**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan asset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan,baik pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar sampai keperguruan tinggi. Anak usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan.

Menurut undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), keberadaan pendidikan usia dini di akui secara sah. Hal itu terkandung dalam bagian tujuh, pasal 21 ayat 1-6, dimana pendidikan anak usia dini diarahkan pada pendidikan pra-sekolah yaitu anak usia 0-6 tahun. Dalam penjabaran pengertian, UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisi diknas menyatakan bahwa :

“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 epertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Anak usia dini atau biasa disebut anak pra sekolah merupakan anak usia nol hingga enam tahun. Anak pada usia tersebut mengalami proses perkembangan otak yang lebih pesat dibandingkan dengan usia lain, anak mampu menyerap informasi dengan kapasitas yang tinggi dan oleh sebab itu anak usia dini seringkali disebut mengalami masa-masa *golden age*.

1

Masa usia dini adalah masa emas atas perkembangan anak, dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia.Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum yang terdapat pada jalur pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan dasar yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Anak usia dini yakni anak dengan usia pra-sekolah (0-6 tahun). Usia 0-6 tahun merupakan masa peka/sensitive bagi anak yang dikenal sebagai usia emas (*golden age*). Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual, yang dimana kecerdasan manusia ditentukan pada masa-masa ini.

Mutiah (2010), anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, yang dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik yang menyangkut tentang koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan menyangkut tentang daya pikir, daya cipta, serta sosioemosional, bahasa, dan komunikasi.

Agar segala aspek tersebut dapat berkembang secara optimal, maka diberikan stimulasi berupa permaianan. Melaui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman. Permainan merupakan suatu selingan pemberian media atau alat peraga yang secara rutin berlangsung di kelas dari hari ke hari.

Permainan dapat membantu membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan, santai dan tidak membosankan. Dengan kegiatan bermain, anak dilatih untuk bekerja secara mandiri, sabar, percayadiri, tidak mudah putus asa, dan pantang menyerah. Segala kegiatan yang dilakuakan mempunyai tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu salah satunya kemampuan berhitung permulaan anak.

Kemampuan berhitung pada anak usia TK adalah merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar- dasar matematika atau berhitung permulaan mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak dan kemampuan berhitung anak akan terus berkembang sesuai dengan tahapannya.

Menurut Susanto (2011), kemampuan berhitung permulaan pada anak adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya, karasteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan paling dekat dengan dirinya, yang sejalan dengan perkembangan kemampuan anak yang di milikinya dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung permulaan anak merupakan kemampuan untuk mengenal konsep lambang bilangan sederhana misalnya bilangan 1-10. Untuk mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak usia dini lebih tepatnya adalah pada usia TK yaitu kelompok A pada usia 4-5 tahun dan kelompok B pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini adalah usia yang sangat tepat untuk mnengenalkan konsep bilangan pada anak. Rasa ingin tahu anak sangat tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Apabila kegiatan ini diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak dan anak akan lebih semangat mempelajarinya jika yang dipelajarinya sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), kemampuan berhitung pada anak masih tergolong rendah, hal tersebut ditandai dengan anak belum mampu dalam membedakan yang mana lambang bilangan 1,2,3,4, 5 sampai 20, anak belum biasa menyebut urutan bilangan 1-20, anak belum mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan. Agar kemampuan berhitung permulaan pada anak di Taman Kanak-kanak dapat meningkat, Maka sebagai alternatif yang biasa digunakan adalah dengan memperkenalkan lambang bilangan melalui permainan *flashcard* (kartu bergambar).

Permainan *flash card* adalah salah satu permainan yang menggunakan media kartu, yang dimana kartu bertuliskan lambang bilangan dan gambar sesuai bilangan yang ada pada kartu tersebut. Permainan *flash card* bisa berdampak positif bagi peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Karena permainan kartu ini dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat anak semakin mengenal konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan pada anak.

Susanto (2011), berpendapat“ dengan permainan *flash card* membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *flash card* dapat membuat anak memahami konsep bilangan serta pemahaman tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung maupun tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

*Flash card* digunakan untuk membantu anak untuk meningkatkan kemampua n memecahkan masalah dari orientasi tanggung jawab berdasarkan kemampuan anak. Aktivitas pengajaran dengan menggunakan permainan *flash card* bertujuan untuk membantu anak mencari jalan keluar pemecahan masalah yang dihadapinya. Dalam kenyataan sehari-hari anak belum mampu membilang/menyebutkan angka 1 sampai 20, mengurutkan /memasangkan lambang bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjukkan benda (mengenal konsep bilangan benda sampai 10), menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, mengurutkan kartu angka.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti mengambil alternatif permainan *flash card* untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan kelompok B di Taman Kanak-kanak

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar sebelum dan setelah perlakuan?
2. Apakah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar?

**C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar sebelum dan setelah perlakuan.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

**D. Manfaat**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sebagai bahan masukan dan informasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan *flash card* di TK Aisyiyah Maccini Tengah Makassar.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dibidang pendidikan dan dapat dijadikan masukan sebagai bahan perbandingan sekaligus bahan referensi bagi penelitian yang relevan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi tenaga pendidik, sebagai pertimbangan dalam memilih stimulasi yang tepat untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
6. Bagi anak didik, sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak agar lebih meningkat

**BAB II**

 **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Permainan *Flash Card***
3. Pengertian Permainan

Mutiah (2010), permainan adalah salah satu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan permainan dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak, misalnya bermain gerak dan lagu anak-anak belajar untuk menyadari dan menguasai tentang bilangan ( hitungan), huruf, kecepatan, berat, arah (kiri-kanan), keseibangan, dan lain-lain.

Permainan dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan anak untuk belajar berbagai hal yang tidak diperolehnya di sekolah maupun di rumah. Karena dengan permainan anak bisa belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut.

Masnipal (2013), berpendat bahwa pengertian permainan yaitu :

1. Permainan adalah menyenangkan (*pleasurable*),
2. Permainan merupakan kegiatan sukarela (*voluntary*), bermain dengan menggunakan aturan (*rule-governed*),
3. Permainan dilakukan dalam fase-fase (*episodic*).

8

Bermain adalah menyenangkan yang dimaksud adalah anak bisa senang ketika menikmati permainan. Bermain merupakan kegiatan suka rela maksudnya adalah kegiatan bermain tidak dapat dipaksakan kepada seseorang untuk melakukannya, bermain dilakukan dalam fase-fase maksudnya permainan memiliki tahap-tahap yang berlanjut dari tema.

Menurut Piaget, (Sujiono2009) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulangdan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat memberi rasa senang dan puas bagi seseorang yang melakukan salah satu permainan.

Supendi & Nurhidayat (2008), mengemukakan bahwa permainan sebagai sarana untuk menyegarkan suasana dalam proses belajar. Selain menghibur permainan juga mengajarkan mengenai berbagai pengetahuan yang bisa diperoleh dari pengalaman (*experience*) anak, dengan permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan wawasan anak akan terasah dan akan bertambah.

Menurut Suyadi (2010), permainan adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpukan bahwa dengan kegiatan bermain dapat membuat suasana belajar anak menjadi menyenangkan dan dalam bermain mempunyai fase-fase tertentu untuk melakukannya serta dengan bermain bisa mempengaruhi semua aspek perkembagan yang ada pada anak.

Garawiyan (2003), mengemukakan bahwa bermain bagi anak merupakan persoalan umum yang bersifat alamiah. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah hal yang sudah lumrah yang sifatnya alamiah atau mengalir secara alami.

Semiawan (2002) berpendapat bahwa, permainan adalah salah satu sarana atau alat untuk dapat menjelajahi dunianya, mulai dari yang anak tidak ketahui sampai anak ketahui dan mulai dari tidak dapat diperbuatnya, sampai anak mampu lakukan.

Berbeda dengan pendapat di atas, Desmita (2006) mengemukakan bahwa permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan sosial yang umumnya terjadi pada masa anak-anak di sebabkan anak-anak banyak menghabiskan waktunya di luar rumah dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas yang lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak serta dengan bermain anak bisa mendapatkan berbagai pengalaman di sekitarnya.Dengan permainan membantu anak untuk merangsang pertumbuhan otak dan fisik anak.

1. Fungsi permainan bagi anak usia dini

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, bermain juga bisa meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. (Mutiah, 2010).

Hampir serupa dengan pendapat di atas, Santrock (2007 : 216) mengemukakan bahwa :

“Fungsi permainan ini menginspirasi perkembangan terapi permainan, di mana terapis menggunakan permainan untuk memungkinkan anak melepaskan rasa frustasi dan memberikan kesempatan untuk menganalisis konflik anak dan cara mengatasinya.”

Dengan bermain bisa membuat kegiatan belajar anak menjadi menyenangkan, dan tidak cepat bosan. Karena dengan bermain memungkinkan anak dapat melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam selama mereka belajar di sekolah.

Selain itu menurut Hetheringtin & parke (Desmita : 2006) berpendapat ada tiga fungsi permainan bagi kehidupan anak yaitu :

1. Fungsi kognitif permainan, dengan bermain dapat membantu perkembangan kognitif pada anak. Karena anak-anak mempelajari objek-objek yang ada di sekitarnya dan bisa belajar memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.
2. Fungsi sosial permainan, dengan bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, Karena anak bisa belajar memahami orang lain.
3. Fungsi emosi permainan, permainan memungkinkan anak belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin yang sedang dialaminya dengan melepaskan tekanan-tekanan batin ketika sedang bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan berfungsi agar anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan serta permainan banyak memberi pengalaman untuk menjelajahi dunia anak, dari pegalaman inilah anak dapat memperoleh pengetahuan.

1. Jenis-jenis permainan

Mutiah (2010 : 139-140) mengatakan bahwa ada beberapa jenis permainan yaitu:

 “1) permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka; 2) Permainan praktis, yaitu melibatkanpengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari; 3) permainan pura-pura (simbolis), yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu symbol; 4) permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya; 5) permainan fungsional, yaitu permaianan pertama yang dilakukan pada awal masa kanak-kanak, dimana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya; 6) permainan konstruktif, yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi ataukonstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri; 7) *Game*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis permainan yang dilakukan anak. Permainan sensorimotorik ketika anak-anak prasekolah melakukan sebuah permainan hanya untuk kesenangan semata tanpa mengetahui maksud dari kegiatan yang mereka lakukan. Permainan praktis lebih mengarah kepada perilaku yang dilakukan anak usia dini ketika mereka melihat hal-hal yang baru dilihat serta menarik perhatian mereka sehingga menirukan perilaku tersebut secara berulang-ulang. Permainan pura-pura (simbolis) yakni anak usia dini yang menggunakan sebuah benda dan mensimbolisasikan benda tersebut kedunia nyata dan mereka seolah- olah sebagai pelaku utama dalam permainan tersebut. Permainan sosial ketika anak usia dini melakukan permainan dengan mengajak teman sebaya mereka sehingga mampu memahami satu sama lain. Permainan fungsional lebih mengarah kepada perilaku anak usia dini yang melakukan permainan serta melibatkan lingkungan sekitar untuk mencari kesenangan dan dilakukan secara berulang. Permainan konstruktif yaitu permainan yang dilakukan anak usia dunia dengan memanfaatkan objek-objek fisik dan berkreasi sehingga menghasilkan konstruksi ciptaannya sendiri. Permainan game lebih mengarah kepada persaingan dalam suatu permainan yang dilakukan anak usia dini dan dalam permainan tersebut memiliki beberapa aturan sehingga anak usia dini mampu berkompetisi dengan baik dan mendapatkan kesenangan mereka.

Sedangkan menurut Masnipal (2013), ada 3 jenis permainan yaitu: 1) permainan fungsional (permainan sensori- motor), melibatkan pengulangan objek atau aksi yang digunakan, 2) permainan simbolik (permainan pura-pura), anak bisa bermain secara mandiri dengan menggunakan benda-benda yang dianggap nyata. Misalnya balok sebagai kerata api,daun sebagai piring, dll, 3) permainan dengan aturan, yaitu jenis bermain menggunakan aturan lebih formal yang telah ditetapkan sebelumnya. Misalnya, bermain kelereng dan sepak bola.

Serupa dengan Santrock (2007), mengemukakan 6 jenis permainan yaitu :

1. Permaianan sensorimotor dan praktik permainan sensorimotor adalah perilaku yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dari melatih sistem sensorimotor mereka.
2. Permainan praktik adalah permainan yang melibatkan pengulangan tingkah laku ketika keterampilan baru dipelajari atau ketika penguasaan mental/fisik dan koordinasi keterampilan dibutuhkan dalam permainan ataupun olahraga.
3. Permainan pura-pura/simbolis adalah permainan yang ketika anak merubah lingkungan fisik menjadi sebuah simbol.
4. Permainan sosial adalah salah satu jenis permainan yang melibatkan inertaksi dengan teman sebaya.
5. Permainan konstruktif adalah jenis permainan yang menggabungkan permainan praktik dengan representasi simbolis dari gagasan-gagasan.
6. Game adalah jenis permainan yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki aturan permainan.

Sedangkan menurut Muijs & Reynolds (2008) mengemukakan 4 jenis permainan yaitu:

1. *Outdoor play* (permainan luar-ruangan), permainan ini dapat menyempurnakan keterampilan motorik-kasar, termasuk gerakan-gerakan lintas-lateral misalnya dengan menggunakan lengan kanan bersama tungkai kiri yang penting bagi kemampuan menulis dan membaca mereka kelak serta dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi lingkungannya.
2. *Indoor play* (perminan dalam ruangan), permainan ini sering kali lebih teratur karena lingkungannya biasanya dirancang oleh guru untuk tujuan pengajaran dan juga menawarkan berbagai ragam kesempatan belajar kepada anak.
3. *Block building* (menyusun balok), permainan ini dapat mengembangkan keterampilan motorik kecil anak juga dapat membantu anak belajar tentang konsep matematika seperti kedalaman, lebar, tinggi, volume, bidang, maupun konsep-konsep matematika yang lainnya.
4. *Dramatic play* (permainan sandiwara), permainan ini dapat membantu anak untuk memahami dunia orang dewasa dan membantu menambah perbendaharaan kata anak.
5. Pengertian *flash card*

*Flash card* atau sering disebut dengan kartu angka bergambar digunakan untuk membantu anak meningkatkan aktivitas belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, karena berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari, media kartu angka bergambar diharapkan dapat menjadi wahana untuk menggerakkan kemampuan kerja sama dengan sepenuh hati, dan meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan minat dalam memecahkan masalah tertentu secara efektif dan kreatif.

Menurut Moeslichatoen (2004) mengemukakan bahwa, *flash card* merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Permainan kartu angka bergambar atau *flash card* memberikan stimulasi pada anak dengan mengenalkan konsep angka. Sehingga penggunaan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Susilana (2007) mengatakan bahwa “*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm”. Gambar-gambar dibuat menggunakantangan atau foto atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*.

Sedangkan menurut Said & Budimanjaya (2015) berpendapat bahwa, *flash card* (bahasa inggris) adalah kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana media pembelajaran melalui aktivitas dalam bermain. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu pelajaran yang digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar berhitung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang dapat digunakan untuk sarana pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan menggunakan foto atau gambar yang berupa gambar tumbuhan, hewan, maupun benda-benda.

1. Langkah-langkah bermain *Flash card*

Said & Budimanjaya (2015) mengemukakan langah-langkah dalam bermain *flash card* adalah :

1. Guru membagikan satu kartu *flash card* kepada setiap anak dalam keadaan tertutup dan siswa tidak boleh membuka kartu sebelum ada arahan dari guru.
2. Setelah ada aba-aba dari guru untuk membuka kartu secara bersamaan, anak mencari barisannya bedasarkan kartu yang dipegangnya tanpa bersuara.
3. Guru memberikan batas waktu
4. Guru mengajak anak untuk mengecek setiap barisan, apakah siswa berada dibarisan yang tepat.
5. Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Kuffner (2006) mengemukakan langkah-langkah bermain *flash card* yaitu:

1. Letakkan kartu menghadap ke atas dan mintalah kepada anak untuk mencari setiap pasangan kartu.
2. Letakkan kartu menghadap ke bawah.
3. Anak disuruh memilih salah satu kartu dan balikkan kartuya
4. Setelah itu anak disuruh mencari pasangan kartu dengan memilih kartu lain dan membaliknya.
5. Jika kartunya cocok atau serupa, maka anak boleh memgang pasangan kartu tersebut.
6. Jika tidak, taruh kembali kartunya dan balikkan kartu itu dan beri kesempatan kepada anak yg lain.
7. Pemain atau anak yang paling banyak memegang pasangan kartu adalah pemenangnya.

Serupa dengan Madyawati (2012), berpendapat bahwa langkah-langkah bermain *flash card* adalah: tiga orang anak maju ke depan berjajar untuk mengambil kartu- kartu yang telah disediakan oleh guru, kemudian anak yang memegang kartu harus menyebutkan kartu apa yang di pegangnya, Setelah itu mereka mencari pasangan kartu yang telah dipengang di lain tempat (kartu dan pasangannya diletakkan terpisah).

Setelah bertemu dengan pasangannya dan di kumpulkan dan anak mengambil kartu lain lalu mencari lagi pasangannya, begitu seterusnya sampai kartunya habis. Anak yang paling banyak mengumpulkan pasangan kartu adalah pemenangnya.

Susilana (2007), mengatakan persiapan penggunaan media *flash card* ada empat yaitu, mempersiapkan diri, mempersiapkan *flash card,* mempersiapkan tempat, dan mempersiapkan anak. Langkah-langkah pelaksanaan media *flash card*. Adapun langkah-langkahnya adalah: siapkan kertas, gambar, gunting, lem, potong-potong kertas lalu ditempel. Guru harus menguasai bahan pembelajaran dengan baik, mempersiapkan *flash card*, mempersiapkan tempat, mempersiapkan anak. Kartu yang sudah disusun di pegang menghadap anak, kartu dicabut satu persatu. Berikan anak untuk bergiliran untuk mengamati.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendapat dari Madyawati (2012) yang dapat digunakan untuk langkah-langkah bermain *flash card* dapat menguji daya ingat anak dalam proses pembelajarannya melalui bermain, karena anak menyebutkan kartu apa yang di pegangnya kemudian mereka mencari pasangan kartu yang anak pegang secara otomatis dengan permainan ini dapat melatih daya ingat anak, selain itu anak juga bisa mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan walaupun secara tidak langsung permainan ini harus di ulangi sampai anak dapat mengenal betul konsep bilangan.

1. **Kemampuan Berhitung Permulaan**
2. Pengertian berhitung permulaan

Kemampuan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menumbuh kembangkan anak dalam mengenal berhitung permulaan. Untuk itu guru perlu mengunakan permainan yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan pembelajaran berhitung pada anak.

Ismayani (2010) mengemukakan pendapat bahwa berhitung adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk mempelajari konsep bilangan. Anak usia dini sudah dapat diajari matematika atau berhitung permulaan melalui berbagai cara. Berhitung dengan suara nyaring atau berhitung sambil bernyanyi baik dilakukan ketika mengajarkan anak berhitung dan mengenal bilangan. Pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran.

 Hariwijaya & Sustiwi (2008), mengemukakan pendapat bahwa berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan di mana saja.

Menurut Susanto (2011: 98) Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan adalah:

“Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat darinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak merupakan perkembangan karakteristik yang dimulai dari lingkungan terdekat dari anak sesuai dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang dari tahap ke tahap mengenai jumlah dan pengurangan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Isnawati (2009) bahwa “ berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, yang selanjutnya mengenal tentang operasi-operasi hitungan” Adapun cara mengajarkan berhitung pada anak, dengan disebutkan semua angka dari satu per satu seperti dari satu sampai sepuluh (satu, dua, tiga, empat lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh). Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang diulang agar dapat mengasah daya ingat urutan bilangan dengan tepat dan anak menghitung/membilang dengan menggunakan benda-benda.

Piaget (Papalia, Old, & Feldman : 2010) dalam teori perkembangan kognitif mengelompokkan anak usia 2-7 tahun ke dalam tahapan praoperasional. Pada tahapan tersebut anak tidak hanya mampu mengamati objek dengan semua alat indera tapi juga mampu merepresentasi hasil pengamatan melalui angka, kata, atau gambar. Kegiatan merepresentasi hasil pengamatan melalui angka dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemamampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang dapat memprensentasekan hasil pengamatan mereka melalui angka. Dengan beberapa tahapan dimulai dari pengenalan deretan lambang bilangan sampai pengenalan konsep lambang bilangan sehingga mampu mengoprasionalkan penjumalahan dan pengurangan.

1. Indikator kemampuan berhitung permulaan

Kemampuan berhitung permulaan pada anak mengacu berdasarkan kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA. Program pengembangan berhitung permulaan menurut Depdiknas tahun 2004, mengemukakan tentang mengenal bilangan yaitu:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
2. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10
3. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Mengenal konsep banyak sedikit, lebih –kurang, sama –tidak sama
5. Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis)
6. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
7. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda) dan pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 10.

Permen 58 tahun 2009 tentang Standar pendidikan anak usia dini menyebutkan indikator Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf yaitu usia 4-5 tahun yaitu :

1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
3. Mengenal konsep bilangan.
4. Mengenal lambang bilangan.
5. Mengenal lambang huruf.

Berdasarkan uraian di atas, maka indikator pengembangan kemampuan berhitung permulaan di taman kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan. Materi indikator tersebut terdapat dalam Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA. Materi indikator yang diberikan di antaranya: membilang,menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) , membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis), Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit, menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda) dan pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 10.

1. Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan

Susanto (2011) mengemukakan tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini yang mengacu pada hasil penelitian jean piaget tentang intelektual yang menyatakan bahwa anak usia dini 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional yaitu:

1. Tahap konsep/pengertian, yang dimana pada tahap ini anak dapat berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dilihatnya.
2. Tahap transmisi/peralihan, tahap ini adalah tahap peralihan dari konret ke lambang. Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah bisa dikuasai anak dengan baik.
3. Tahap lambang, yang dimana anak sudah diberikan kesempatan untuk menulis sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain yang berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan lain-lain dalam rangka mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Beberapa tahapan kemampuan berhitung permulaan Depdiknas, (Susanto, 2011), yaitu : tahapan penguasaan konsep, tahap transisi, tahap pengenalan lambang. tahapan kemampuan berhitung permulaan yaitu pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda dan mengenalkan konsep tentang sesuatu yang menggunakan benda. Anak akan mampu memahami secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan terhadap penguasaan konsep, untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan berbantuan media *flash card*.

Adapun konsep matematika yang diberikan kepada anak adalah berupa bilangan atau berhitung, konsep ini diperkenalkan kepada anak secara bertahap dan harus sesuai dengan tingkat tahapan yang dikuasai oleh anak. Adapun tingkat penguasaan tahapan yang dimaksud berdasarkan pendapat di atas adalah tingkat penguasaan pemahaman konsep,tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan.

Beberapa tahapan aktivitas berhitung yang dikemukakan Fatimah (2009), di antaranya:

1. Pengenalan jumlah, yaitu, menghitung sejumlah benda yang telah dilakukan secara bertahap; 1 sampai 6; 6 sampai 9; 1 sampai 10; dan seterusnya,
2. Menghitung secara rasional, anak disebut memahami berhitung bila dapat : 1) Menghitung benda sambil mengurutkan nama bilangan, 2) Membuat korespondensi satu-satu, 3) Menyadari jumlah terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam satu kelompok .
3. Menghitung maju yaitu menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan cara: 1) Menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir, 2) Menghitung melanjutkan, 3) Menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok.Hal ini dapat dilakukan bila anak sudah dapat membedakan kelompok yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan baik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan berhitung permulaan yaitu pertama tahap konsep yang dimana mengenalkan konsep tentang sesuatu melalui benda, yang kedua tahap transmisi yang dimana tahap ini peralihan dari tahap konsep ke konkret, yang ketiga tahap lambang dimana tahap ini sudah memahami simbol dan anak diberi kesempatan utuk menulis sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain yang berupa lambang maupun bentuk-bentuk lainnyaa.

1. **Kerangka Pikir**

Pengenalan berhitung permulan pada anak di Taman Kanak-kanak perlu disesuaikan dengan dunia anak didik yang gemar dengan bermain. Pengenalan berhitung permulaan ini untuk membantu perkembangan anak didik sehingga anak didik dapat mengenal konsep lambang bilangan dengan baik. Dengan menggunakan media *flash card* memberi dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Bermain sambil belajar di Taman Kanak-kanak yang dapat dilaksanakan pada pengenalan berhitung permulaan pada penelitian ini adalah penggunaan permainan *flash card*, karena terdapat unsur warna dan pengulangan. Dimana cara penyajian *flash card* dapat mengembangkan daya ingat otak kanan, melatih kemampuan konsentrasi pada anak.

Kemampuan tersebut harus terus dikembangkan jika menginginkan anak didik menjadi individu yang cerdas dan berfikir kreatif dalam masa kehidupannya. Pendidikan pada usia ini harus mengembangkan kemampuan anak agar dapat bertindak secara kreatif. Oleh karena itu guru dituntut memiliki kemampuan yang memadai dan menyediakan fasilitas, alat permainan agar anak didik dapat melakukanaktivitas selain menyenangkan juga kemampuannya dapat berkembang.

Adapun kerangka pikir dapat digambarkan sebagi berikut:

Sesudah Perlakuan

Sebelum Perlakuan

Penerapan permainan *flash card*

Kemampuan berhitung permulaan anak rendah

Kemampuan berhitung permulaan anak meningkat

* Tiga orang anak maju ke depan berjajar untuk mengambil kartu- kartu yang telah disediakan oleh guru,
* Kemudian anak yang memegang kartu harus menyebutkan kartu apa yang di pegangnya,
* Setelah itu mereka mencari pasangan kartu yang telah dipengang di lain tempat (kartu dan pasangannya diletakkan terpisah).
* Setelah bertemu dengan pasangannya dan di kumpulkan dan anak mengambil kartu lain lalu mencari lagi pasangannya,
* Begitu seterusnya sampai kartunya habis.

Anak yang paling banyak mengumpulkan pasangan kartu adalah pemenangnya

**meningkat**

**Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Penelitian**

 Berdasarkan dari uraian kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

**BAB III**

 **METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah bersifat pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Pre Eksperimen*.Sugiono (2013: 109) “*pre-experimental design*” karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karen a masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen”.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini ada dua variabel yang akan diamati yaitu permainan *flash card* sebagai variable bebas (perlakuan) dan kemampuan berhitung permulaan anak sebagai variable terikat.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design.* Desain *one-group pretest-posttest design* adalah desain yang memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan khusus (*treatment*) dan melakukan *posttest* setelah dilakukan perlakuan khusus (*treatment)*. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dimana peneliti dapat membandingkan kemampuan berhitung anak sebelum diberikan *treatment* permainan *flash card* dan kemampuan berhitung permulaan anak setelah diberikan *treatment* permainan *flash card*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

28

O1 X O2

  **Gambar 3.1. Desain Penelitian**

Keterangan :

O1 = Nilai pretest kemampuan berhitung permulaan anak (sebelum diberi *treatment* permainan *flash card*)

X = permainan *flash card*

O2 = Nilai posttest kemampuan kemampuan berhitung permulaan anak (setelah diberi *treatment* permainan *flash card*)

1. **Defenisi Operasional**

Penelitian ini ditekankan kepada pengaruh kegiatan permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK. Adapun defenisi operasionalnya adalah :

1. Permainan *flash card* merupakan permainan berbentuk kartu yang bertuliskan lambang bilangan dan gambar sesuai bilangan yang ada pada kartu tersebut, dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran dalam berhitung.
2. Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang dapat memprensentasekan hasil pengamatan mereka melalui angka. Dengan beberapa tahapan dimulai dari pengenalan deretan lambang bilangan sampai pengenalan konsep lambang bilangan sehingga mampu mengoprasionalkan penjumalahan dan pengurangan.
3. **Populasi dan Sampel**
4. Populasi

 Populasi dalam penelitian ini adalah yang terdiri dari empat kelompok B yaitu B1 terdiri dari empat kelompok seluruh anak didik yang berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Makassar B yaitu B1 terdiri dari 14 anak didik, B2 terdiri dari 15 anak didik, B3 terdiri dari 14 anak didik dan B4 terdiri dari 15 anak.

1. Sampel

 Sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu kelompok dari empat kelompok B yaitu kelompok B2 yang terdiri dari 15 anak didik berusia 5-6 tahun. Dimana sampel penelitian diambil dengan alasan pada kelas tertentu lebih banyak anak didik dengan kemampuan berhitung yang tergolong rendah.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. Teknik Pengumpulan Data

 Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan dua teknik pengumpulan data yaitu Observasi dan Dokumentasi.

1. Observasi

 Observasi yaitu suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik digunakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kemampuan berhitung permulaan anak, adapun yang dilakukan selama observasi berlangsung yaitu sebagai berikut :

1. Mengamati kemampuan berhitung permulaan anak sebelum penggunaan kegiatan permainan *flash card* dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrument yang digunakan.
2. Mengamati kemampuan berhitung permulaan anak sesudah penggunaan kegiatan permainan *flash card* dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrument yang digunakan.
3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data tahapan perkembangan kognitif anak didik khususnya dalam berhitung permulaan, serta dilakukan untuk mendapatkan data gambaran lokasi sekolah tempat penelitian dilakukan.

1. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan jumlah sampel dan merumuskan instrumen yang berisi item-item penilaian pada anak. Item yang valid tersebut yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan anak

1. Pemberian *pretest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberi perlakuan berupa kegiatan permainan *flash card.*  Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum diterapkan.

1. Pemberian perlakuan (*treatment)*

Pemberian perlakuan berupa kegiatan pada kelompok dengan menggunakan kegiatan permainan *flash card*.

1. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan berhitung permulaan anak setelah diberi perlakuan berupa permainan *flash card*.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak setelah diterapkan permainan *flash card*.

1. Analisis hasil

Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan berhitung anak dan juga mengetahui apakah permainan *flash card* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik. Teknikan alisis data digunakan untuk menganalisis data hasil kemampuan berhitung permulaan anak sebelum dan sesudah di beri perlakuan.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan kreativitas sebelum dan setelah kegiatan mencetak yang dilaksanakan dengan menggunakan data dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi.Selanjutnya maka dibuatkan tabel sebaran frekuensi dan presentase dengan rumus presentase Tiro (2008: 123) yaitu:

 *P* = $\frac{F}{N}$ ᵡ 100 %

 Keterangan:

 P = Presentase

 F = Frekuensi

 N = Jumlah subjek (sampel)

1. Analisis statistik nonparametrik

 Statistik *nonparametrik* digunakan dengan alasan bahwa statistik tersebut dapat menggarap data yang merupakan rangking. Uji beda digunakan analisis uji beda *Wilcoxon* dengan rumus sebagai berikut:

Distribus sampling nilai T diketahui bahwa:

$$Z=\frac{T-\frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N\left(N+1\right)(2N+1)}{24}}}$$

(Sugiono, 2016)

Keterangan:

Z = Landasan pengujian

T =

Jumlah rangking bertanda sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujian adalah :

Ho diterima dan H1 ditolak apabila Z ≤ Zα/2 artinya tidak ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

Ho ditolak dan H1 diterima apabila Z ≥ Zα/2 artinya ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

# A. Hasil Penelitian

Gambaran umum lokasi penelitian dalam bab ini, akan dideskripsikan mengenai hasil pengelolahan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dan akan diperlihatkan kemampuan berhitung anak yang telah dilakukan melalui permainan *flash card*. Data tentang hasil penelitian diperoleh melalui lembar observasi dan dianalisis secara akurat.

1. **Sejarah berdiri**

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, dengan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia dini, yang bernuansakan dengan syariat Islami. Sejak awal berdirinya TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar yang didirikan pada tahun 1968 yang dipimpin oleh Ibu Andi Asiah Sanusi. Selanjutnya pada bulan Juni tahun 2014 sampai sekarang dipimpin oleh Ibu Syahribulan, S.Pd, M.Pd.

1. **Letak geografis**

 Lokasi gedung TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar berada di jalan Urip Sumoharjo Kompleks Perindustrian. TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar ini cukup strategis, dekat dengan fasilitas umum seperti masjid, pengisian bahan bakar minyak, sekolah dan sarana angkutan umum kota serta terletak di tengah-tengah kota Makassar sehingga akses ke sekolah ini tergolong dapat dijangkau oleh orang tua anak didik. Di bagian depan jalan adalah jalan Urip Sumoharjo Kompleks Perindustrian, di bagian samping kiri adalah rumah penduduk, di bagian samping kanan adalah rumah penduduk dan di bagian belakang adalah rumah penduduk. TK Aisyiyah Maccini Tengah memiliki bangunan tempat penyelenggaraan kegiatan yang terdiri dari :

35

1. Kelas : 5 ruang
2. Kantor (kantor kepala TK/Kantor Pengurus) : 2 ruang
3. UKS : 1 ruang
4. Dapur : 1 ruang
5. Ruang Kepala Sekolah : 1 ruang
6. Kamar Mandi/WC : 1 ruang
7. Tempat Wudhu : 5 buah
8. Tanah kosong untuk alat permainan diluar ruangan belajar terdiri dari: ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, tangga majemuk, kolam ikan dan lain-lain.
9. Jenis bangunan semua permanen dan terdiri dari dua lantai dan dalam keadaan bangunan yang baru.
10. **Keadaan tenaga pendidik**

TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar memiliki pegawai sebanyak 11 orang. Dimana terdiri dari Kepala sekolah 1 orang, guru pengajar 8 orang, tenaga administrasi 1 orang, dan bujang sekolah 1 orang.

## B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan perlakuan dan hasil belajar dengan permainan *flash card* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Hasil penelitian digambarkan dengan skor hasil belajar anak sebagai berikut.

1. **Deskripsi Hasil Pretest**

Setelah pelaksanaan kegiatan dalam penelitian, maka disajikan deskripsi hasil pretest yang merupakan hasil *test* kemampuan berhitung permulaan anak sebelum melakukan perlakuan kepada anak di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Secara jelas dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan urutan angka 1-20. | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 6 | 40% |
| BB | 4 | 27% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan urutan bilangan dengan item menyebutkan urutan angka 1-20 pada kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 40%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 27%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 5 | 33% |
| BB | 5 | 34% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan urutan bilangan dengan item membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda dapat diketahui bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 33%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 34%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 6 | 40% |
| BB | 4 | 27% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan urutan bilangan dengan item menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dapat diketahui bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 40%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 27%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 6 | 40% |
| MB | 8 | 53% |
| BB | 1 | 7% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menunjukkan kumpulan benda dengan item menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 40%, kategori mulai berkembang sebesar 53%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 7%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menunjukkan kumpulan benda yang lebih sedikit | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 2 | 13% |
| MB | 10 | 67% |
| BB | 3 | 20% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menunjukkan kumpulan benda dengan item menunjukkan kumpulan benda yang lebih sedikit bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 13%, kategori mulai berkembang sebesar 67%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 20%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan hasil penambahan | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 0 | 0% |
| MB | 10 | 67% |
| BB | 5 | 33% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada item menyebutkan hasil penambahan bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 0%, kategori mulai berkembang sebesar 67%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 33%.

**Tabel 4.1 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan hasil pengurangan | BSB | 0 | 0% |
| BSH | 1 | 7% |
| MB | 9 | 60% |
| BB | 5 | 33% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada item menyebutkan hasil pengurangan bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 0%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 1%, kategori mulai berkembang sebesar 60%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 33%

Adapun hasil analisis statistik deskriptif adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2 : Data perhitungan hasil analisis data *Pretest* Kemampuan Berhitung Permulaan Anak**

|  |  |
| --- | --- |
| Data Perhitungan | Data *Pretest* |
| N | 15 |
| Rata-rata (Mean) | 14 |
| Nilai Minimal | 9 |
| Nilai Maksimal | 17 |
| Standar Deviasi | 1,97 |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data *Pretest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 14, nilai minimal sebesar 9, nilai maksimal sebesar 17, dan standar deviasi sebesar 1,97

1. **Deskriptif hasil *posttest***

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) permainan *flash card* menunjukkan penggunaan bahwa *flash card* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak yang dapat dilihat pada hasil *posttest.* Adapun hasil analisis *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3 : Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Setelah Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan urutan angka 1-20. | BSB | 12 | 80% |
| BSH | 3 | 20% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan urutan bilangan dengan item menyebutkan urutan angka 1-20 pada kategori berkembang sangat baik sebesar 12%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 20%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3: Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Setelah Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Membilang/ mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 | BSB | 10 | 67% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan bilangan dengan item membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda dapat diketahui bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 10%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 5%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3 : Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Setelah Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 | BSB | 10 | 67% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menyebutkan urutan bilangan dengan item menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dapat diketahui bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 5%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak | BSB | 10 | 67% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menunjukkan kumpulan benda dengan item menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 67%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menunjukkan kumpulan benda yang lebih sedikit | BSB | 14 | 93% |
| BSH | 1 | 7% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada indikator menunjukkan kumpulan benda dengan item menunjukkan kumpulan benda yang lebih sedikit bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 93%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 7%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan hasil penambahan | BSB | 10 | 67% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 0 | 0% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada item menyebutkan hasil penambahan bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 67%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 0%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%.

**Tabel 4.3 : Hasil Presentase Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum Menggunakan *Flash Card***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Kegiatan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| Menyebutkan hasil pengurangan | BSB | 9 | 60% |
| BSH | 5 | 33% |
| MB | 1 | 7% |
| BB | 0 | 0% |

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa presentase pada item menyebutkan hasil pengurangan bahwa persentase untuk kategori berkembang sangat baik sebesar 60%, kategori berkembang sesuai harapan sebesar sebesar 33%, kategori mulai berkembang sebesar 7%, dan untuk kategori belum berkembang sebesar 0%

Adapun hasil analisis statistik deskriptif adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.4 : Data perhitungan hasil analisis data *Posttest* Kemampuan Berhitung Permulaan Anak**

|  |  |
| --- | --- |
| Data Perhitungan | Data *Posttest* |
| N | 15 |
| Rata-rata (Mean) | 26 |
| Nilai Minimal | 23 |
| Nilai Maksimal | 27 |
| Standar Deviasi | 1,28 |

 Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data *Posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 26, nilai minimal sebesar 23, nilai maksimal sebesar 27, dan standar deviasi sebesar 1,28.

**c. Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum dan Sesudah Diterapkan Permainan *FlashCard***

Adapun rekapitulasi data yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan media kartu kata bergambar. Perkembangan berhitung permulaan anak berdasarkan kategori berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4.5 : Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Sebelum dan Sesudah Diterapkan Permainan *Flash Card***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pencapaian Nilai Skor | Kategori | Sebelum (*Pretest*) | Sesudah (*Posttest*) |
| Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Presentase |
| 1 | 24-28 | BSB | 0 | 0% | 14 | 93% |
| 2 | 19-23 | BSH | 0 | 0% | 1 | 7% |
| 3 | 14-18 | MB | 10 | 67% | 0 | 0% |
| 4 | 9-13 | BB | 5 | 33% | 0 | 0% |
| Jumlah | 15 | 100% | 15 | 100% |

Keterangan :

BSB : Jika anak mampu menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan beberapa kumpulan benda dan menyebutkan hasil penambahan serta pengurangan dengan sendiri tanpa bantuan guru

BSH : Jika anak mampu menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan beberapa kumpulan benda dan menyebutkan hasil penambahan serta pengurangan dengan bantuan atau bimbingan guru

MB : Jika anak mampu menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan beberapa kumpulan benda dan menyebutkan hasil penambahan serta pengurangan namun dalam melakukannya belum cukup baik meski telah bantuan dan bimbingan guru

BB : Jika anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan beberapa kumpulan benda dan menyebutkan hasil penambahan serta pengurangan dengan bantuan atau bimbingan guru.

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat dijelaskan bahwa presetase kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diterapkan permainan *flash card* masih berada di bawah 50% sedangkan sesudah diterapkan permainan *flash card* berada di atas 50%. Dapat dilihat kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diterapkan permainan *flash card* pada rentang nilai 9-13 atau 33% dikategorikan belum berkembang, kemampuan berhitung permulaan anak pada rentang 14-18 atau 67% dikategorikan mulai berkembang, berhitung permulaan anak pada rentang 19-23 atau 0% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan kemampuan berhitung permulaan anak pada rentang 24-28 atau 0% dikategorikan berkembang sangat baik. Sedangkan kemampuan berhitung permulaan anak sesudah diterapkan permainan *flash card* rentang nilai 9-13 atau 0% dikategorikan belum berkembang, kemampuan berhitung permulaan anak pada rentang 14-18 atau 0% dikategorikan mulai berkembang, kemampuan berhitung permulaan anak pada rentang 19-23 atau 7% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan kemampuan berhitung permulaan anak pada rentang 24-28 atau 93% dikategorikan berkembang sangat baik.

1. **Uji statistik non parametrik**

Pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak dapat diketahui dari hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data hasil observasi awal (*pretest*) yang dilakukan melalui uji hipotesis dan analisis Wicoxon. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Data sebelum (O1) dan sesudah (O2) perlakuan ditetapkan beda selisih skor.
2. Membuat rangking sampai terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking mulai dari angka 1,2,3 dan seterusnya. Nilai yang sama harus diberi rangking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil kepada semua pemilik nilai yang sama.
3. Untuk menetapkan nilai T nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda yang sama dan N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti.
4. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji berbeda Wilcoxon.

 Untuk lebih jelasnya hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6: Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak | Nilai statistik kemampuan motorik kasar anak | Selisih Nilai (O1-O2) | Rangking | Tanda Rangking |
| Sebelum (O1) | Setelah (O2) | + | - |
| 1 | CCA | 15 | 24 | -9 | 1 |  | -1 |
| 2 | AKA | 11 | 23 | -12 | 7,5 |  | -7,5 |
| 3 | AP | 14 | 27 | -13 | 11 |  | -11 |
| 4 | ASS | 13 | 25 | -12 | 7,5 |  | -7,5 |
| 5 | AAP | 13 | 27 | -14 | 13,5 |  | -13,5 |
| 6 | AA | 17 | 27 | -10 | 2,5 |  | -2,5 |
| 7 | ATK | 16 | 27 | -11 | 4,5 |  | -4,5 |
| 8 | MG | 14 | 26 | -12 | 7,5 |  | -7,5 |
| 9 | MAM | 13 | 27 | -14 | 13,5 |  | -13,5 |
| 10 | ZL | 14 | 27 | -13 | 11 |  | -11 |
| 11 | MAR | 14 | 26 | -12 | 7,5 |  | -7,5 |
| 12 | MF | 14 | 27 | -13 | 11 |  | -11 |
| 13 | AAB | 14 | 25 | -11 | 4,5 |  | -4,5 |
| 14 | DR | 16 | 26 | -10 | 2,5 |  | -2,5 |
| 15 | FR | 9 | 25 | -16 | 15 |  | -15 |
| Jumlah Nilai | 207 | 389 | Nilai T : 120 |
| Nilai Rata-rata | 14 | 26 |

**C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penulisan berdasarkan analisis statistik deskriptif pada sampel yang digunakan yaitu kelompok B2 TK Aisyiyah Maccini Tengah Makassar dengan jumlah populasi sebanyak 15 anak yang ada pada usia 5-6 tahun pada tabel menunjukkan bahwa sebelum anak menerima perlakuan berupa permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak (*pretest*) tingkat kemampuan berhitung permulaan anak masih berada di bawah 50%.

Selanjutnya setelah melakukan tes *postest*, diterapkan perlakuan berupa permainan *flash card*, berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan perlakuan kemampuan berhitung permulaan menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah presentase anak yaitu sebesar 50% ke atas. Adanya perbedaan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum dan sesudah adanya perlakuan permainan *flash card* menunjukkan bahwa adanya pengaruh nyata peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak.

 Berdasarkan observasi awal masih banyak anak yang belum mengenal permainan *flash card*. Terlihat dari observasi yang dilakukan, masih terdapat anak yang belum mampu menyebutkan urutan bilangan. Anak juga belum mampu menyebutkan urutan angka 1-20, selain itu anak juga belum mampu untuk membilang/mengenal konsep bilanagan deengan benda-benda sampai 10. Anak masih kesulitan untuk menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan benar karena anak kurangnya pemberian pengajaran berhitung pada anak.

Pada indikator menunjukkan kumpulan benda, anak belum mampu menunjukkan menunjukkan kumpulan benda yang lebih banyak. Anak masih kesulitan menunjukkan kumpulan benda yang lebih sedikit sesuai perintah. Beberapa anak masih kebingungan dengan berhitung dan beberapa anak masih takut salah dalam menunjukkan kumpulan benda yang sama jumlahnya.

Pada indikator menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan hasil penambahan**.** Serta beberapa anak juga masih kesulitan untuk menyebutkan hasil pengurangan. Hal ini terjadi karena kemampuan berhitung anak masih rendah dan guru jarang melatih anak untuk mempelajari berhitung, sehingga anak kesulitan untuk menyebutkan urutan bilangan dengan yang jelas dan tepat.

Pada hasil observasi akhir, setelah anak diberikan perlakuan berupa permainan *flash card*, kemampuan berhitung permulaan anak dapat meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan yang sebagian besar anak telah mampu menyebutkan urutan angka. Anak juga telah mampu membilang/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, selain itu anak juga telah mampu untuk menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda

Pada indikator menunjukkan kumpulan benda, beberapa anak telah mampu menunjukkan kumpulan benda yang sama jumlahnya dengan benar dan telah banyak anak yang menunjukkan kemampuannya dalam menunjukkan kumpulan benda yang tidak sama jumlahnya.

Pada indikator menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, anak telah mampu dalam menyebut hasil penambahan dari 2 buah *flash card***.** Serta beberapa anak juga sudah mampu untuk menyebutkan hasil pengurangan dari 2 buah *flash card.*

Perbedaan hasil analisis yang dilakukan, untuk mendukung hipotesis yang dirumuskan sebelumnya maka dengan diterimanya hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh permainan *flash card* terhadap kemapuan berhitung permulaan anak berkembang dengan baik dengan menggunakan media *flash card* dibanding sebelum menggunakan media *flash card*.

Sesuai yang di kemukakan oleh Ratnawati (Susanto, 2011) mengungkapkan bahwa permainan *flash card* dapat merangsang anak lebih mudah dancepat mengenal angka,membuat minat anak semakin termotivasi untuk menguasai konsep bilangan serta dapat merangsang kecerdasan dan daya ingat anak

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan permainan *flash card* dilakukan pada bagian inti sebanyak 6 kali perlakuan sesuai dengan tema pembelajaran. Pertama-tama guru menjelelaskan permainan *flash card* kepada anak didik. Sebelum kegiatan dimulai 3 kumpulan kartu sudah di letakkan sesuai dengan jumlah kelompok, dan 3 kartu yang lainnya diletakkan terpisah sejauh 1-2 meter dari kartu sebelumnya. Kemudian anak dibagi menjadi 3 kelompok. Kemudian Pada saat melakukan permainan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk memilih kartu sendiri dan anak diberi kesempatan berfikir untuk menyebutkan kartu apa yang dipegangnya serta dapat memecahkan masalah untuk menemukan pasangan kartu yang telah diletakkan secara terpisah.
2. Kemampuan berhitung permulaan anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *flash card* dapat dilihat anak belum mampu untuk menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan kumpulan benda serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan. Sedangkan kemampuan behitung permulaan anak sesudah diberikan permainan *flash card* dapat dilihat bahwa anak sudah mampu untuk menyebutkan menyebutkan urutan bilangan, menunjukkan kumpulan benda serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.

52

1. Setelah dilakukan uji Z pada hasil observasi yang telah dilakukan dan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya diperoleh hasil bahwa ada pengaruh permainan *flash card* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak, terlihat sebelum dan sesudah melakukan permainan *flash card* kemampuan berhitung permulaan anak kelompik B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Makassar.

**B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Pada bidang pengembangan kognnitif khususnya pada kegiatan logika matematika dalam hal berhitung permulaan , guru-guru dapat menggunakan permainan *flash card* dalam kegiatan mengajar.
2. Bagi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran dikelas, hendaknya dapat semaksimal mungkin meningkatkan keterampilan dan kemampuan menciptakan situasi pembelajaran yang memacu anak untuk aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan evaluasi kegiatan sebaiknya menggunakan evaluasi proses

**DAFTAR PUSTAKA**

Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

54

Fatimah. (2009). *Fun Math: Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Mizan Group.

Garawiyan, Banu. (2003). *Memahami Gejolak Anak*.Ciomas Bogor: Penerbit Cahaya.

Hariwijaya, M & Sustiwi, Atik. 2008.1001 *Pendekatan Multiple Intelligence*. Yogyakarta: Khazanah Ilmu-ilmu Terapan.

Isnawati N. (2009). *Membuat Anak Pintar Berhitung Hanya dalam 30 Hari*.2009 : Jogjakarta. Garailmu.

Ismayani, Ani. (2010). *Fun Match With Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Peraturan menteri Pendidikan nasional No. 58 tahun 2009. Jakarta. (online). <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2058%20Tahun%202009.pdf>. (diakses 15 Juni 2017).

Madyawati, Lilis. (2012)*. Bermain Berbasis Kegiatan Jamak*. Jakarta: Prenada Media Group.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Eleks Media Komputindo.

Moeslichatoen.(2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Muijs, Daniel. & Reynolds, David.(2008). *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: PustakaPelajar.

Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta: Kencana

Kuffner, Trish. 2006. *Kegiatan Berkarya dan Berkreasi untuk Anak Usia Balita dan Prasekolah*. Jakarta :PTElex Media Komputindo.

Papilia, Diane E., Old, Sally Wendkos., *and* Feldman, Ruth Duskin. (2010). *Human Development (Psikologi perkembangan).*Diterjemahkan oleh A.K. Anwar. Jakarta: Kencana.

Saepul, Maman Abdurahman. (2012). Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA. Direktorat file UPI, (online). <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195706131985031MAMAN_ABDURAHMAN_SAEPUL_R/BAHAN_PAPARAN_PERENC_PEMBEL/PENDALAMAN_MATERI/PAUD/NASKAH__PAUD/NASKAH_DOKUMEN_TK/02_Standar_kompetensi_hasil_pkbi_revisi.pdf>. (diakses 10 Mei 2017).

Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Santrock, Jhon W. (2007). *Perkembangan Anak*.: Penerbit Erlangga.

Semiawan, Conny R. (2002*).Belajar Dan Pembelajan Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian* *Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Supendi, Pepen., Nurhidayat SP. (2008).*Fun 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan outdoor Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Susanto, Ahmad. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran.*Bandung: CV Wacana Prima.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta : Pedagogia.

Tiro, Muhammad Arif.(2008). *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher

Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan*

 *Praktik. Jakarta : PT. Indeks.*