

Implementasi Media *Flashcard* Dalam Mengenalkan Konsep Permulaan Matematika Pada Anak Usia Dini

Riadh¹, Mayana Futri², Risky Aulia³, Kholidah Nur⁴

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAIN Mandailing Natal

Email: ¹pa7332771@gmail.com, ²mayanafutri203@gmail.com, ³rizkyaulia040607@gmail.com,
⁴kholidahnur@stain-madina.ac.id

Abstract. *The ability of young children to understand beginning mathematics is still relatively low. This is because the learning process in early childhood is not carried out in accordance with the child's age development. The aim of this research is to describe the use of flashcard media in introducing early mathematics concepts to early childhood. The research method used in this research is using literature study techniques by reviewing several pieces of literature from various existing sources which are adapted to the research topic. The data analysis technique used in this research consists of three stages, namely data reduction, data presentation, and verification or drawing conclusions. The research results obtained in this study are that the use of flashcard media can help children understand initial mathematical concepts such as the concepts of numbers and geometry. This is because the flashcard media displays images, basic geometric shapes which have quantities corresponding to the number symbols 1-10, so that children can easily understand the meaning of the numbers 1-10 based on the quantity of the images of the basic geometric shapes displayed in the flashcard media.*

Keywords: *Flashcard Media, Beginning Mathematics Concepts, Early Childhood.*

Abstrak. Kemampuan anak usia dini dalam memahami matematika permulaan masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena proses belajar pada anak usia dini tidak dilakukan sesuai dengan perkembangan usia anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media *flashcard* dalam mengenalkan konsep permulaan matematika pada anak usia dini. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik studi literatur dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber yang ada yang disesuaikan dengan topik penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *flashcard* dapat membantu anak dalam memahami konsep permulaan matematika seperti konsep bilangan dan geometri. Hal ini dikarenakan media *flashcard* menampilkan gambar, bentuk-bentuk dasar geometri yang memiliki jumlah sesuai dengan lambang bilangan 1-10, sehingga anak mudah untuk memahami makna angka 1-10 berdasarkan jumlah kuantitas dari gambar bentuk dasar geometri yang ditampilkan dalam media *flashcard*.

Kata Kunci: Media *Flashcard*, Konsep Permulaan Matematika, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pemberian stimulasi oleh orang tua ataupun pendidik yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, serta menumbuhkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan seni sehingga anak akan berkembang secara optimal dan memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada usia ini pula, anak berada pada masa emas atau *golden age* yang merupakan saat paling tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif yang termasuk di dalamnya pemahaman tentang konsep matematika.

Received: Oktober 16, 2024; Revised: Oktober 30, 2024; Accepted: November 20, 2024;

Online Available: December 05, 2024

Kemampuan matematika pada anak di Indonesia menurut hasil survey PISA masih tergolong rendah. PISA (*Programme for International Student Assessment*) merupakan program untuk mengukur prestasi bagi anak usia 15 tahun pada bidang kemampuan matematika, sains, dan literasi membaca (Hewi & Shaleh, 2020). Pada tahun 2018 untuk kategori matematika, Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379 (Tohir, 2020). Menurut Hewi & Shaleh (2020), pendidikan yang paling awal di tempuh oleh anak yaitu pendidikan anak usia dini yang dapat memperbaiki hasil penilaian PISA pada setiap bidang, termasuk bidang matematika. Hal ini dikarenakan fokus pembelajaran yang ada di pendidikan anak usia dini yaitu pemberian stimulasi pada aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini secara holistik integratif, mulai dari mempelajari literasi membaca (bahasa), literasi matematika dan literasi sains (Hewi & Shaleh, 2020). Selain itu, menurut Maryatun (2016) menegaskan bahwa keberadaan pendidikan anak usia dini sangat penting bagi kemampuan anak-anak Indonesia, karena PAUD adalah peletak dasar pertama bagi perkembangan anak (Maryatun, 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, mengembangkan kemampuan matematika pada anak sejak dini dapat berpengaruh pada kemampuannya kelak di jenjang pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa pada bidang matematika masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya kemampuan matematika pada anak tidak dikembangkan secara optimal sejak dini. Oleh karena itu, pengenalan konsep matematika tersebut tentunya diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan usianya dan juga melalui pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak. Pendidikan matematika penting untuk diberikan kepada anak sejak dini karena akan berpengaruh pada keberhasilannya kelak di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebagaimana menurut pendapat Gormley; Ludwig & Philips dalam (Özçakır et al., 2019) bahwa pendidikan matematika awal bagi anak-anak usia dini dapat menjadi dasar bagi keberhasilan akademis di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Artinya, mengenalkan matematika pada anak sejak dini, dapat membantu keberhasilan pada bidang matematika di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut pendapat Suyadi dan Masnipal dalam (Kurniawan et al., 2019), kemampuan kognitif termasuk konsep permulaan matematika yang dapat dikenalkan sejak dini yaitu sejak usia 4-5 tahun yang konsep tersebut terdiri dari beberapa hal yaitu tentang konsep warna, bentuk, ukuran, pola, dan ruang. Selanjutnya, menurut *The National Council Teachers of Mathematics* (NCTM) terdapat lima konsep permulaan matematika yang dapat dikenalkan kepada anak, yaitu: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta probabilitas (Hapsari et al., 2019). Beberapa karakteristik konsep matematika yang dapat

dipelajari oleh anak menurut Charlesworth yaitu: (1) korespondensi satu-satu, (2) menghitung, (3) mengklasifikasi, (4) mengukur (Charlesworth, 2011). Menurut Liebeck dalam (Iswanti, 2014), matematika permulaan pada anak usia dini yaitu merupakan kegiatan mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda, mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda atau memasang dan menghubungkan bilangan dengan benda. Mempelajari konsep permulaan matematika bagi anak usia dini merupakan suatu upaya stimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan belajar pada jenjang pendidikan lebih lanjut, serta membantu anak dalam memecahkan masalah secara nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sujiono, 2011) yang menyebutkan bahwa dengan mempelajari matematika merupakan salah satu cara dalam melatih kemampuan anak untuk dapat berpikir secara logis dan sistematis. Selain itu menurut (Brewer, 2013), matematika adalah cara memandang dunia dan pengalaman mereka di dalamnya, cara memecahkan masalah secara nyata, juga pemahaman tentang bilangan, operasi pada bilangan, fungsi dan hubungan, probabilitas dan pengukuran.

Pengenalan konsep matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media-media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Media pembelajaran merupakan hal yang penting digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada anak usia dini. Selain dapat menarik perhatian anak, juga dapat membantu anak memahami konteks pembelajaran dengan mudah. Sejalan dengan pendapat Efendi dalam (Patria & Iriyanto, 2014) menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan semangat dan ketertarikan anak dalam suatu aktivitas dan memungkinkan anak belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep permulaan matematika pada anak usai 4-5 tahun yaitu dengan menggunakan media *flashcard*.

Media *flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar. Kartu ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara cepat. Sebagaimana yang dikutip oleh (Mansyur, 2018) bahwa *flashcard* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman yang merupakan seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania, yang menurutnya *flashcard* ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Kemudian, menurut Ratnawati dalam (Rahman et al., 2017), media *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* dapat membantu anak mengenal konsep permulaan matematika seperti konsep

bilangan dan geometri dengan menampilkan angka dan gambar-gambar bentuk dasar geometri, serta menampilkan benda-benda yang memiliki bentuk seperti bentuk dasar geometri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan menyajikan telaah dari beberapa literatur tentang penggunaan media *flashcard* dalam mengenalkan konsep permulaan matematika pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kajian pustaka dengan menelaah beberapa literatur dari berbagai sumber seperti artikel jurnal dan buku. Menurut (Zed, 2014), studi kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya tanpa memerlukan riset lapangan. Menurut (Nazir, 2011) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan studi penelaahan terhadap beberapa buku, literatur, catatan, dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Dengan demikian, penelitian studi kepustakaan merupakan suatu penelitian yang proses pengumpulan datanya dilakukan melalui telaah beberapa literatur yang dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku ataupun artikel ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan penelitian tanpa memerlukan riset lapangan. Penelitian studi kepustakaan ini bersifat kualitatif deskriptif, sehingga hasil dari telaah literatur dideskripsikan secara rinci agar dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, yaitu dengan mengkaji beberapa literatur yang sesuai dengan topik penulisan artikel yaitu mengenai media *flashcard* dan permulaan matematika anak usia dini. Hasil dari beberapa literatur yang telah ditelaah, akan digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media *flashcard* dalam mengenalkan konsep permulaan matematika pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Anak Usia Dini dan Karakteristiknya

Usia dini, kadang-kadang dikenal sebagai “masa keemasan”, merupakan awal dari keberadaan seseorang dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap nasibnya. Di Indonesia, PAUD diperuntukkan bagi bayi atau anak kecil (usia 0–6 tahun) (Masnipal, 2013). Anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilindungi oleh pendidikan anak usia dini berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Aisyah, 2011). *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*

mendefinisikan anak usia dini sebagai anak usia 0 hingga 8 tahun yang bersekolah di taman kanak-kanak negeri dan swasta, taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), pusat penitipan anak keluarga, dan penitipan anak. Pusat.

Menurut definisi UNESCO, anak usia dini didefinisikan sebagai “usia sejak lahir hingga usia delapan tahun, atau masa kanak-kanak awal, adalah masa pertumbuhan pesat dan puncak perkembangan otak.” Anak-anak pada usia ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan individu yang berhubungan dengan mereka (UNESCO, 2023). Masa sejak lahir sampai usia delapan tahun dikenal dengan masa anak usia dini. Puncak perkembangan otak terjadi pada masa ekspansi yang luar biasa ini. Pada tahap ini, orang-orang di sekitar anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap lingkungannya.

Berdasarkan klasifikasi di atas, anak-anak di Indonesia dianggap berada pada usia anak usia dini sejak lahir hingga usia enam tahun, namun rentang usia tersebut di seluruh dunia adalah delapan tahun. Oleh karena itu, anak-anak PAUD dianggap berada pada tahap anak usia dini di Indonesia.

Anak usia dini adalah individu berbeda yang berbeda dari orang dewasa dalam beberapa hal. Anak kecil tidak dapat diperlakukan sama dengan orang dewasa karena perbedaan perilaku dan sifat mereka yang signifikan. Anak usia dini memiliki ciri-ciri fisik, psikologis, sosial, moral, dan lainnya yang berbeda. Masa paling krusial dalam hidup seseorang juga adalah masa kanak-kanak. Karena masa kanak-kanak merupakan masa terbentuknya kepribadian dan landasan seorang anak sehingga mempengaruhi pengalamannya di masa depan. Memahami ciri-ciri masa bayi ini sangatlah penting jika ingin memiliki generasi yang dapat berkembang secara maksimal karena tahapan kehidupan ini sangatlah penting.

Menurut Guslinda dan Rita Kurnia memaparkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik suka bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*), senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara (Guslinda & Kurnia, 2018).

Menurut Hartati dalam Agusniatih dan Manopa, bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan orang dewasa. Karakteristik tersebut adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang tinggi dari seorang anak ditunjukkan dengan munculnya berbagai pertanyaan, bahkan pertanyaan anak sering kali membuat orang dewasa merasa kebingungan untuk memberikan jawaban yang dapat dengan mudah diterima oleh nalar mereka.

2. Memiliki keunikan. Pada umumnya setiap anak memiliki keunikan masing-masing. Setiap individu tidak dapat diberikan perlakuan yang sama karena memiliki bakat, minat, dan gaya belajar yang berbeda-beda.
3. Kaya dengan fantasi. Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat menyenangkan. Pada masa ini anak-anak senang berfantasi atau berimajinasi; menghayal menjadi tokoh-tokoh tertentu seperti yang sering mereka lihat di televisi maupun di kehidupan nyata.
4. Masa belajar yang paling potensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan anak usia dini dapat mencapai 80% pada usia 0-8 tahun, sedangkan perkembangan fisik otak dapat mencapai 85% pada usia 6 tahun (Kertamuda, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa masa ini menjadi momentum untuk memberikan pendidikan terbaik bagi setiap individu.
5. Bersifat egosentris. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan anak yang suka berebut mainan dan menangis saat keinginannya tidak dituruti.
6. Memiliki daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini adalah individu yang aktif dan tidak dapat duduk di satu tempat dalam waktu yang lama. Seperti di sekolah, guru sering merasa kewalahan saat menghadapi anak yang sulit diminta untuk duduk diam dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan.
7. Anak adalah makhluk sosial. Usia dini adalah masa yang tepat untuk memberikan stimulasi berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Pada masa ini anak harus dikenalkan dengan lingkungan sosial, sehingga mampu berkembang dan berinteraksi dengan baik (Agusniatih & Manopa, 2019).

Konsep Permulaan Matematika Anak Usia Dini

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari secara formal oleh siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah matematika. Memahami ide-ide matematika sangat penting untuk kesuksesan dalam hidup. Manusia hampir pasti menjumpai matematika dalam sehari-hari dengan berbagai konteks, termasuk bisnis, kenegaraan, permasalahan rumah tangga, dan lain-lain. Dibandingkan dengan ilmu-ilmu lain, tidak terdengar terlalu dramatis untuk menyatakan bahwa matematika menawarkan banyak jawaban kepada manusia dalam berbagai bidang kehidupan mereka.

Meskipun merupakan ilmu yang dibutuhkan banyak orang, matematika tidak disukai banyak orang. Beberapa orang tidak menyukai kelas matematika karena mereka merasa sulit untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Berdasarkan temuan jejak pendapat siswa mengenai kelas matematika, 20% siswa menganggap mata pelajaran tersebut menantang, dan

45% anak mengatakan belajar matematika sangat menantang. Menurut Nani (2017), 35% anak percaya bahwa aritmatika itu sederhana dan menyenangkan. Setidaknya sebagian orang masih beranggapan bahwa belajar matematika itu sederhana dan menyenangkan. Namun, sebagian besar siswa kesulitan menghadapinya.

Besarnya angka yang menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam mempelajari matematika disekolah ternyata sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh PISA (*Program International for Student Assessment*) pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia pada bidang matematika dari 79 negara yang disurvei Indonesia berada pada posisi ke-73. Data ini menunjukkan bahwa pelajaran matematika masih menjadi persoalan besar dalam pendidikan di Indonesia yang harus segera dicarikan jalan keluarnya (Yudi & Rajab, 2019). Kemampuan matematika bukanlah kemampuan yang diperoleh secara instan, namun kemampuan yang diperoleh melalui proses latihan yang dilakukan secara berkelanjutan mulai dari yang sederhana menjadi yang lebih kompleks. Mengajarkan matematik harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dengan cara yang konkret sampai pada yang abstrak. Untuk anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika harus dilakukan secara konkret hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Ada tiga aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak dalam mempelajari konsep-konsep matematika yaitu *naturalistic*, informal dan terstruktur (Charlesworth & Lind, 2010).

Menurut Geist (2003) Pembelajaran konsep matematika dimulai sejak masa bayi, saat bayi mulai memperhatikan hubungan dan mengelompokkan, menyusun, dan membandingkan objek. Sedangkan menurut (Copple & Bredekamp, 2009), agar anak kecil mulai memahami arti bilangan bulat, mulai menggunakan geometri dengan mengidentifikasi bentuk dan hubungan dalam ruang, dan menggunakan pengukuran sebagai cara untuk mengidentifikasi dan membandingkan benda. (*The Young Child and Mathematics. Junita Coley, 2000*) konsep matematika seperti angka dan operasi, pola, fungsi, dan aljabar, geometri dan pengertian spasial, pengukuran, dan analisis data dan probabilitas. *The National Council of Teacher of Mathematics* (NTCM), menjelaskan sebagai berikut:

- a) Jumlah/angka dan operasi (Mengenali berapa banyak objek dalam satu set, memahami korespondensi satu-ke-satu, dan mengatur objek dalam urutan yang meningkat).
- b) Aljabar (Memahami pola dan hubungan serta mampu mengulanginya).
- c) Geometri dan Spasial (Mengenali ciri-ciri bentuk dan mendeskripsikan hubungan spasial).
- d) Pengukuran (Membandingkan dan menyusun objek, mulai dari mengukur objek, baik menggunakan satuan ukuran standar atau tidak standar).

- e) Pemecahan masalah (Guru menyediakan lingkungan yang mendorong pemecahan masalah dan mengungkapkan metode anak-anak saat mereka memecahkan masalah).
- f) Analisis data dan probabilitas (Mengajukan pertanyaan yang bermakna dan kemudian membuat grafik jawaban).

Konsep-konsep matematika tersebut diatas lajimmya konsep matematika yang dipelajari disekolah-sekolah. Matematika memang ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Namun demikian, bagi anak usia dini matematika bukan sekedar hanya melakukan operasional angka (*aritmatika*) namun matematika bagi anak usia dini sebagai cara memandang dunia dan pengalaman mereka didalamnya (Brewer, 2007). Keterlibatan konsep-konsep matematika dalam kondisi anak bermain sebetulnya sangat membantu guru untuk memperkenalkan konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan. Banyaknya konsep-konsep matematika yang harus dikuasi anak harus didukung pula dengan beragam variasi kegiatan untuk mendukung mempelajari konsep tersebut. Oleh sebab itu, sekolah harus menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendukung anak dalam mempelajari konsep matematika tersebut. Peralatan yang bisa disediakan untuk mendukung pembelajaran matematika salah satunya ialah dengan menggunakan media *flashcard*, selain itu diantaranya ada juga seperti balok, peralatan pasir dan air, alat peraga permainan dramatis seperti piring dan peralatan memasak, berbagai manipulatif, bahan seni dan kerajinan kayu, bahan alami seperti batu atau biji pinus, dan berbagai item lain yang dapat dibandingkan, dikelompokkan, dihitung, dicocokkan, atau ditempatkan dalam urutan yang logis (Essa, 2011). Akan lebih bagus lagi jika disetiap sekolah disediakan ruang yang khusus untuk mendukung belajar matematika.

Media Flashcard

Salah satu strategi yang digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah pemanfaatan media. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar atau perantara yang memudahkan penyampaian pesan atau informasi. Dengan memasukkan media ke dalam proses pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Briggs dalam (Fadillah, 2017), media mencakup setiap alat fisik yang mampu menyajikan pesan untuk menginspirasi siswa agar belajar. Sanaky lebih lanjut mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan (Sanaky, 2013). Selain itu, Musfiqon, sebagaimana dikutip dalam (Suryani et al., 2018), menggambarkan media pembelajaran sebagai sumber daya yang dirancang untuk menjelaskan komponen-komponen tertentu dari program pembelajaran yang lebih luas yang mungkin menantang untuk disampaikan secara verbal.

Lebih lanjut, Sadiman, A. S. dalam (Fadillah, 2017) berpendapat bahwa media dapat berupa apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dengan demikian merangsang pikiran, emosi, fokus, minat, dan keterlibatan siswa, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif.

Di antara berbagai jenis, media flashcard menonjol karena sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran pada anak usia dini. Media *flashcard* terdiri dari alat bantu visual dalam bentuk kartu bergambar, dan mendapat namanya dari metode menampilkan kartu-kartu ini dengan cepat kepada anak-anak. Mansyur (2018) mencatat bahwa *flashcard* adalah kartu bergambar yang dipasangkan dengan kata-kata, sebuah konsep yang dipopulerkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Doman menganjurkan penggunaan *flashcard* dengan menunjukkannya dengan cepat kepada anak-anak sambil membaca teks yang menyertainya.

Chatib (2011) menjelaskan bahwa media *flashcard* terdiri dari kartu-kartu yang menampilkan gambar atau tulisan yang relevan dengan suatu konsep. Pandangan lain dikemukakan oleh Windura (2010) yang menyatakan, “bahwa media *flashcard* atau kartu bergambar merupakan kartu-kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengulas dalam proses pembelajaran.” Dengan kata lain, media *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu untuk membantu mengingat dan mengulas konten pendidikan, meliputi definisi, istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, dan lain-lain.

menurut Ratnawati dalam (Rahman et al., 2017), media *flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Menurut Rahman dalam (Susanto, 2011), melalui penggunaan *flashcard*, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, memiliki konsep berhitung dengan baik, dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan sebuah media yang berbahan dasar kartu berisikan gambar-gambar yang dilengkapi dengan kata atau kalimat.

Manfaat penggunaan media *flashcard*, sebagaimana yang diuraikan oleh Indriana dalam (Rejeki et al., 2018), meliputi: (a) portabilitas, karena ringkas dan mudah dibawa; (b) kepraktisan baik dalam pembuatan maupun penerapan, memungkinkan anak-anak terlibat secara efektif dalam pembelajaran dengan media ini; (c) daya ingat, karena kartu-kartu tersebut menarik secara visual dan berisi huruf atau angka sederhana, yang membantu merangsang otak untuk menyimpan informasi yang disajikan untuk durasi yang lebih lama; (d) kesenangan, karena kartu-kartu ini membuat pembelajaran terasa seperti permainan. Lebih jauh, manfaat

tambahan dari penggabungan media flashcard ke dalam proses pendidikan, menurut (Pradana dan Gerhani, 2019), adalah bahwa kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif, efisien, bernilai, masuk akal, dan menyenangkan.

Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Mengenalkan Konsep Permulaan Matematika Pada Anak Usia Dini

National Council Teachers of Mathematics (NCTM) mengidentifikasi lima konsep matematika fundamental yang cocok untuk diperkenalkan kepada anak-anak, yaitu: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, dan analisis data dan probabilitas (Hapsari et al., 2019). Meskipun demikian, untuk pendidikan anak usia dini, fokus utama haruslah pada konsep bilangan dan geometri. Mendukung sudut pandang ini, Komite Dewan Riset Nasional untuk Matematika Anak Usia Dini, berdasarkan temuan penelitiannya, menegaskan bahwa dua bidang fokus utama untuk pendidikan matematika anak usia dini memang konsep bilangan dan geometri (Charlesworth dan Lind, 2012).

Lestari (2011) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, (2) mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung, (3) membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama (Mulyati et al., 2019).

Menurut Bird dalam (Atmaja, 2017), geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Kemudian, Lestari dalam (Novita, Putra, Rosayanti, & Fitriani, 2018) menjelaskan bahwa dalam pendidikan anak usia dini, pemahaman tentang geometri didefinisikan sebagai kemampuan anak-anak untuk mengenali, menunjuk, menyebutkan dan mengumpulkan benda-benda di sekitarnya berdasarkan pada bentuk-bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Contoh mengenal matematika perulaan pada AUD a) Mengenal Angka: Guru menggunakan *flashcard* dengan angka besar di satu sisi dan gambar benda yang sesuai di sisi lainnya. Misalnya, angka 3 di satu sisi dan gambar tiga apel di sisi lain. b) Konsep Pola: *Flashcard* dengan pola sederhana (misalnya lingkaran, segitiga, atau kotak) dapat digunakan untuk membantu anak mengenali pola dan urutannya. c) Penjumlahan Sederhana: *Flashcard* bergambar benda dapat membantu anak belajar penjumlahan. Contohnya, satu kartu bergambar dua bola dan satu kartu lain bergambar tiga bola, anak diminta menghitung totalnya. d) Pengelompokan: *Flashcard* dengan berbagai jenis gambar (buah, binatang, atau mainan) digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mengelompokkan berdasarkan jenis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika permulaan adalah pengenalan konsep-konsep matematika yang sederhana mulai dari hal yang konkret sampai dengan yang abstrak dan anak mampu untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang meliputi konsep bilangan dan geometri.

SIMPULAN

Mempelajari matematika sejak usia dini merupakan salah satu cara dalam melatih kemampuan anak untuk dapat berpikir secara logis dan sistematis, serta menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan dalam belajar matematika pada tahap selanjutnya. Upaya yang dapat dilakukan dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, seperti media *flashcard*. Hal ini dikarenakan tampilan dalam media *flashcard* berisikan huruf, angka, ataupun gambar bentuk geometri yang dapat mempermudah anak dalam mengingat serta memahami konsep bilangan dan geometri yang termasuk dalam konsep permulaan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan* (1st ed.). Edu Publisher.
- Aisyah, S. (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Atmaja, J. R. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pelita PAUD, 1(2),-134. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v1i2.206>
- Brewer, J. A. (2007). *Intriduction to Early Childhood Education Preschool Trhough Primar Grades Sixth Edition*. New York: Pearson.
- Brewer, J. A. (2013). *Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades 6th Edition*. Pearson Education Inc.
- Charlesworth, R. (2011). *Experiences in Math for Young Children*. Cengage Learning.
- Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2010). *Math & Science For Young Children*. United States: Wadsworth, Cengage Learning.
- Copple, C. E., & Bredekamp, S. (Eds.). (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8 (3rd ed.)*. Washington, DC.

- Essa, E. L. (2011). *Introduction to Early Childhood Education sixth edition*. United states: Wadsworth Cengage Learning.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Geist, E. (2003). Infants and toddlers Cutler, K. M., Gilkerson, D., Parrott, S., & Bowne, M. T. (2003). Developing math games based on children's literature. *Young Children*, 58(1), 22-27.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hapsari, M. N., Ilhami, B. S., & Agustina, Y. (2019). *Dekak-Dekak Geometri, Media Pembelajaran untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A*. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 30–36. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1433>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). *Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 4(1). <http://www.ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018>. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>.
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden age-strategi sukses membentuk karakter emas pada anak*. Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, D. E., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Manurung, R. T. (2019). *Smart mathematics : a kindergarten student learning media based on the drill and practice model*. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012037>
- Mansyur, U. (2018). *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fyr8g>
- Maryatun, I. B. (2016). *Peran Pendidik PAUD dalam Membangun Karakter Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>
- Masnipal, M. P. (2013). *Siap Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional*. Elex Media Komputindo.
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). *Pengembangan Media Papan Flanel untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>
- Nani, R. S. (2017), *persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game*. *Prosiding Temu ilmiah X. Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia (p. 227)*. Semarang: Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia.
- Nath, N., Sahariah, D., Meraj, G., Debnath, J., Kumar, P., Lahon, D., ... & Kanga, S. (2023). Land use and land cover change monitoring and prediction of a UNESCO world heritage site: Kaziranga eco-sensitive zone using cellular automata-Markov model. *Land*, 12(1), 151.

National Association for the Education of Young Children exploring mathematics. *Young Children*, 58(1), 10-12.

Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.

Özçakır, B., Konca, A. S., & Arıkan, N. (2019). *Children's Geometric Understanding through Digital Activities : The Case of Basic Geometric Shapes*. In *International Journal of Progressive Education* (Vol. 15, Issue 3). <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.193.8>

Patria, D., & Iriyanto, T. (2014). *Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1 Sampai 10 Siswa Kelas I SDLB*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2).

Rahman, T., Sumardi, & Fuadatun, F. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118– 128. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>

Rejeki, H. I., Hidayah, R., Cendrawati, L., & Juwanti. (2018). *Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard*. *International Conference on Science and Education and Technology*, 247. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.47>

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Kaukaba.

Sujiono, Y. N. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group.

Tohir, M. (2020). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. <https://www.researchgate.net/publication/337717927> Hasil. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8Q9VY>

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.