

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA KELAS 1 MI AL-MAGHFIROH

Khoiriyah Muzakki¹⁾, Umi Farihah²⁾

¹⁾UINKHAS, Jember,

Email: mabruroh.azizi@gmail.com

²⁾ UINKHAS, Jember,

Email: u_farihah@yahoo.com

Abstract:

This study discusses the effectiveness of flashcard playing media in improving reading skills of grade 1 students at MI al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. By using a qualitative approach and the type of research is Classroom Action Research (CAR). The research design begins with action planning, implementation of action, observing and evaluating the process and results of action (observation and evaluation), and reflection. Direct information from respondents regarding teacher efforts and children's learning outcomes is the primary data source. Secondary data comes from teacher and student documents of grade 1 MI al-Maghfiroh. While the data collection techniques used are observation, documentation, and interviews. The object of this study is grade 1 students of MI al-Maghfiroh. The results of this study are that flashcard playing media is considered effective in developing students' abilities in terms of numeracy. This can be proven by the increase in student learning completeness from the previous 25% to 75%.

Keyword : game media, flashcards, numeracy skills

Abstrak

Penelitian ini membahas efektivitas media bermain flashcard dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 di MI al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian dimulai dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan refleksi. Keterangan langsung dari responden mengenai upaya guru dan hasil belajar anak merupakan sumber data primer. Data sekunder berasal dari dokumen guru dan siswa kelas 1 MI al-Maghfiroh. Sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah obserfasi, dokumentasi, dan wawancara. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI al-Maghfiroh. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media bermain flashcard dianggap efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam hal berhitung. Hal ini dapat dibuktikan dari meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari yang sebelumnya 25% menjadi 75%.

Kata kunci : media permainan, flashcard, keterampilan berhitung

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik Ada juga para beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya (D. Erica, 2017).

Salah satu mata Pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari Tingkat dasar adalah matematika. Pelajaran matematika bertujuan untuk mengasah kemampuan numerasi peserta didik. Direktort jenderal Pendidikan dasar menekankan pentingnya kemampuan membaca dan berhitung atau numerasi. Kemampuan membaca melalui Pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan berhitung melalui matematika.

Di setiap jenjang pendidikan, mulai jenjang sekolah dasar hingga universitas bahkan jenjang pendidikan pra sekolah terdapat bidang studi matematika namun secara informal. Sudah selayaknya pembelajaran matematika juga harus diimbangi dengan kecakapan penuh oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan dengan harapan agar dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran pada jenjang yang akan ditempuh.

Ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, menurut Pemendiknas No. 22. Standar isi pendidikan dasar menetapkan bahwa siswa harus memahami konsep matematika dan dapat menggunakananya untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, menggunakan nalar mereka, memecahkan masalah dengan model matematika dan menemukan solusinya, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Putri, dkk., 2019).

Pada faktanya karena matematika bersifat tidak nyata dan membutuhkan pemahaman konsep menjadikan matematika pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik (Raini, 2021). Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung takut menjawab pertanyaan dan bertanya. Alat peraga pembelajaran yang kurang menarik memunculkan rasa rasa cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran dan lebih senang untuk bermain dan mengobrol bersama temannya. (Raini, 2021).

Kemampuan numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menganalisis informasi dalam bentuk angka dan menerapkan konsep bilangan, operasi hitung, dan kemampuan untuk menjelaskan informasi menggunakan matematika (Resti et al., 2020).

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tentunya ada banyak metode pembelajaran yang digunakan. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai keberadaan siswa di sekolah tersebut. Diantara media yang digunakan oleh Sebagian guru adalah media *Flashcard*.

Berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran literasi. Misalnya, studi oleh Grillo dan Dieker (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan membaca anak-anak usia dini. Penelitian lain oleh Liu dan Chen (2021) mengungkapkan bahwa *Flashcard* yang didesain dengan gambar dan warna yang menarik dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Moradi dan Chen (2020) menemukan bahwa penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa. Penelitian oleh

Sari dan Putri (2022) juga menyoroti bahwa *Flashcard* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi awal pada anak-anak dengan kebutuhan khusus. Terakhir, penelitian oleh Zhao dan Li (2023) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam penggunaan *Flashcard* untuk memaksimal kan hasil belajar.

Selain itu, menurut Wati, Manfaat menggunakan metode *Flashcard* dapat mencakup peningkatan aspek kognitif, terutama dalam hal pemahaman konsep berhitung yang lebih baik, (Tita Pertama Wati, 2021). Tujuan memilih metode *Flashcard* ini adalah untuk menggunakan penjumlahan yang mengaitkan konsep konkret ke abstrak dan mengaitkan beberapa konsep bilangan dan lambangnya. Didasarkan pada pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *Flashcard* untuk mengajarkan hitungan pada siswa yang lamban dapat meningkatkan keakraban mereka dengan angka dan menarik minat mereka dalam matematika.

Penelitian ini ingin mencari efektifitas permainan *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Penelitian ini dilakukan di MI al-Maghfiyah, tepatnya pada siswa kelas 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian dimulai dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan refleksi. Data primer dan sekunder dikumpulkan oleh peneliti untuk menentukan standar untuk hasil belajar anak dengan menggunakan metode bermain *Flashcard*. Keterangan langsung dari responden mengenai upaya guru dan hasil belajar anak merupakan sumber data primer. Data sekunder berasal dari dokumen guru dan siswa kelas 1 MI al-Maghfiyah. Sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah obserfasi, dokumentasi, dan wawancara.

Observasi: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa aktif dan tertarik anak-anak dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan *Flashcard* dengan tujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran, terutama tentang peningkatan kemampuan berhitung anak-anak di kelas 1 MI al-Maghfiyah. Menurut Arikunto (2008:146-147), "observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu projek dengan penggunaan alat indera."

Dokumentasi: "Teknik dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat tertulis", menurut Arikunto (2008:131). Menurutnya, "dalam metode ini peneliti bekerja sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan, yang ada dan objektif, data yang dikumpulkan adalah data pribadi anak dan foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung."

Ketiga, wawancara: Dalam penelitian ini, anak didik dan guru diwawancarai. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi tantangan guru selama kegiatan pembelajaran, masalah anak, dan media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak. Selanjutnya, melakukan wawancara dengan anak-anak untuk mengetahui perasaan mereka tentang lingkungan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Flashcard adalah alat pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang disesuaikan dengan ukuran anak. Guru dapat menggunakan kartu yang sudah ada atau membuat sendiri. Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, memperkenalkan kartu flash, juga dikenal sebagai kartu pendidikan, yang terdiri dari gambar dan kata-kata. Gambar di *Flashcard* dapat dikelompokkan menjadi seri binatang, buah-buahan, bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar dimainkan sambil ditunjukkan kepada anak-anak (Dwi Haryanti, 2020).

Pengertian lain menjelaskan bahwa *flashcard* adalah kartu dengan ukuran besar, biasanya menggunakan ukuran A4, menggunakan kertas yang agak tebal dan kaku. Flash Card biasanya "terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain".

Kartu *Flashcard* memiliki tujuan untuk meningkatkan daya ingat dan mempelajari ulang selama proses pembelajaran, menurut Delsri (Sonbai D, Saingo Y, 2023). karena kartu *Flashcard* membantu mengingat dan memahami materi pelajaran, seperti definisi atau pengertian, ejaan bahasa asing, rumus, simbol, dan lainnya.

Media *Flashcard* membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Selain manfaat yang disebutkan sebelumnya. Kelebihan *Flashcard* adalah bahwa mereka membantu otak kanan mengingat bentuk gambar dan kata-kata yang termasuk dalamnya (Hotimah, 2017). Praktis, mudah diingat, mudah dibawa, dan menyenangkan adalah keunggulan kartu memori, menurut beberapa pendapat di atas. Dari pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar anak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan dan tanpa media. Media yang ada selama proses pembelajaran memudahkan siswa untuk mengingat apa yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada anak kelas 1 MI al-Maghfiyah sebelum dilakukan Tindakan kelas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih dinilai kurang. Hal ini disebabkan banyak hal diantaranya karena Pelajaran matematika kurang menyenangkan bagi mereka. Sebab lain karena diantara mereka ada yang diajarkan berhitung dengan menyenangkan pada saat masih di bangku TK dan bahkan ada juga yang tidak pernah belajar di TK sama sekali.

Hal ini serupa dengan penjelasan dari Bu Dian, wali kelas 1 MI al-Maghfiyah dalam sesi wawancara. Bu Dian menjelaskan bahwa kemampuan anak-anak dalam berhitung masih terbilang kurang disebabkan banyak dari mereka yang kurang menyenangi Pelajaran matematika dan ada Sebagian dari mereka yang tidak senang sama sekali, meskipun ada juga Sebagian dari mereka yang sangat senang terhadap berhitung.

Montesori (dalam Riyanto & Handoko, 2004:6) mengemukakan bahwa "ketika mendidik anak-anak hendaknya ingat bahwa anak-anak adalah individu yang unik dan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri". Masa perkembangan ini juga merupakan masa yang sangat penting dalam fase perkembangan anak untuk fase-fase berikutnya, baik secara fisik, mental maupun spiritual" dan merupakan masa lima tahun pertama yang disebut "*the golden ages*" masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Yaitu tepatnya pada saat mereka berada di bangku TK.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru dan siswa harus melakukan inovasi dan strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran adalah perencanaan, yang mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan kelas dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Hasil pengamatan penggunaan teknik bermain kartu *Flashcard* adalah sebagai berikut: hasil observasi sebelum siklus ketuntasan belajar anak mencapai 25% dengan jumlah 3 anak yang tuntas; setelah tindakan pada siklus I, hasil belajar anak menjadi lebih baik, ketuntasan belajar anak mencapai 50% dengan jumlah 6 anak yang tuntas; namun, indikator keberhasilan anak masih belum memenuhi, sehingga tindakan berikutnya pada siklus II dilakukan untuk memenuhi kebutuhan anak.

Siklus I direncanakan akan dilakukan selama dua kali pertemuan. Jika anak-anak gagal mencapai ketuntasan atau keberhasilan selama dua pertemuan tersebut, peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Pada siklus berikutnya, diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka sendiri dengan menggunakan metode bermain *Flashcard*.

Penerapan metode bermain *Flashcard* pada siklus pertama yaitu dengan model klasikal, setiap anak dipanggil satu persatu ke depan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Dikarenakan model ini masih dianggap kurang maka dilanjut pada siklus berikutnya, yaitu dengan membuat kelompok kecil, dalam satu kelas dibuat empat kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari tiga orang anak. Kemudian setiap kelompok diberikan satu set *Flashcard*. Setelah semua siap maka guru memberi beberapa pertanyaan tentang kemampuan berhitung, setiap kelompok berlomba-lomba untuk lebih dulu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemudian dilanjutkan dengan membandingkan jawaban, setiap kelompok maju satu perwakilan dan membawa jawaban kemudian dibandingkan dengan kelompok lainnya.

Metode yang digunakan peneliti dalam menerapkan *Flashcard*, sepeerti yang disarankan oleh Soekresna (2001:33), yaitu memperkenalkan *Flashcard* kepada anak-anak dengan cara bertahap, mulai dari yang paling sederhana. Peneliti membuat kelompok kecil, meletakkan *Flashcard* di depan meja, menghitung jumlah gambar yang ada di dalamnya, dan kemudian guru mengambil satu *Flashcard* dan memberi anak-anak pertanyaan untuk menjawabnya.

Dengan metode bermain *Flashcard*, anak kelas 1 MI al-Maghfiroh menunjukkan ketertarikan dalam belajar berhitung dari yang sebelumnya. Sebagian besar dari mereka tidak kurang menyenangi pelajaran ini. Dibuktikan dengan antusias mereka yang tinggi dalam mengikuti permainan tersebut. Dengan membangkitkan ketertarikan mereka maka dapat menambah kemampuan mereka dalam berhitung.

Jika melihat dokumen hasil ujian siswa kelas 1 dari tahun-tahun sebelumnya yang tersimpan di kantor dalam Pelajaran matematika menunjukkan nilai yang kurang memuaskan. Kemungkinan apa yang terjadi pada siswa kelas 1 tahun ini juga terjadi pada tahun-tahun sebelumnya, yaitu kurang begitu senang terhadap Pelajaran matematika. Jika dibandingkan dengan penggunaan metode bermain *Flashcard* terjadi perubahan dari sebelum menggunakan metode ini.

Sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2018), hipotesis penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dan peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di kelas satu sekolah dasar. Selain itu, ada perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *Flashcard* dan peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di kelas satu sekolah dasar.

Kegiatan pembelajaran ini dapat menyebabkan anak tertarik karena dilakukan dengan menggunakan metode bermain. menurut pendapat Lismanda (2016:79) "Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungannya dan memenuhi tugas-tugas perkembangannya".

Hasil wawancara dengan sisiwa kelas 1 MI al-Maghfiroh menunjukkan bahwa dengan penggunaan media bermain flascard mereka merasa senang dalam belajar berhitung. Menurut mereka, belajar dengan cara ini lebih menyenangkan daripada belajar seperti hari-hari sebelumnya.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, dan bermain adalah cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang menggembirakan, yang memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang (Gordon & Browne, 1985 (dalam Moeslichatoen, 1999:32).

Selain bagi siswa, penggunaan metode bermain *Flashcard* juga memberi pencerahan pada guru, guru sudah mulai mengubah gaya proses mengajar, guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media dan ketika menjelaskan materi pembelajaran kepada anak tidak abstrak"anak-anak mudah paham dengan apa yang disampaikan.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa permainan flashcard efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan Tingkat ketuntasan pembelajaran siswa setelah dilakukan sebanyak 2 siklus dari yang sebelumnya 25% menjadi 75%.

Penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam berhitung adalah dikarenakan kurang tertariknya siswa dalam belajar. Selain itu ada Sebagian siswa yang tidak pernah duduk di bangku TK sama sekali sehingga mereka tidak begitu mengenal materi berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Erica,D. Haryanto, H. Rahmawati, M. & Vidada, I. 2017. Peran orang tua terhadap pendidikan anak usia dini dalam pandangan islam. Perspektif Pendidikan dan Keguruan. Universal Pendidikan. 10(2).
- Raini, G. K. (2021). Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Journal of Education Action Research, 6 (1), 58. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.42944>
- Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan dalam Bentuk Tes untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru SDIT Auladi Sebrang Ulu II Palembang. Applicable Innovation of Engineering and Science Research (AVoER), 670-673.
- Grillo, K. & Dieker, L. (2020). The Impact of Flashcards on Vocabulary Development and Reading Fluency in Young Children. Journal of Early Childhood Literacy, 20(3), 320-335.
- Liu, X. & Chen, Y. (2021). Enhancing Vocabulary Acquisition and Retention through Interactive Flashcards: A Study on Primary School Students. Journal of Educational Technology & Society, 24(2), 134-145.
- Moradi, H. & Chen, S. (2020). The Effectiveness of Flashcard-Based Learning for Vocabulary Acquisition in Primary Education. International Journal of Educational Research, 99, 101-112.
- Sari, D. & Putri, A. (2022). Utilizing Flashcards to Improve Early Literacy Skills in Children with Special Needs. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, 11(1), 56-65.
- Zhao, L. & Li, W. (2023). Integrating Technology with Flashcards to Enhance Literacy Learning in Primary Schools. Educational Research and Reviews, 18(4), 201-213.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tita Pertama Wati. (2021). Peran Media Flashcard dalam Mengenalkan Menghitung Permulaan pada Anak Usia Dini. Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak, 2(2). <https://doi.org/10.47766/seulanga.v2i2.155>

- Dwi Haryanti, D. T. N. (2020). Keaksaraan Awal Anak Usia Dini (M. Nasrudin (ed.); Cetakan 1). PT. Nasya Expanding Management.
- Sonbai D, Saingo Y, L. H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner Kelas IV SD Negeri Amsila. JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/354/277>.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. Jurnal Pendidikan UNIGA, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>
- Riyanto, Theo dan Handoko, Martin. (2004). Pendidikan Pada Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Soekersa, Ery dan Irawan Rinaldi. (2001). 8 kiat membantu anak mencintai matematika. Bandung: Grafika.
- Sari, R. P., Suryani, N. A., & Imran, R. F. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3741>.
- Lismanda, Febry, Y. (2017). Perkembangan Psikologi Anak Melalui Peran Ayah dalam Keluarga. Jurnal Vicratina. Vol.2(2).
- Lismanda, Febry, Y. (2016). Konsep Bermain Mind Mapping dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Vicratina. Vol.9(1)
- Moeslichatoen, R. (1999). Metode pengajaran di Taman kanak-kanak. Jakarta: PT. Rineka Cipta.