

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *KIDS FLASHCARD* DIGITAL DALAM
MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Penelitian Eksperimen pada Anak Usia 4-5 Tahun di Wilayah Gayungsari)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Aida Ash-Sholehah

NIM 1702325

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2021**

LEMBAR HAK CIPTA
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *KIDS FLASHCARD* DIGITAL
DALAM MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh
Aida Ash-Sholehah
1702325

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Aida Ash-Sholehah 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

AIDA ASH-SHOLEHAH

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *KIDS FLASHCARD* DIGITAL
DALAM MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1,



Drs. H. Nahrowi Adjie, M.Pd.

NIP. 19580604 198203 1005

Pembimbing 2,



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

NIP. 19830216 200801 2 004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

NIP. 19830216 200801 2 004

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KIDS *FLASHCARD* DIGITAL DALAM MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

**Aida Ash-Sholehah
1702325**

ABSTRAK

Mengenalkan angka pada anak usia dini sangat penting karena dapat memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses belajar lebih lanjut terutama dalam pelajaran matematika. Media yang digunakan dalam mengenalkan angka untuk anak usia dini yaitu dengan menggunakan media kartu bergambar atau *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *kids flashcard* digital dalam mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan *single subject research (SSR)*. Subjek penelitian yang diambil berjumlah 2 anak dengan rentang usia 4-5 tahun di Wilayah Gayungsari. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Tahap penelitian dilakukan sebanyak 3 fase dengan setiap sesi yang berbeda, dimana pada fase baseline-1 dan baseline-2 (A) dilaksanakan sebanyak 3 sesi sedangkan pada fase intervensi (B) dilaksanakan sebanyak 4 sesi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada subjek DT dan EL setelah adanya intervensi penggunaan *flashcard* digital meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil observasi dan hasil analisis data dimana subjek DT berada pada kategori (BSH) dengan perolehan persentase 75% dan subjek EL berada pada kategori (BSB) dengan perolehan persentase 90%. Oleh karena itu penggunaan *flashcard* digital terbukti efektif dalam mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : Mengenalkan angka, Media Pembelajaran, *flashcard*

THE EFFECTIVENESS OF USING THE DIGITAL KIDS FLASHCARD APPLICATION IN INTRODUCING NUMBERS TO CHILDREN AGED 4-5 YEARS

Aida Ash-Sholehah

1702325

ABSTRACT

Introducing numbers in early childhood is very important because it can provide convenience to children in following the process of further learning, especially in math lessons. The media used in introducing numbers for early childhood is by using the medium of picture cards or flashcards. This study aims to find out the effectiveness of using digital flashcard kids applications in introducing numbers to children aged 4-5 years. The research method used is an experimental method with single subject research (SSR). The study subjects were taken amounting to 2 children with an age range of 4-5 years in the Gayungsari Region. The data analysis used in this study is to use analysis in conditions and analysis between conditions. The research phase was carried out in 3 phases with each different session, where in the baseline-1 (A) and baseline-2 (A') phases were carried out as many as 3 sessions while in the intervention phase (B) was carried out as many as 4 sessions. The results showed that the ability to recognize numbers in DT and EL subjects after interventions in the use of digital flashcards increased significantly. This can be seen based on the results of observations and data analysis results where the DT subject is in the category (BSH) with a percentage gain of 75% and the EL subject is in the category (BSB) with a percentage gain of 90%. Therefore the use of digital flashcards proved effective in introducing numbers to children aged 4-5 years.

Keywords: Introducing numbers, Learning media, Flashcard

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kids Flashcard Digital Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun	6
2.1 Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini	6
2.2 Media <i>Flashcard</i> untuk Anak Usia Dini.....	7
2.3 Kemampuan Mengenal Angka Sebagai Salah Satu Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	10
2.4 Efektivitas Penggunaan Media <i>Flashcard</i> untuk Anak Usia Dini.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Metode dan Desain Penelitian	14
3.2 <i>Subject</i> Penelitian.....	15
3.3 Instrumen Penelitian	15

3.3.1 Lembar Observasi	16
3.3.2 Dokumentasi	19
3.4 Prosedur Penelitian	19
3.4.1 Tahap Awal.....	19
3.4.2 Tahap Pelaksanaan.....	19
3.4.3 Tahap Akhir	21
3.5 Analisis Data.....	21
3.5.1 Analisis Dalam Kondisi	22
3.5.2 Analisis Antar Kondisi.....	23
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Temuan Hasil Penelitian	24
4.1.1 Karakteristik Subjek DT dan EL.....	24
4.1.2 Temuan	24
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Sebelum Diberikan Intervensi Dengan Menggunakan <i>Flashcard</i> Digital	59
4.2.2 Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Saat Intervensi Dengan Menggunakan <i>Flashcard</i> Digital	60
4.2.3 Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Setelah Intervensi Dengan Menggunakan <i>flashcard</i> Digital	61
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI & REKOMENDASI	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Implikasi	65
5.3 Rekomendasi.....	66
5.3.1 Bagi Peneliti.....	66
5.3.2 Bagi Guru.....	66
5.3.3 Bagi Orang Tua.....	66

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70
DAFTAR RIWAT HIDUP	116

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 109-117.
- Ahmad Susanto (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Akrim, M. (2018, July). Media learning in digital era. In 2018 3rd International Conference on Education, Sports, Arts and Management Engineering (ICESAME 2018) (pp. 458-460). Atlantis Press.
- Asnawir (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bina Aksara
- Astami T.S (2010) Efektivitas Penggunaan Media *Flahscard* Dalam Pengajaran KAKIKATA TO YOMIKATA III Pada Mahasiswa UBINUS Semester 3 Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Lingua Cultura*, 4(2), 183-190.
- Bujuri, D. A (2018) Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Conny R (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Copley, J. V (2000) *The young child and mathematics*. National Association for the Education of Young Children, 1509 16th Street, NW, Washington, DC 20036-1426.
- Fauziddin, M (2015) Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak - Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota. *Jurnal PAUD Tambusai*, 1(1), 49-54.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026-1036.
- Fitriyanti (2015) Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu. Program Studi PG-

- PAUD Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*.
- Halimatonsakdiah (2016) Pengembangan Kemampuan Kognitif Tentang Konsep Berhitung Dengan APE Flascard Di Tk Hubbul Wathan Lamteuba Kecamatanseulimeum Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Unsyah*. Vol. 1 No. 1.
- Hasiana, I., & Wirastania, A (2017) Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka pada Taman Kanak Kanak Kelompok A. *WAHANA*, 69(2), 61-66.
- Inggrida, P., & Christiana, E. (2014). Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok A Tk Islam Insan Al-Firdaus. *PAUD Teratai*, 3(3)
- Khadijah (2016) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Khadijah & Nurul Amelia (2020) *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini : Teori dan Praktik*. Jakarta : Kencana.
- Kustiawan U. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Mayke T. (2001) *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Palupi, G. D. (2013). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Aba IV Kota Kediri. *PAUD Teratai*, 2(3).
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 2(1), 25-31.
- Purwanto, N. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putri, D. M. (2012) Pembentukan konsep diri anak usia dini di one earth school Bali. *Journal Communication Spectrum: Capturing New Perspectives in Communication*, 2(1), 100-117.

- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128.
- Rokhadi R (2019) Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kepada Anak Usia Dini Melalui Bermain Papan Flanel. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1).
- Safira A. R & Ifadah A. S (2020) *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Jatim: Caramedia Comunication
- Safira A. R (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jatim: Caremedia Communication.
- Sanaky (2011) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kaukeba
- Santi & Danar (2009) *Pendidikan Anak Usia Dini*, PT. Matana Jaya Cemerlang
- Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Sunanto, J; Takeuchi, K & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Tadkirotun, M. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Tarjono (2003) *Pengenalan dan Pemahaman Terhadap Bilangan*. Jakarta.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Zaman B (2009) *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.
- Tangerang. Utari, R. (2012). TAKSONOMI BLOOM : Apa dan bagaimana menggunakannya? *ACADEMIA*, 2-14.