

PERAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENGENALKAN MENGHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI

Tita Pertama Wati

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: titapertama123@gmail.com

Abstract. Media flashcard adalah kartu gambar multifungsi dalam pendidikan. Flashcard memiliki banyak peranan penting dalam menyampaikan pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan menghitung permulaan pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini ialah memberikan pentingnya pemahaman tentang peran media flashcard dalam mengenalkan menghitung permulaan pada anak usia dini. Memberikan pengetahuan tentang kegunaan dan fungsi flashcard dalam mengenalkan menghitung permulaan. Penting bagi orang tua maupun pendidik mengenalkan menghitung permulaan yaitu sebagai upaya menstimulasi anak dalam mengenal angka melalui gambar-gambar yang terdapat pada kartu angka. Menghitung permulaan untuk anak adalah sekedar pengenalan matematika sederhana yang ditujukan untuk bekal memasuki jejang selanjutnya. Penjumlahan ini meliputi penggunaan konsep dari yang konkrit menuju ke abstrak, menghubungkan konsep suatu bilangan dan lambangnya. Selain itu juga menciptakan suatu bentuk benda sesuai dengan konsep bilangannya. Adapun pada Penelitian ini penulis menggunakan jenis kepustakaan (library research). Jenis kegiatan penelitian yang penulis lakukan ini adalah membaca buku, majalah, maupun dari berbagai sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur terkait dengan judul yang penulis angkat.

Keywords: *Media Flashcard, Menghitung Permulaan, Anak Usia Dini*

Abstrak. Flashcard media is a multifunctional picture card in education. Flashcards have many important roles in conveying learning, especially in introducing early counting to early childhood. The purpose of this study is to provide an understanding of the importance of the role of flashcard media in introducing early counting in early childhood. Provide knowledge about the use and function of flashcards in introducing counting beginnings. It is important for parents and educators to introduce starting counting as an effort to stimulate children to recognize numbers through the pictures found on number cards. Beginning counting for children is just a simple introduction to mathematics aimed at preparing for the next level. This addition includes the use of concepts from the concrete to the abstract, connecting the concept of a number and its symbol. In addition, it also creates a form of objects according to the concept of numbers. As for this research, the writer uses the type of library (library research). The type of research activity that the author does is reading books, magazines, or from various other data sources to collect data from various literatures related to the title that the author strongly recommends.

Kata Kunci: *Flashcard Media, Beginning Counting, Early Childhood.*

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa dalam tahap tumbuh dan berkembang. Adapun aspek perkembangan pada anak ada lima yaitu agama-moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik. Dalam hal ini aspek kognitif penting untuk distimulasi sejak dini. Pendidikan anak usia dini umumnya berada pada rentan umur 4 sampai 6 tahun.

Menurut Piaget, Pada masa ini anak berada di tahap perkembangan praoperasional, artinya anak mulai mempergunakan simbol untuk merepresentasikan dunia dalam konteks kognitif. Simbol-simbol itu diantaranya: kata atau sebuah bilangan yang menggantikan objek, kejadian, dan kegiatan (Hollis, 2002).

Pengenalan matematika pada anak harus diupayakan semenarik mungkin agar si kecil mampu temotivasi dan senang mengikuti pembelajaran. Cara-cara ini perlu dipahami bagi para pendidik agar lebih megutamakan aspek-aspek perkembangan anak sesuai dengan usianya. Selain itu, penting juga dalam pendidikan memanfaatkan media yang menarik minat dan motivasi anak.

Dewasa ini, masih kita jumpai dilingkungan sekitar kita orang tua yang menuntut anaknya memiliki kemampuan belajar calistung sejak usia dini. padahal pada dasarnya dunia anak masih bermain, belum mampu fokus penuh dalam pembelajaran tersebut layaknya anak sekolah dasar. Orang tua beranggapan bahwa anak yang belum bisa mengeja, membaca, menulis, menghitung, bukanlah hal wajar dan harus mendapatkan perhatian penuh agar tidak tertinggal dengan anak-anak yang lain. Ajang perbandingan juga mejadi salah satu faktor motivasi orang tua mengharuskan anaknya lebih pintar dalam hal calistung dibandingkan dengan anak yang lain.

Keinginan orang tua dalam menginginkan anaknya lebih pandai dari yang lain sebenarnya tidaklah salah sepenuhnya, akan tetapi cara ini kurang tepat. Sebab, pada usia ini anak masih pada tahap bekembang, akan ada saatnya anak mengetahui hal itu, barangkali anak memiliki kecerdasan pada bidang lain.

Keinginan orang tua yang terkesan memprioritaskan anaknya pandai calistung sejak dini inilah yang kemudian menuntun lembaga PAUD untuk mengemban tanggung jawab mengajarkan hal tersebut di sekolah. Meskipun anak usia dini belum sepenuhnya dituntut untuk belajar calistung, namun tersebutlah hal itulah yang medorong berbagai pihak lembaga PAUD menerapkan pembelajaran calistung.

Dalam kehidupan manusia pemahaman matematika sangatlah penting, sebab setiap harinya kita tidak terlepas akan hal itu. Seperti halnya kehidupan sehari-hari kita selalu berhadapan dengan aktivitas jual-beli yang mengharuskan kita melakukan

transaksi. Begitupun pengenalan matematika sederhana perlu untuk dikenalkan sejak usia dini, yang mana sering disebut dengan menghitung permulaan. Penggunaan media flashcard dapat membantu memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran menghitung permulaan pada anak.

Seharusnya pembelajaran matematika untuk anak usia dini bukanlah tahap pengoperasian akan tetapi masih sebatas mengenal, atau yang sering disebut dengan menghitung permulaan. Oleh karena itu, judul yang penulis angkat ini diharapkan mampu menjadi referensi sekaligus pengetahuan untuk kita semua pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya mengenalkan menghitung permulaan dengan flashcard.

Metodologi

Penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan ini adalah berupaya mengumpulkan informasi data melalui buku, kisah sejarah, majalah dan lain sebagainya (Zarah Puspitaningtyas, 2016). Ahli penelitian mengungkapkan bahwasanya kepustakaan adalah kajian teori, referensi dari berbagai literatur lainnya yang berkaitan dengan budaya berdasarkan nilai, dan norma yang berkembang dewasa ini di situasi sosial yang sedang diteliti (Kahfi et al., 2021).

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan anak pada usia dini perlu diperhatikan, sebab dalam masa inilah peletakkan dasar-dasar pengetahuan maupun nilai-nilai (Sang Ayu Putu Rahyuni & Ketut Pudjawan, 2014). Heinich, Molenda dan Russell mengungkapkan bahwasanya kata media ini memiliki asal dari bahasa Latin, yaitu secara harfiah bermakna perantara dalam menyampaikan sampai kepada sang penerima, adapun kata tersebut adalah bentuk jamak dari kata "medium". Selain itu, Schramm, "Media yaitu jenis dari komponen dalam suatu lingkup anak didik agar memotivasinya untuk belajar (Suartini et al., 2016). Dari kedua pendapat ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan makna media sejatinya adalah suatu alat bantu dalam memudahkan manusia menyampaikan sesuatu kepada seseorang.

Flashcard merupakan media pembelajaran visual yang didalamnya terdapat gambar, kata, simbol maupun kombinasinya. Flashcard adalah bentuk kartu gambar yang menampilkan sebuah gambar maupun foto yang ditempel pada lembaran dari

kartu tersebut. dalam hal ini kartunya berukuran 25 cm x 30 cm. Kartu ini bisa berisikan berbagai macam gambar-gambar seperti bentuk animasi angka, buah-buahan, dan lain sebagainya (Salmiati, 2018). Media flashcard ini terdapat dua sisi, bagian depan berisi gambar dan angka, kemudian dibelakangnya arti dari hal itu (Fitriyani & Nulanda, 2017). Media ini sebagai alat dalam menunjukkan isi pembelajaran melalui sesuatu yang menarik.

Ratnawati menyatakan bahwa “permainan flashcard mampu menstimulasi anak untuk mengenal angka, menarik minatnya dalam memahami konsep bilangan yang dapat merangsang kecerdasan hingga memori anak.

Adapun flashcard yang berisi gambar memiliki tujuan agar memudahkan anak mengetahui penjelasan dari gambar tersebut. manfaat penggunaan media ini adalah mengembangkan aspek kognitif khususnya dalam memahami menghitung permulaan dengan baik (Komalasari, 2016). Oleh sebab itu, penggunaan media sebagai alat bantu sangat dibutuhkan agar lebih efektif dalam menyampaikan pemahaman konsep bilangan pada anak (Sang Ayu Putu Rahyuni & Ketut Pudjawan, 2014).

Pengembangan aritmatika ditujukan untuk kemampuan matematika anak. Hal ini meliputi kemampuan konsep berhitung permulaan. Penggunaan penjumlahan dengan menggunakan konsep dari konkrit menuju ke arah yang abstrak, menghubungkan konsep bilangan beserta lambangnya. Selain itu juga menciptakan suatu bentuk benda sesuai dengan konsep bilangannya. Karakter anak usia dini yaitu dapat berfikir dengan konkrit.

Konsep matematika tidak akan dimengerti anak terkecuali memberikan pembelajaran secara konkrit untuk menghitung. Selain itu, anak akan mudah menangkap pembelajaran yang cara penyampaianya mudah dipahami dan menyenangkan menurutnya.

National council of teachers of mathematics ada 4 macam konte standar, diantaranya: a) angka dan pengoperasiannya, contohnya seperti: mengajak anak menghitung bentuk berdasarkan warna. b) Aljabar. Misal: ajak anak menciptakan ide melanjutkan pola yang telah ada, serta menginstruksikannya meneruskan pola dari kecil menuju yang lebih besar. c) geometri: dalam hal ini anak diajak untuk mengenali macam-macamnya seperti lingkaran, segi empat, segitiga. d) pengukuran, adalah pelibatan angka agar memahami ukuran dari suatu benda ke angka yang mana hasil dari pengukuran tersebut, sehingga bisa dibandingkan benda semacamnya (Aeni, 2018).

Media ini mampu membantu peserta didik memahami matematika sederhana yang tersaji didalamnya (Komalasari, 2016). Selain itu, media ini harganya terbilang ekonomis, mudah didapat dan bisa membuatnya secara mandiri (Mullyani, 2019). Adapun menghitung permulaan ini adalah berhitung 1-10 untuk anak 4-6 tahun yang ditujukan menstimulasi berfikir logis dan sistematis sejak dini (Anisah, 2018). Menghitung adalah sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia, oleh karena itu perlu untuk mengenalkannya pada anak sejak usia dini. Pemberian stimulasi yang tepat dan benar sesuai tahapan anak usia dini perlu diimplementasikan pada setiap PAUD.

Tahapan yang bisa dilaksanakan dalam penguasaan berhitung misalnya: tahap penguasaan, transisi (perpindahan), dan pengenalan pada setiap lambang. Tahap penguasaan konsep dilakukan melalui cara mengenalkan konsep ataupun pemakaian sesuatu menggunakan benda secara nyata. Tahap transisi adalah masa peralihan pemahaman secara konkrit dengan menggunakan benda nyata ke arah yang lebih abstrak. Selanjutnya, tahap pengenalan lambang ialah memahami sesuatu secara abstrak, sehingga anak bisa dikenalkan pada penguasaan konsep bilangan (Mudjiato, 2007). Contoh sederhana dalam penggunaan media flashcard untuk mengenalkan menghitung permulaan yaitu: menghubungkan objek pada gambar dengan simbol matematis yaitu: sebuah apel yang diberi simbol "A" dan dua buah apel diberikan simbol dengan angka "2".

Dengan demikian, sudah menjadi keharusan sebagai pendidik dalam memahami penguasaan konsep dari matematika sederhana yang disesuaikan berdasarkan usia anak. Hal ini juga didukung oleh piaget terkait intelektual, bahwasanya tahap praoperasional ini tahap dari anak usia 2-7 tahun, serta media flashcard cocok digunakan dalam tujuan mengembangkan menghitung pada anak.

Kesimpulan

Pendidikan anak pada usia dini perlu diperhatikan, sebab dalam masa inilah peletakkan dasar-dasar pengetahuan maupun nilai-nilai. Flashcard merupakan media pembelajaran visual yang didalamnya terdapat gambar, kata, simbol maupun kombinasinya.

Flashcard adalah bentuk kartu gambar yang menampilkan gambar tangan yang ditempel maupun berupa pada lembaran kartu tersebut. Permainan flashcard mampu menstimulasi anak untuk mengenal angka, menarik minatnya dalam memahami

konsep suatu bilangan untuk merangsang kecerdasan hingga memori anak. adapun gambar dari flashcard ini bertujuan agar memudahkan anak mengetahui penjelasan dari gambar tersebut.

Manfaat penggunaan media ini adalah mengembangkan aspek kognitif khususnya dalam memahami menghitung permulaan dengan baik. anak akan mudah menangkap pembelajaran yang cara penyampaiannya mudah dipahami dan menyenangkan menurutnya

Adapun tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menambah referensi pengetahuan pentingnya mengenalkan anak menghitung permulaan dengan menggunakan media flashcard. Semoga kedepannya dapat lebih kreatif lagi dalam menciptakan inovasi-inovasi media yang menarik minat anak.

Daftar Pustaka

- Aeni, K. (2018). Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Kelompok A Tkit Al-Azki Babakan Losari Kabupaten Cirebon. *Institut Agama Islam Iai Bunga Bangsa Cirebon*, 24.
- Anisah, A. (2018). Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pinguin Pada Anak Kelompok B Di Ra Masyithoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Neger Salatiga*, 152(2), 18.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Hollis, A. (2002). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut*, 23-37.
- Kahfi, A., Kahfi, A., Tinggi, S., & Islam, A. (2021). Dampak Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. 4(1), 14-23.
- Komalasari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 237-246.
- Mudjiato. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar.
- Mullyani, D. T. (2019). Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Di Ra At-Thohiriyah Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan. *IAIN Metro Lampung*, 4.
- Salmiati, S. (2018). Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 5(2), 118-126.
- Sang Ayu Putu Rahyuni, I., & Ketut Pudjawan, I. G. R. (2014). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).

- Suartini, K., Jampel, I., & Antara, P. (2016). Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Kelompok A Semester II Di TK Negeri Desa Tigawasa. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1-12.
- Zarah Puspitaningtyas, A. W. K. (2016). *Metode penelitian kuantitatif (pertama)*. Pandiva Buku.