembang Sangat Baik (BSB), meningkat menjadi 3 anak (20%) dari hasil prasiklus.

Hasil data yang diperoleh dari siklus I tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui APE *flashcard* dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan lagi siklus ke II karena hasil siklus I belum mencapai hasil yang maksimal karena target keberhasilan anak belum mencapai hasil yang maksimal, target keberhasilan anak belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum dan sebagian anak masih memiliki kendala dalam memahami angka dan belum mampu melakukan kegiatan menghubungkan angka dengan gambar yang benar, dan hasil pada siklus ini dapat digunakan sebagai acuan refleksi untuk melakukan siklus II.

Hasil pengamatan siklus II dapat dilihat pengembangan kemampuan kognitif berhitung anak dalam menghubungkan angka dengan gambar setelah menggunakan media *flashcard* meningkat dari hasil pengamatan siklus I. Hasil kemampuan anak pada tindakan siklus II yaitu dari 15 anak yang katagori Mulai Muncul (MM) 2 anak dengan persentase 13,3%, yang katagori Berkembang Sesuai harapan (BSH) 4 anak dengan persentase 26,6%, sedangkan yang katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 9 anak dengan persentase 60%. Dalam kegiatan pembelajaran anak sudah aktif dan fokus dalam memperhatikan penjelasan materi pengenalan konsep

bilangan dari guru dan anak merasa senang karena setiap anak punya kesempatan maju kedepan menghitung dan menuliskan bilangan dari jumlah yang sudah dihitung, dengan adanya kegiatan seperti ini anak merasa percaya diri dan merasa senang.

Hasil kemampuan anak prasiklus, siklus I, siklus II dapat dilihat bagaimana pengembangan nilai kemampuan menghitung anak melalui APE *flashcard* dari prasiklus sampai siklus I dan siklus II. Dapat dilihat perkembangan anak meningkat setelah peneliti menggunakan APE *flashcard* dan peneliti membimbing dan memberi perhatian lebih kepada anak yang belum mampu mengenal konsep berhitung dari berkurangnya data kemampuan prasiklus yang belum muncul (BM) 6 anak 40%, siklus I 2 anak 13,3%, sedangkan yang mulai muncul (MM) prasiklus 6 anak 40%, siklus I 4 anak 26,7%, siklus II 2 anak 13,3%, yang berkembang sesuai harapan prasiklus 3 anak 20%, siklus I 6 anak 40%, siklus II 4 anak 26,7%. Kemudian yang berkembang sangat baik prasiklus belum ada siklus I 3 anak 20%, siklus II meningkat menjadi 9 anak 60%, setelah menggunakan *flashcard* dengan cara praktek berhitung dan mencocokkan atau menghubungkan angka dengan gambar dan peneliti bersama tim kolaborasi membimbing anak dari siklus I sampai siklus II pada proses pembelajaran berlangsung dan memotivasi anak kemudian memberi perhatian lebih kepada anak yang memiliki kemampuan konsep berhitung rendah maka hasil anak setelah proses pembelajaran tahap demi tahap terjadi peningkatan dengan hasil yang baik, anak yang mendapatkan

bintang 3 dan bintang 4 meningkat menjadi 13 anak 86,7%.

### **Pembahasan**

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda walaupun usianya sama dan bermain adalah dunia anak. Berdasarkan evaluasi hasil belajar, observasi dan refleksi diperoleh hasil peningkatan kemampuan berhitung, melalui APE *flashcard* merupakan media yang dapat meningkatkan konsep berhitung karena dengan *flashcard* anak dapat melihat gambarnya dan angka sehingga anak mampu mengenal angka dengan baik. *Flashcard* salah satu media yang dapat yang dapat meningkatkan kemampuan belajar berhitung dengan baik dan kemampuan mengenal bilangan dengan teknik mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menghitung banyak gambar dengan metode ini anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda dan anak mudah memahami bilangan serta dapat mengingatnya dengan baik. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri tetapi tidak lepas dari bimbingan dan pantauan guru maupun orang tua karena permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan, rasa aman serta kebebasan bagi anak, untuk mengembangkan konsep berhitung alangkah lebih baik mengambil contoh yang ada disekitar anak supaya anak mudah memahaminya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan tim kolaborasi dapat diketahui bahwa

Pengembangan Kemampuan Kognitif tentang Berhitung dengan APE *Flashcard* di TK Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan Seulimeum Aceh Besar, semua anak mampu mengenal konsep berhitung dengan baik. Nilai perkembangan kemampuan tersebut sangat jelas terlihat dari prasiklus, siklus I sampai siklus II.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa hasil akhir Pengembangan Kognitif tentang Konsep Berhitung dengan APE *flashcard* di TK Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatan Seulimeum Aceh Besar kelas B berhasil karena berdasarkan indikator kinerja, keberhasilan menyatakan bahwa kriteria hasil akhir dianggap berhasil jika anak mendapat bintang 3 dan bintang 4.

APE *flashcard* dapat merangsang kemampuan kognitif dan kecerdasan anak seeperti dikemukakan oleh Ratnawati (Susanto, 2011:108) permainan *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan *flashcard* selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Dengan permainan ini, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang Pengembangan Kemampuan Kognitif tentang Konsep Berhitung dengan APE *Flashcard* di TK Hubbul Wathan Lamteuba dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengembangan kognitif berhitung anak dengan mendapatkan bintang 3 dan 4 dari tindakan siklus I 9 anak 60%, tindakan siklus II meningkat menjadi 13 anak 86,7%, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Respon anak terhadap APE *flashcard* meningkat dilihat dari ketertarikan anak terhadap kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, anak-anak sangat tertarik dan antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan dilihat dari meningkatnya nilai persentase dari siklus I dan siklus II
2. Kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung meningkat dilihat dari meningkatnya hasil prasiklus siklus I dan siklus II
3. Permainan *flashcard* dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung anak karena media *flashcard* menggunakan angka dengan gambar sehingga anak dapat bereksplorasi menggunakan kartu tersebut
4. Permainan APE *flashcard* juga dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan, menyebutkan urutan bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang

bilangan, menghubungkan bilangan dengan benda-benda.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak untuk mencoba permainan *flashcard* untuk merangsang pengembangan berhitung, *flashcard* bukan hanya melihat angka tetapi gambar dan warna yang menarik sehingga anak dapat termotivasi dan konsentrasi dalam melakukan permainan.
2. Agar penerapan permainan *flashcard* dikembangkan disarankan guru hendaknya kreatif lagi tidak hanya menghubungkan angka dengan gambar tetapi banyak cara lain yang bisa dilakukan seperti main tebak-tebakan dengan menggunakan *flashcard*.
3. Pihak sekolah hendaknya meningkatkan jalinan kerjasama dengan wali murid untuk membantu proses pengenalan konsep bilangan dan berhitung, anak tidak hanya belajar disekolah tetapi dirumah juga orang tua harus mengembangkan konsep berhitung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Mutiah, Diana.2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group

- Nuh, Mohammad. 137/2014. *Tentang Standar Nasional Anak Usia Dini*. Lampiran I: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Susanto, Ahmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Yamin, Martinis dan Sabri Sanan. 2010.*Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press