

## OPTIMALISASI PENERAPAN METODE BERMAIN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN

Prihastini Oktasari Putri<sup>1</sup>, Siska Mariana Sitorus<sup>2</sup>, Ika Septi Hidayati<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Jl Perintis Kemerdekaan, Gambiran, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Terbuka, Jl Setia Budi, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: [putriprihastini@gmail.com](mailto:putriprihastini@gmail.com)

---

### Article History

Received: 19-01-2025

Revision: 02-02-2025

Accepted: 04-02-2025

Published: 06-02-2025

**Abstract.** Introducing children to mathematics is an urgent matter. Most children in the B-Luke class at TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar struggle to understand number concepts, even though they can count. Therefore, this study aims to use flashcards as a playful medium to help children understand number concepts from 1 to 20. This is a classroom action research with two cycles. The subjects were 11 children from the B-Luke class. Data were collected through observation, post-class tests, and documentation. The data analysis shows that the initial concept understanding ability, which was predominantly at the Developing (MB) level (55%), increased to an average of Very Well Developed (BSB) at 64%. This demonstrates an improvement in understanding number concepts through the use of flashcards and playful methods.

**Keywords:** Flashcards, Concept Understanding, Number Concept

**Abstrak.** Mengenalkan anak pada matematika merupakan hal yang bersifat urgensi. Sebagian besar anak di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar kesulitan memahami konsep bilangan meskipun sudah bisa menghitung, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menggunakan *flashcard* sebagai media bermain untuk membantu anak memahami konsep bilangan 1-20. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Subjek penelitian dilakukan di kelas B-Luke dengan jumlah anak 11 orang anak. Data dikumpulkan dengan melakukan teknik observasi kemudian diberikan tes di akhir kelas serta dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke yang pada awalnya kemampuan Mulai Berkembang (MB) yang lebih mendominasi yakni 55% meningkat menjadi kelas dengan rata-rata kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB) 64%. Hal ini telah membuktikan bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan dengan *flashcard* dengan metode bermain.

**Kata Kunci:** *Flashcard*, Pemahaman Konsep, Konsep Bilangan

---

**How to Cite:** Putri, P. O., Sitorus, S. M., & Hidayati, I. S. (2025). Optimalisasi Penerapan Metode Bermain *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1191-1199. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2619>

---

### PENDAHULUAN

Salah satu karakteristik penting dalam pendidikan anak usia dini adalah menumbuhkan dan mengembangkan berbagai aspek kemanusiaan setiap anak, baik dari segi intelektual, emosional, spiritual, maupun sosial. Dalam hal ini, kecerdasan intelektual, yang salah satunya tercermin melalui kemampuan kognitif, dapat diukur melalui pemahaman konsep bilangan. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 memaparkan tentang pelaksanaan PAUD perlu

memperhatikan aspek tumbuh kembang anak secara holistik dan integratif. Kemampuan kognitif adalah proses belajar yang melibatkan ingatan dan logika yang akan mengembangkan kemampuan berpikir (Puji, 2023). Dalam hal ini kognitif anak akan mempengaruhi pengenalan anak akan konsep matematika. Menurut Cheung dalam (Puspita, 2022) berkembangnya kognitif anak dapat dilihat dari perubahan perilaku akibat belajar sehingga anak dapat berpikir tentang lingkungan sekitarnya. Salah satu dari beberapa standard isi matematika yang dimiliki sekolah mengenai angka serta konsepnya (Rizki & Sayyidatul, 2020). Pada dasarnya, konsep matematika terdiri dari beberapa langkah dalam pemahamannya yakni pengenalan angka pada usia 0 hingga 3 tahun dan pengenalan konsepnya pada usia 3 hingga 6 tahun. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bersama bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak sangat diperlukan sejak dini.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan observasi di TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar khususnya di kelas B Luke masih ditemukan banyak anak yang tidak memahami konsep bilangan dengan baik. Di kelas ditemukan sebagian besar anak mengenal angka dengan baik namun tidak mengerti konsepnya dan sebaliknya. Dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada matematika maka pemahaman tentang proses perkembangan anak saat belajar sangat diperlukan. Dalam hal ini penggunaan media belajar sambil bermain bagi anak sangat diperlukan. Arsyad dalam (Tri, 2023) menjelaskan media merupakan alat-alat baik berupa simbol atau gambar maupun media elektronik yang digunakan dalam proses belajar di kelas untuk diproses dan disusun kembali untuk disampaikan dalam bentuk informasi secara visual atau verbal. Media adalah alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pesan sehingga segala sesuatunya menjadi lebih mudah untuk diterima anak (Widya & Kartika, 2020). Peneliti akan menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajarannya.

Menurut Tri (2023) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar sebagai simbolnya dengan ukuran tertentu. Baik lambang maupun konsep bilangan dapat ditunjukkan di dalam *flashcard*. Media *flashcard* dijadikan sebagai materi edukasi berupa kartu yang terdapat foto atau gambar yang dapat dibuat sendiri. Tri juga menyebutkan bahwa permainan *flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan berhitung permulaan. *Flashcard* dapat digunakan untuk membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya dalam memahami urutan, konsep angka serta kemampuan matematika lainnya dengan baik. Menurut Husna (2023) pembelajaran matematika dengan menggunakan *flashcard* banyak digunakan pada anak usia dini sejak adanya penelitian sebelumnya yakni dengan *flashcard* anak dapat belajar menjadi pemikir yang logis dan sistematis. Tampilan kartu yang di dalamnya

berupa angka, huruf, gambar objek maupun bidang atau ruang dapat membantu anak untuk mengerti konsep matematika atau aritmatika. Dalam hal ini penggunaan *flashcard* dilakukan dengan metode bermain. Menurut Faila (2022) mengenalkan matematika agar tidak memberikan rasa takut dan bosan dapat dilakukan dengan bermain. Bagi anak, permainan matematika dapat memberikan dampak yakni: (a) Bermain sambil belajar dapat membangun pemahaman konsep matematika yang benar dengan cara yang menyenangkan dan menarik; (b) meminimalkan rasa takut terhadap matematika sejak dini; (c) mengajak anak secara tidak langsung untuk belajar matematika secara natur. Sardiaman dalam (Luluk, 2023) juga menegaskan bahwa guru sebaiknya menggunakan alat peraga atau alat bantu sebagai media belajar yang kreatif sehingga bisa dimanfaatkan sebagai sarana bermain anak.

Metode permainan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi mereka. Dengan bermain anak dapat membangun pengetahuan sendiri, serta dapat berkomunikasi dengan sesama teman secara leluasa. Suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme diperoleh anak dalam bermain (Sutikno, 2019). Melalui kegiatan bermainnya, anak-anak di bawah usia tiga tahun akan menemukan konsep matematika sendiri. Menurut Rahman et al., dalam (Tri, 2023) tahapan pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah: a) guru dapat membagi anak dalam bentuk kelompok maupun bersama-sama; b) guru menunjukkan media dan memberitahukan cara bermain; c) guru menunjukkan *flashcard* dan meminta anak ikut menyebutkan angka yang tertera; d) guru mengocok kembali kartu dan memilih secara acak kemudian meminta anak kembali menyebutkan angka yang ditunjukkan; dan e) kemudian guru dapat mengajak anak untuk mencocokkan angka yang tertera pada media *flashcard* dengan media penunjang lainnya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar dengan metode bermain *flashcard*.

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas adalah bentuk dari metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperbaiki proses belajar, mengubah suasana pembelajaran, dan hasil belajar. Di dalam penelitian ini diterapkan dua siklus yang terdiri dari empat kegiatan yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Apabila ternyata kemampuan anak belum mencapai kriteria ketuntasan, kegiatan akan diteruskan ke siklus berikutnya. Banyaknya siklus akan bergantung kepada tingkat ketuntasan indikator yang dicapai. Sejalan dengan itu, penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman konsep, terutama kemampuan memahami konsep bilangan melalui

media *flashcard*. Penelitian ini dilakukan dengan subjek 11 anak di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar di Jalan Mariam Tomong No.11 Pematang Siantar, Sumatera Utara. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Tes diberikan kepada anak dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan memahami konsep sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* dalam proses belajar. Dalam hal ini, keberhasilan anak adalah mengenal, menyebutkan, menghitung jumlah benda, serta menulis lambang bilangan dari 1-20. Penilaian dilakukan menggunakan tes yang diberikan dilakukan dengan menggunakan pemeringkatan skala (*rating scale*). Menurut Nurysamsyah et al., (2019) *rating scale* menggunakan 4 skala penilaian yaitu:

**Tabel 1.** Kriteria penilaian kemampuan

<b>Belum Berkembang (BB)</b>	<b>Mulai Berkembang (MB)</b>	<b>Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</b>	<b>Berkembang Sangat Baik (BSB)</b>
Anak belum mampu melakukan atau menjawab sesuatu dan masih dengan bimbingan atau diberikan contoh	Anak mampu melakukan atau menjawab sesuatu namun masih harus diingatkan atau dibantu	Anak mampu melakukan atau menjawab sesuatu dengan mandiri tanpa dibantu	Anak mampu melakukan atau menjawab sesuatu dengan mandiri dan dapat membantu temannya.

Kriteria penilaian untuk pemahaman konsep anak di kelas B-Luke adalah sebagai berikut: Belum Berkembang (BB) bila anak belum mampu mengenal, menyebutkan, menghitung serta menuliskan bilangan; Mulai Berkembang (MB) bila anak mampu mengenal, menyebutkan dan menghitung namun belum bisa menuliskan bilangan; Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bila anak dapat mengenal, menyebutkan, menghitung serta menuliskan bilangan; Berkembang Sangat Baik (BSB) bila anak mampu mengenal, menyebutkan serta menghitung dan menuliskan bilangan dengan baik serta dapat membantu temannya. Setelah penilaian anak dilakukan maka untuk menghitung persentase kemampuan pemahaman konsep anak di kelas dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kemampuan pemahaman konsep kriteria tertentu} = \frac{p}{q} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Banyak anak dengan kemampuan paham konsep kriteria tertentu (BB/MB/BSH/BSB)

q : Jumlah seluruh anak

Sedangkan observasi yang dilakukan adalah pengamatan terhadap proses penggunaan media *flashcard*. Setelah itu secara deskriptif data kemudian dianalisis.

**HASIL**

Berikut data kemampuan dalam memahami konsep bilangan pada kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus sebelum menggunakan media *flashcard*:

Pencapaian kemampuan pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke saat pra siklus.

**Tabel 2.** Pemahaman konsep bilangan pra siklus di kelas B-Luke

Aspek Perkembangan	Indikator Capaian	Nama Anak										
		Ar	Be	Cl	Da	De	Ef	Ga	Gi	Je	Ma	MI
Kognitif	Menghitung dan menuliskan jumlah bilangan	BB	MB	BB	BB	BB	MB	MB	MB	MB	BB	BB

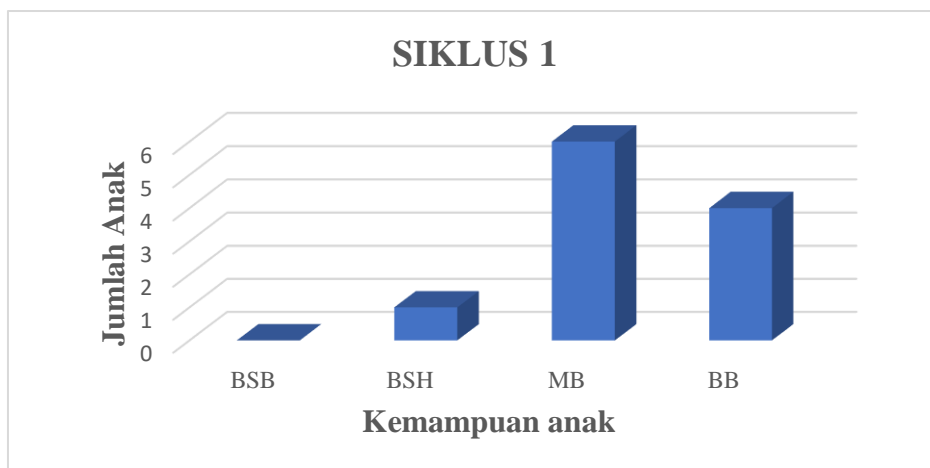


**Gambar 1.** Data pemahaman konsep bilangan pra siklus

Hasil pencapaian anak dalam pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke saat siklus 1

**Tabel 3.** Pemahaman konsep bilangan siklus 1 di kelas B-Luke

Aspek Perkembangan	Indikator Capaian	Nama Anak										
		Ar	Be	Cl	Da	De	Ef	Ga	Gi	Je	Ma	MI
kognitif	Bermain menghitung dan menuliskan jumlah bilangan	MB	MB	BB	BB	BB	MB	MB	MB	MB	BSH	BB

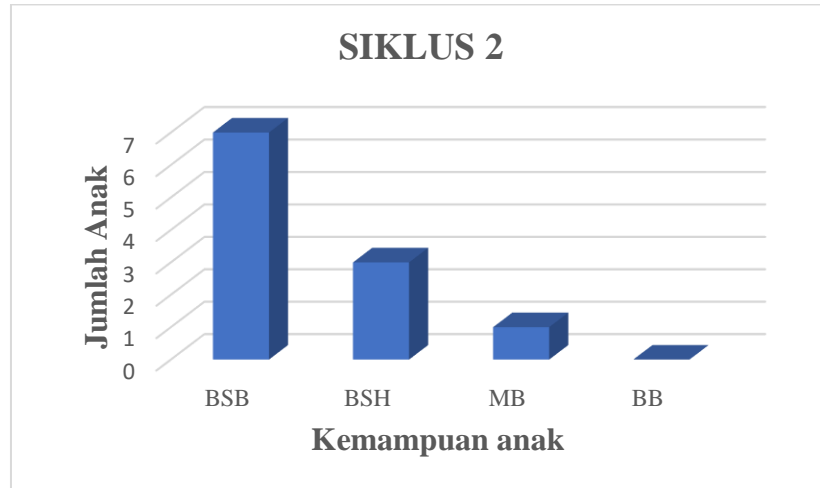


**Gambar 2.** Data pemahaman konsep bilangan siklus 1

Hasil pencapaian anak dalam pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke saat siklus 2

**Tabel 4.** Pemahaman konsep bilangan siklus 2 di kelas B-Luke

Aspek Perkembangan	Indikator Capaian	Nama Anak										
		Ar	Be	Cl	Da	De	Ef	Ga	Gi	Je	Ma	MI
Kognitif	Bermain mencocokkan <i>flashcard</i> digital dan <i>flashcard</i> fisik	BSH	BSB	BSB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH



**Gambar 3.** Data pemahaman konsep bilangan siklus 2

## DISKUSI

Dari data diperoleh bahwa kemampuan pemahaman konsep anak di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematangsiantar pada saat pra siklus masih tergolong rendah. Pada praskilus diperoleh 55% anak dengan kemampuan Mulai Berkembang (MB) dan 45% masih memiliki kemampuan Belum Berkembang (BB) (Gambar 1). Berdasarkan data tersebut maka diperlukan perbaikan agar kemampuan pemahaman konsep di kelas B-Luke mengalami perkembangan dan peningkatan. Upaya perbaikan dilakukan dalam 2 siklus yakni dimana di setiap siklus akan dilakukan tes di pertemuan akhir guna melihat tingkat pemahaman konsep anak setelah dilakukannya penggunaan media *flashcard*. Setelah dilakukannya penggunaan media *flashcard*, maka diperoleh hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi dan refleksi.

Kegiatan siklus 1 yang diadakan di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar. Dari hasil penelitian siklus 1 maka diperoleh data pemahaman konsep bilangan anak di kelas B-Luke mengalami peningkatan. Diperoleh rata-rata tingkat kemampuan pemahaman konsep bilangan dengan kemampuan mulai berkembang masih mendominasi yakni sebesar

55%, anak dengan kemampuan belum berkembang sebesar 36% dan anak dengan pemahaman yang berkembang sesuai harapan hanya sebesar 9% (Gambar 2). Dalam hal ini masih ditemukan anak yang kurang fokus saat mengikuti permainan dalam pembelajaran. Untuk itu, masih diperlukan siklus 2 untuk melanjutkan upaya perbaikan pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke.

Pada siklus 2, peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok saat bermain *flashcard*. Peneliti mengajak semua anak untuk terlibat aktif dalam bermain *flashcard* di kelas. Dari data yang ada, diperoleh bahwa anak dengan kemampuan berkembang sangat baik sejumlah 64%, berkembang sesuai harapan 27% dan anak dengan kemampuan mulai berkembang sejumlah 9% (Gambar 3). Pembelajaran yang bervariasi memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berhitung sehingga terbukti bahwa dengan adanya permainan *flashcard* kemampuan berhitung permulaan dapat berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa penggunaan *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan. Sebagai pendidik, penting untuk memahami bahwa pemahaman konsep matematika pada anak harus disesuaikan dengan tahap usia dan perkembangan mereka. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan bermain, seperti yang dikemukakan oleh Lismanda dalam (Solihah, 2019), menyatakan bahwa saat anak bermain, kebutuhan anak dalam keterlibatannya dengan lingkungan serta pemenuhan tugas-tugas perkembangannya secara aktif akan terpenuhi. Oleh karena itu, penerapan metode bermain *flashcard* dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam kemampuan berhitung, dapat sangat membantu anak untuk lebih memahami konsep yang diajarkan. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam penggunaan media *flashcard*, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi anak, tetapi juga mempermudah mereka dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru, karena mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya, belajar melalui bermain memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Piaget tentang intelektual anak, bahwasanya anak usia 2-7 tahun sangat cocok menggunakan media *flashcard* dalam kemampuannya dalam berhitung. Hal ini juga diperkuat oleh Mahmudi & Andajani dalam (Afikah, 2022) yang mengemukakan bahwa terdapat hasil positif yang didapat dari penggunaan media *flashcard* angka yang membantu anak dalam memahami konsep bilangan. Selain itu dengan media *flashcard*, akan terbentuk pemahaman anak tentang konsep berhitung tanpa disadari, anak akan memperoleh pengetahuan baru yang pada awalnya belum diketahuinya.

## KESIMPULAN

Sesuai dengan data pada hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan:

- Pada saat pra siklus, kemampuan memahami konsep 1-20 di kelas B-Luke masih pada tingkat ketuntasan yang kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase anak yang belum berkembang mencapai 45% dan mulai berkembang sekitar 55%.
- Kemampuan pemahaman konsep bilangan 1-20 saat pada siklus pertama sudah mengalami perkembangan yakni kemampuan mulai berkembang masih mendominasi yakni sebesar 55%, anak dengan kemampuan belum berkembang sebesar 36% dan anak dengan pemahaman yang berkembang sesuai harapan hanya sebesar 9%.
- Kemampuan pemahaman anak pada siklus kedua juga mengalami peningkatan yakni anak dengan kemampuan berkembang sangat baik sebesar 64%, berkembang sesuai harapan 27% dan anak dengan kemampuan mulai berkembang sebesar 9%.
- Kemampuan pemahaman konsep bilangan di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar dengan metode bermain *flashcard* meningkat. Rata-rata kemampuan anak di kelas B-Luke yang pada awalnya berada pada kemampuan Mulai Berkembang (MB) yakni 55% pada saat pra siklus telah meningkat menjadi rata-rata dengan kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni 64%.
- Dari analisis data yang dilakukan di setiap siklusnya, terlihat adanya kenaikan pada hasil belajar anak dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini memperlihatkan bahwa penelitian dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bilangan di kelas B-Luke TK Kristen Kalam Kudus Pematang Siantar terbukti.

## REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk berbagai pihak terkait:

- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi variasi permainan matematika lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak, serta memperhatikan perkembangan aspek sosial dan emosional melalui permainan.
- Bagi guru, penggunaan *flashcard* bisa dijadikan referensi media rutin dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak.
- Bagi pendidik dan orang tua, sangat penting untuk memahami tahap perkembangan anak agar penggunaan media pembelajaran, seperti *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga dapat mendukung perkembangan kognitif mereka secara optimal.

**REFERENSI**

- Anjelina, M., Meka, M., & Rawa, N. R. (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar untuk Melatih Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 323–333. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i2.266>.
- Asmawati, L. (2023). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astutik, A. P., Ridwan, M., & Abidin, R. (2023). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar/Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Kelompok B TK Negeri Pembina I Pungging Mojokerto. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 103-121.
- Maret'atush, S. (2019). Penerapan Metode Bermain Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Amin Pakis Malang. *Universitas Islam Malang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 1 (2).
- Puspita, Y. et al., (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Melalui Bermain Kartu Angka. *Journal of Education Research*, 3(3), 112-118.
- Rizki & Sayyidatul. (2020). *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Roziana, A., & Khasanah, U. (2022). Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 71–76. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.298>
- Saragih, N. H., & Kamtini. (2023). The Effect of Flashcard Learning Media in Developing Cognitive Children Aged 5-6 Years in Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, Academic Year 2022/2023. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(8), 1097–1106. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i8.5363>
- Sufa, F. F. (2022). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Solo: Unisri Press.
- Sutikno. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, efektif dan Menyenangkan.”* Mataram: Holistica Lombok.
- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(01), 43-52. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>.
- Widayati & Kartika. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.