

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CALISTUNG MELALUI
MEDIA *FLASHCARD* PADA KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK DI KELAS A1 TK ALAMUL ILMI
BANYUWANGI JAWA TIMUR
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1



**LEILI REZANIA
NIM : 6210039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
(PIAUD)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)
2025**

ABSTRAK

Leili Rezania, 2025, Implementasi Pembelajaran Calistung Melalui Media
Flashcard Pada Kemampuan Berhitung Anak di Kelas A1 TK Alamul Ilmi
Banyuwangi Jawa Timur Tahun Ajaran 2024/2025
Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Institut Agama Islam Pemasang (INSIP)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran calistung melalui media *flashcard*, khususnya pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025, serta untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dan teknik analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, terutama dalam mengenal angka, menghitung benda konkret, dan mencocokkan angka dengan jumlah. Penggunaan *flashcard* diterapkan dua kali dalam seminggu melalui kegiatan yang bervariasi, seperti permainan tancap biji, jepitan, dan biji kancing, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi serta keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Faktor pendukung dalam pembelajaran ini antara lain adalah respons positif dari guru, kepala sekolah, dan wali murid, serta kreativitas guru dalam merancang media *flashcard*. Adapun faktor penghambat yang ditemukan adalah tingkat konsentrasi anak yang mudah menurun dan keterbatasan jumlah serta variasi *flashcard*. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif seperti menggabungkan *flashcard* dengan aktivitas fisik dan memberikan penghargaan untuk memotivasi anak. Dengan demikian, implementasi media *flashcard* terbukti memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran calistung, khususnya pada aspek berhitung anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Kata Kunci: *Flashcard*, Calistung, PAUD.



INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)
Jl. D.I. Panjaitan Km. 3 Paduraksa Pemalang 52319

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Leili Rezanía
NIM : 6210039
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : **Implementasi Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Di Kelas A1 Tk Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur Tahun Ajaran 2024/2025**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk Memperoleh gelar Sarjana dari Program Strata 1 merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu. Saya bersedia menerima sanksi-sanksi percabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lain sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Banyuwangi 2025

Yang Membuat Pernyataan



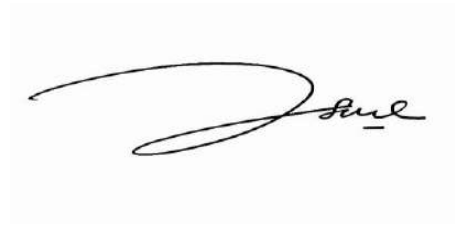
LEILI REZANIA

6210039

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN MUNAQSAH

Pembimbing

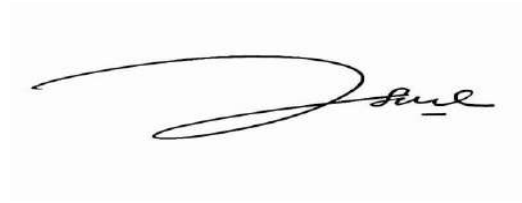


Asrul Faruq, S.Pd. I, M.Pd.I

NIDN. 2127098901

Tanggal: 28 Juni 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PIAUD
INSIP PEMALANG



Asrul Faruq, S.Pd. I, M.Pd.I

NIDN. 2127098901

Tanggal: 28 Juni 2025

Nama : Leili Rezanía

No. Registrasi : 6210039

Angkatan : 2020/2021

Judul Skripsi : **Implementasi Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Di Kelas A1 Tk Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur Tahun Ajaran 2024/2025**

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi dengan judul : Implementasi Pembelajaran Calistung Melalui Media *Flashcard* Pada Kemampuan Berhitung Anak di Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur Tahun Ajaran 2024/2025

Yang Disusun Oleh

Nama : Leili Rezania

NIM : 6210039

Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Pematang (INSIP), pada tanggal 01 Juli 2025 dan diterima sebagai syarat untuk menyelesaikan penelitian Skripsi mahasiswa.

Panitia Ujian

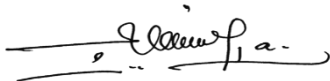
Ketua Sidang



H. Nursidik, M.A

NIDN. 2110018001

Penguji I



Nisrokha, M.Pd

NIDN. 2101108102

Sekretaris Sidang



Dr. Purnama Rozak, M.S.I

NIDN. 2101088102

Penguji II



Wahyudin, M.Pd

NIDN. 2101108102

Pembimbing



Asrul Faruq, S.Pd.I, M.Pd.I

NIDN. 2127098901

MOTO

عَنْ جَابِرٍ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya: “Jabir *Radhiyallau ‘anhuma* bercerita bahwa Rasulullah *Shallallahu ‘alaihi Wasallam* bersabda: “*Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.*”

Hadits dihasankan oleh al-Albani di dalam *Shahihul Jami’* No. 3289.

Jangan pernah berhenti berdoa menjadi manusia yang banyak membawa manfaat dan kebaikan, sepahit apapun ujianmu usahakan tetap menjadi manusia yang bermanfaat.

PERSEMBAHAN

Atas rahmat dan Karunia Allah Subhanahu wa Ta'ala karena hanya atas izin dan karunianyalah maka tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Dengan rasa bangga, bahagia, ucapan rasa syukur dan terima kasih penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang penulis cintai dan sayangi:

1. Untuk kedua orang tua Saya yang tiada hentinya memberi kasih sayang dan doa untuk putrinya. Terutama Bunda hebatku yang selalu menemani setiap perjuangan anaknya sampai ketahapan ini.
2. Kedua anak yang sangat saya cintai “Salsabila Amira Putri Niendra dan Joudan Ibrahim Putra Niendra” yang selalu menemani dan menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman yang turut membantu, mendoakan dan mendukung saya, Mba Dina, Zihan, Mba Uul, Astri, Mba Nazariah PIAUD, Tahsin Private PKBR, Madrasatul Ulaa, Tahsin Dewasa BiAlmi, Wali Muridku dan para Murid tercinta dan orang-orang terbaik yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
4. Keluarga besar TK Non Formal Alamul Ilmi, para tutor tercinta yang membersamai, mendoakan dan mendukung pendidikan saya. Jazakunallah Khairan terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, materi maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya, terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga penyusunan skripsi ini.
5. Keluarga besar kelas PIAUD, teman-teman seperjuangan meski kita hanya bertatap via *online*.
6. Seluruh pihak Institut Agama Islam Pematang (INSIP) dan yayasan Madinah Salam yang turut berperan dalam proses pendidikan Saya.

Semoga Allah membalas kalian semua dengan kebaikan dan kita dikumpulkan kembali di Syurga Firdaus-Nya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala limpahan Rahmat dan Karunianya karena sampai saat ini penulis masih diberikan kesehatan dan umur yang berkah sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Calistung Melalui Media *Flashcard* Pada Kemampuan Berhitung Anak Di Kelas A1 TK Alamul Ilmi Tahun Ajaran 2024/2025”** tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Amiroh, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Pemasang.
2. Bapak Asrul Faruq, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku ketua program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini atas pengalaman dan ilmu yang diberikan selama proses pendidikan serta selaku dosen pembimbing yang begitu sabar dalam mengarahkan serta membimbing proses penyusunan skripsi saya.
3. Orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan mendukung saya dalam pilihan yang dijalani diantaranya dalam pendidikan.
4. Kepala sekolah dan rekan guru di TK Non Formal Alamul Ilmi Banyuwangi yang mau bekerja sama dan membantu dalam penelitian ini.
5. Dan kepada semua pihak terkait yang turut mendukung saya hingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.

Dalam penulisan tugas akhir skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, tentunya masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, oleh karena itu diharapkan saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan karya ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat, Aamiin.

Banyuwangi, 19 Juni 2025

Penulis



Leili Rezania

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian	6
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	14
C. Kerangka Konseptual	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian.....	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
C. Data dan Sumber Data	18
D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	19
E. Prosedur Analisis Data	23
F. Pemeriksaan Keabsahan Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	29
B. Temuan Penelitian	33
C. Pembahasan Temuan Penelitian	44
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Rekomendasi	52
C. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59
DOKUMENTASI	73
RIWAYAT HIDUP	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	18
Tabel 2. Data Siswa.....	31
Tabel 3. Jadwal Kegiatan	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	16
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi	59
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Dengan Guru Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi	60
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Dengan Murid Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi	61
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Dengan Wali Murid Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi Banyuwangi	62
Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Non-Formal Alamul Ilmi	63
Lampiran 6. Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas A1 Non-Formal Alamul Ilmi	65
Lampiran 7. Hasil Wawancara Dengan Murid Kelas A1 Non-Formal Alamul Ilmi	68
Lampiran 8. Hasil Wawancara Dengan Wali Murid Kelas A1 Non-Formal Alamul Ilmi	69
Lampiran 9. Catatan Lapangan 1	70
Lampiran 10. Catatan Lapangan 2	71
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	72

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat peneliti terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung anak usia dini berawal dari pengamatan langsung saat melakukan kunjungan di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi. Dalam proses belajar tersebut, peneliti melihat bagaimana anak-anak menunjukkan antusiasme saat diperkenalkan angka melalui kartu bergambar yang berwarna-warni dan menarik. Interaksi anak dengan media *flashcard* tampak menyenangkan dan tidak membebani, bahkan anak-anak terlihat lebih cepat mengenali angka dan memahami konsep jumlah melalui permainan mencocokkan gambar dengan simbol angka. Keaktifan dan keterlibatan anak saat menggunakan media ini menimbulkan ketertarikan untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana *flashcard* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, khususnya di kelas A1 yang terdiri dari anak-anak dengan kemampuan belajar yang beragam.

Pendidikan anak usia dini (PAUD), termasuk taman kanak-kanak (TK), merupakan fondasi utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak-anak tidak hanya menyerap pengetahuan melalui instruksi formal, tetapi justru lebih banyak belajar dari interaksi sosial, eksplorasi lingkungan, serta aktivitas konkret yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang mereka. Pendidikan pada usia dini diarahkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara holistik, baik kognitif, bahasa, sosial, emosional, motorik halus maupun kasar.¹ Di samping itu, pendidikan anak usia dini juga dipahami sebagai bagian dari proses pendidikan seumur hidup yang dimulai sejak lahir dan berlangsung dalam berbagai konteks lingkungan—keluarga, sekolah, maupun masyarakat.²

Dalam pembelajaran anak usia dini, pendekatan yang bersifat konkret, menyenangkan, dan eksploratif menjadi sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Bermain adalah medium belajar yang

¹ R. M. Anderson, *Child Development: An Introduction*, New York: HarperCollins, 1993, hlm. 21.

² Syarifudin, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Ciputat: Ciputat Press, 2003, hlm. 15.

paling efektif bagi anak usia dini, karena melalui bermain, anak dapat membangun makna, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan akademis yang membebani.³ Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan edukatif menjadi semakin relevan.

Di TK Alamul Ilmi Banyuwangi, pembelajaran *calistung* (membaca, menulis, dan berhitung) tidak diterapkan sebagai pengajaran kognitif yang kaku, tetapi melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Salah satu media yang digunakan adalah *flashcard*, yaitu kartu visual berwarna yang memuat angka atau lambang, digunakan untuk membantu anak mengenali angka dan menjumlahkan objek sederhana secara intuitif. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak untuk menyebutkan, mencocokkan, dan mengelompokkan angka melalui permainan kelompok atau individu.

Penggunaan *flashcard* dalam konteks tersebut tidak sekadar alat bantu visual, tetapi juga menjadi bagian dari proses belajar yang aktif, komunikatif, dan multisensori. Anak-anak berinteraksi langsung dengan objek dan simbol, mengamati jumlah, mengaitkan angka dengan benda konkret seperti kancing atau batu, serta mengekspresikan pemahaman mereka secara verbal. Menurut Anderson (1993), aktivitas seperti ini sangat mendukung perkembangan berpikir simbolik, karena anak belajar menghubungkan representasi abstrak (angka) dengan realitas konkret di sekelilingnya.⁴

Namun dalam realitas di lapangan, pendidikan anak usia dini di Indonesia masih menghadapi dilema antara tuntutan masyarakat yang menekankan *calistung* sebagai tolok ukur kesiapan masuk SD, dan prinsip pendidikan yang menempatkan kesiapan belajar serta perkembangan sosial-emosional sebagai prioritas.⁵ Beberapa orang tua merasa bangga jika anaknya mampu membaca atau berhitung sejak TK, sementara para ahli menekankan bahwa memaksakan anak menguasai *calistung* secara formal justru bisa menghambat minat belajar alaminya.

³ M. A. Latif, *Perkembangan dan Tantangan dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*, Yogyakarta, 2020, hlm. 7.

⁴ Anderson, *op. cit.*, hlm. 45.

⁵ A. N. Rachmayani, *Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Antara Harapan dan Kenyataan*, Jakarta: Penerbit Edukasi, 2015, hlm. 33; Kompas.com, "Nadiem: Keberhasilan PAUD Bukan Anak Bisa Calistung, Tapi Tertarik Pada Buku," 2022.

Dalam situasi semacam ini, peran guru menjadi sangat penting untuk menciptakan jembatan antara ekspektasi masyarakat dan pendekatan perkembangan anak. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang adaptif dan seimbang, di mana unsur akademik diperkenalkan secara kontekstual melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak memberatkan anak. Di kelas A1 TK Alamul Ilmi, misalnya, pembelajaran berhitung dilakukan dengan memanfaatkan benda konkret sebagai perantara visual sebelum anak mengenali simbol angka melalui *flashcard*. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan fokus dan motivasi, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk menafsirkan, mengeksplorasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

Melihat dinamika yang terjadi di TK Alamul Ilmi Banyuwangi, terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana proses pembelajaran berhitung berlangsung di kelas anak usia dini ketika media visual seperti *flashcard* digunakan secara intensif. Fenomena bahwa beberapa anak masih kesulitan mengenali konsep bilangan menunjukkan bahwa tidak semua strategi pembelajaran yang digunakan saat ini sudah sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan imajinatif. Dalam hal ini, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan memodifikasi proses pembelajaran berbasis media visual dalam konteks yang nyata, termasuk bagaimana anak-anak merespons secara kognitif dan afektif.

Penelitian ini menjadi penting karena bukan hanya bertujuan untuk melihat efektivitas media pembelajaran tertentu, tetapi lebih jauh ingin mengkaji bagaimana interaksi antara guru, media, dan anak berlangsung dalam kegiatan pembelajaran berhitung. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti ingin menangkap dinamika yang terjadi di dalam kelas bagaimana anak terlibat, bagaimana guru merespons perbedaan kemampuan, dan bagaimana *flashcard* sebagai alat bantu dapat membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tidak hanya bagi guru di lembaga tersebut, tetapi juga bagi pengembangan praktik pembelajaran berhitung yang lebih kontekstual dan berpihak pada anak.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran calistung, khususnya kemampuan berhitung anak-anak di Kelas A1 TK Alamul Ilmi. Selain itu, penelitian ini mencakup analisis faktor pendukung dan penghambat penerapan media tersebut serta dampaknya terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 di TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui apa faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Manfaat tersebut meliputi:

1. Manfaat Secara Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman

mengenai media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi peneliti

Diharapka dapat memberikan pengalaman karena dalam penelitian ini kita dituntut untuk melakukan observasi secara langsung. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti untuk menjadi fasilitator ataupun tutor dalam Pendidikan Non formal khususnya di bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

b. Bagi TK Alamul Ilmi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pikiran dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini mampu berkontribusi dalam mengembangkan kualitas pendidikan anak.

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Sehingga dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau bisa juga disebut dengan pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/ source) kepada penerima (komunikasi atau *audience/ receiver*).⁶

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran.⁷

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.⁸

⁶ Syarifuddin and Eka Dewi Utari, “Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital),” *Bening Media Publishing* 18, no. 1 (2022): 64–80.

⁷ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021, hlm. 42.

⁸ Utari, *op. cit.*, hlm. 70.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar.

2) Fungsi Manipulatif

Media berfungsi secara manipulative artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, diantaranya media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan seperti bencana alam, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.

3) Fungsi Psikologis

Pada fungsi psikologis, media pembelajaran terbagi dengan berbagai macam fungsi, diantaranya:

- a) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap media ajar. Ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya, disebut perhatian selektif / selective attention.
- b) Fungsi Afektif artinya menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan

untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.

- c) Fungsi Imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi siswa. Imajinasi berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
- d) Fungsi Motivasi, melalui media pembelajaran guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan harapan.
- e) Fungsi sosio-kultural, artinya mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat tidak hanya bagi peserta didik yang menikmati materi menggunakan berbagai media tetapi juga oleh guru yang dapat mengurangi beban dalam menjelaskan dan dapat menyimpulkan materi secara lebih detail kepada peserta didik.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, diantaranya: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

2. Flashcard

a. Pengertian *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran visual yang berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya.⁹ Hal ini sesuai dengan pengertian *flashcard* menurut Indriana *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm.¹⁰ Gambar yang

⁹ B. Wibawa dan F. Mukti, *Media Pembelajaran Visual: Flash Card sebagai Alat Bantu Pengajaran*, Jakarta: Penerbit XYZ, 1991, hlm. 55.

¹⁰ D. Indriana, *Media Pembelajaran Visual: Penggunaan Flashcard dalam Pendidikan*, Jakarta: Penerbit ABC, 2011, hlm. 39.

ditampilkan dapat berupa gambar tangan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu. Sedangkan menurut Arsyad, *flashcard* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata.¹¹ Dari pengertian *flashcard* tersebut menurut peneliti *flashcard* adalah kartu bergambar yang memuat foto atau gambar dihalaman depan dan terdapat keterangan kosakata sesuai gambar pada halaman depan serta keterangan cara membacanya.¹²

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

b. Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Flashcard*

Beberapa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flashcard* yang diuraikain oleh Indriana dalam Angreany adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu

¹¹ A. Arsyad, *Media Pembelajaran: Prinsip, Perangkat, dan Penerapannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hlm. 25.

¹² A Iswari, "Pemanfaatan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini," 2017.

¹³ Femmy Angreany and Syukur Saud, "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 138–46, <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.

tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.

- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan:
 - a) Letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa.
 - b) Siapkan siswa yang akan berlomba.
 - c) Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Terdapat beberapa kelebihan, dan kekurangan media *flashcard* seperti yang diutarakan oleh Indriana:¹⁴

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran *Flashcard*
 - a) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya seukuran *postcard*
 - b) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini
 - c) Mudah diingat karena kartu ini sangat menarik, berisi huruf atau angka, simpel, merangsang otak lebih lama mengingat pesan pada kartu
 - d) Sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, dalam bentuk permainan.

2) Kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard*

Media *Flashcard* juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Sadiman dalam Angreany:¹⁵

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

¹⁴ Indriana, *loc. cit.*

¹⁵ Angreany dan Saud, *loc. cit.*

- c) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

d. Tujuan dan Manfaat *Flashcard*

Media *flashcard* dipahami sebagai media berbentuk kartu yang menyajikan proses internalisasi materi melalui suguhan kombinasi ilustrasi dan materi yang interaktif. Penggunaan media ini dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak. Merujuk pada pendapat Niki dan Hans (2014) *flashcard* dipandang sebagai sumber belajar yang membantu bagi pendidik baik guru maupun orang tua dalam membantu anak belajar mengenai perbendaharaan kata.¹⁶

Hal ini sejalan dengan pendapat Suryana (2000) bahwa *flashcard* dipahami sebagai permainan edukatif dengan menggunakan kartu yang mengandung gambar dan kata yang dirancang sesuai dengan tujuan pengembangannya.¹⁷ Manfaat lainnya yakni meningkatkan kemandirian dan motivasi dalam belajar. *Flashcard* yang dikembangkan dengan strategi pembelajaran kooperatif membantu anak untuk berinteraksi dengan teman, membagi peran dan dapat mengungkapkan pendapat serta tanggapan. Dampak lainnya yakni adanya peningkatan sikap optimisme, mau berupaya, dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas adalah bentuk dari adanya hubungan peningkatan motivasi dan *self-esteem*.¹⁸

3. Manfaat Calistung Pada Anak TK

a. Pengertian Calistung Pada Anak TK

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) memainkan peran krusial dalam pembentukan dasar dan fondasi kemampuan anak-anak untuk

¹⁶ A Chotimah, "Pemanfaatan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Perbendaharaan Kata Pada Anak Usia Dini," 2021.

¹⁷ R Hayati, "Penggunaan Flashcard Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," 2022.

¹⁸ R Nuraini, "Pengembangan Self-Esteem Sebagai Upaya Peningkatan Kinerja Pendidik Di TKIT 2 Qurotta A'yun Ponorogo," *Muslim Heritage: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 6, no. 2 (2021): 341–58.

mencapai potensi maksimalnya. Salah satu tujuan utama dari TK adalah untuk meningkatkan kemampuan "CALISTUNG" (Baca, Tulis, dan Hitung) pada anak usia dini. Calistung adalah keterampilan fundamental yang menjadi dasar bagi anak-anak dalam memahami bahasa dan konsep matematika, sehingga menjadi pondasi penting dalam keberhasilan akademik mereka di masa mendatang. Pentingnya meningkatkan kemampuan calistung pada anak usia dini didasarkan pada fakta bahwa periode ini merupakan periode keemasan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar. Anak-anak pada usia 3-5 tahun memiliki daya serap yang tinggi dan kemampuan belajar yang luar biasa. Pada tahap ini, mereka membangun fondasi untuk perkembangan literasi dan numerasi di masa depan. Jika kemampuan calistung ditingkatkan dengan baik pada tahap awal ini, akan memberikan keuntungan jangka panjang dalam kesuksesan akademik dan perkembangan holistik anak. Peningkatan kemampuan calistung pada anak usia dini memiliki urgensi yang tinggi karena beberapa alasan, diantaranya:

1) Pondasi Penting

Kemampuan calistung adalah pondasi penting dalam pembelajaran lanjutan. Anak-anak yang memiliki dasar yang kuat dalam membaca, menulis, dan berhitung akan lebih mudah menyerap materi pelajaran lebih kompleks di tingkat pendidikan selanjutnya.

2) Perkembangan Bahasa

Masa usia dini adalah periode kritis dalam perkembangan bahasa. Dengan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada tahap awal, anak-anak akan memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik dan mampu menyampaikan ide-ide mereka dengan lebih efektif.

3) Pengenalan Konsep Matematika

Penguasaan dasar dalam berhitung pada usia dini memungkinkan anak-anak untuk mengenal konsep matematika secara lebih baik. Hal ini akan membantu mereka dalam mengembangkan pemahaman dan

kepercayaan diri dalam memecahkan masalah matematika di masa depan.

3) Keberhasilan Akademik

Anak-anak yang memiliki kemampuan calistung yang baik cenderung mencatat keberhasilan akademik lebih tinggi di sekolah dan memiliki peluang lebih baik untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi dalam pendidikan mereka.

Penelitian dan upaya dalam meningkatkan kemampuan calistung pada anak usia dini sangatlah penting. Pendidikan taman kanak-kanak (TK) berperan sebagai fondasi bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan fokus pada peningkatan kemampuan "CALISTUNG" (Baca, Tulis, dan Hitung), diharapkan kita dapat memberikan anak-anak masa depan yang lebih baik dan memberikan kontribusi positif bagi pembangunan masyarakat yang cerdas dan terdidik. Dalam penelitian ini, tentunya model dan kerangka pembelajaran yang efektif sekiranya dapat diaplikasikan. Model ATIK (Analisis, Tindakan, Informasi, dan Komunikasi) telah dikenal sebagai kerangka kerja yang efektif dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah di berbagai bidang. Namun, penerapan Model ATIK dalam konteks Pendidikan TK, khususnya untuk meningkatkan kemampuan calistung, belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan dengan mengimplementasikan Model ATIK dalam meningkatkan kemampuan calistung pada anak-anak usia dini di beberapa sekolah TK di Banyuwangi.

Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat, pendidik TK dapat membantu anak-anak menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung secara efektif. Menguasai calistung pada usia dini akan memberikan manfaat jangka panjang dalam perkembangan akademik, perkembangan bahasa, dan kemampuan memecahkan masalah anak-anak di masa depan. Dengan meningkatkan kemampuan calistung pada anak usia dini, kita berkontribusi pada menciptakan generasi yang cerdas, berpengetahuan, dan berkompeten. Semakin dini fondasi pendidikan

diletakkan, semakin besar peluang anak untuk mencapai potensi penuh mereka. Diharapkan melalui penekanan pada tujuan utama ini, kita dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan anak usia dini dan pembangunan masyarakat yang cerdas dan berdaya saing. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi yang besar untuk memberikan sumbangan signifikan pada pendidikan taman kanak-kanak (TK) dan pembelajaran calistung di sekolah-sekolah TK di Banyuwangi dan mungkin dapat diadopsi dan disesuaikan dalam konteks TK di wilayah lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pengaruh "*Media Flascard*" dalam meningkatkan kemampuan calistung pada anak-anak usia 5-6 tahun di TK di wilayah Banyuwangi.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2022), implementasi media flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Anak-anak menunjukkan peningkatan fokus dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini relevan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media yang menarik dan interaktif.¹⁹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Sari (2021) menunjukkan bahwa media *flashcard* memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Media ini membantu anak untuk lebih mudah memahami konsep angka dan operasi penjumlahan dasar secara visual dan kinestetik.²⁰
3. Lestari (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif menggunakan flashcard memberikan kontribusi positif terhadap

¹⁹ D Wulandari, "Implementasi Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 6, no. 1 (2022): 43–50.

²⁰ N Ramadhani and M R Sari, "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1350–1358.

perkembangan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal mengenal dan mengelompokkan angka secara sistematis. Penelitian ini mendukung pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yakni penerapan pembelajaran calistung dengan media *flashcard*.²¹

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di TK Alamul Ilmi Banyuwangi, yaitu terbatasnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak dalam proses pembelajaran calistung (membaca, menulis, berhitung). Sekolah tidak memiliki kurikulum khusus, dan sarana serta prasarana yang tersedia belum memadai. Hal ini menjadi tantangan bagi para guru, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak di kelas A1.

Media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Salah satu media yang dapat membantu mengatasi masalah ini adalah *flashcard*. *Flashcard* dipilih karena sifatnya yang menarik dan mudah digunakan, serta memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan dasar anak, antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman konsep berhitung,
2. Memperkenalkan konsep angka dan operasi dasar melalui visualisasi,
3. Meningkatkan konsentrasi dan antusiasme anak dalam belajar.

Media *flashcard* dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis:

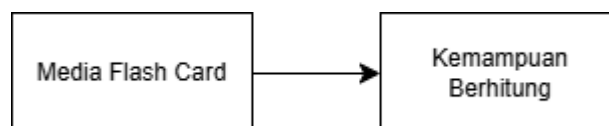
- a. Kartu angka dengan ukuran 11 x 15 cm, yang menampilkan angka dan gambar yang relevan untuk memudahkan anak dalam mengenal angka dan operasi penjumlahan sederhana.
- b. Kartu huruf berukuran 7,5 x 11 cm, yang hanya berisi huruf-huruf tanpa tambahan gambar, dengan tujuan memperkenalkan konsep huruf dan kata-kata dasar pada anak-anak.

²¹ A D Lestari, "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2020): 85–92.

Penelitian ini berfokus pada implementasi media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi. Dengan menggunakan *flashcard*, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep berhitung, mulai dari mengenal angka hingga melakukan penjumlahan sederhana. Landasan teori penelitian ini mencakup penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran, peningkatan kemampuan berhitung pada anak-anak usia dini, dan pengembangan keterampilan dasar anak-anak melalui media interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, untuk mengukur efektivitas *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak. Aspek yang dievaluasi dalam kemampuan berhitung adalah menyebutkan bilangan 1–10 secara berurutan dan mengetahui hasil penjumlahan benda hingga angka 10.

Melalui analisis ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak di TK Alamul Ilmi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif serta memberikan panduan bagi penelitian selanjutnya.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pada pendekatan studi kasus dalam penelitian kualitatif adalah suatu cara khusus untuk pengumpulan data, pengorganisasian data, dan analisis data. Hal ini ditujukan agar pengumpulan informasi secara menyeluruh bersifat komprehensif, sistematis dan mendalam pada tiap-tiap kasus yang menarik. Pada penelitian ini analisis data berpedoman pada model interaktif. Maksudnya adalah analisis yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus. Model interaktif ini dapat menggambarkan suatu kerangka yang merangkum tiga rangkaian tahap analisis,²²

Miles dan Hubberman (1994) menjelaskan bahwa aktivitas analisis data terdiri atas tiga tahap, yaitu: mereduksi data temuan (data reduction), penyajian data dengan analisisnya (data display) dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing/verification) yang akurat tentang penggunaan metode balanced scorecard di STT Sangkakala. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian abstraksi, dan pentransformasian data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari tahap awal hingga akhir penelitian.²³

Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan peneliti dapat menggambarkan secara rinci bagaimana media *flashcard* diterapkan pada pembelajaran di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

²² Ibar Adi Permana, "Analisis Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode Balance Scorecard (Studi Kasus Stt Sangkakala)," *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis* 13, no. 2 (2020): 89, <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2437>.

²³ Permana, *loc. cit.*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas A1 TK Alamul Ilmi yang berada di Kabupaten Banyuwangi provinsi Jawa Timur sebagai tempat untuk meneliti. Berikut adalah rencana kegiatan yang dirancang untuk melaksanakan penelitian tersebut.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Jadwal Kegiatan	Waktu Penelitian										
		Bulan										
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1.	Menentukan Judul											
2.	Observasi Lapangan											
3.	Penyusunan Skripsi											
4.	Ujian Munaqosah											
5.	Wisuda											

C. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data dalam penelitian ini penulis dapatkan melalui hasil observasi, hasil wawancara, pengumpulan data, dan sumber-sumber buku maupun jurnal untuk mendukung penelitian tersebut. Adapun data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data Primer dan data Sekunder sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung dari subjek penelitian, seperti peserta didik, pendidik, maupun kepala sekolah. Pengumpulan data ini biasanya dilakukan melalui wawancara, observasi, atau angket yang disebarkan secara langsung. Kelebihan utama dari data primer adalah tingkat keasliannya yang tinggi serta keterkaitannya secara

langsung dengan isu penelitian. Namun, pengumpulan data jenis ini membutuhkan persiapan dan proses yang lebih panjang serta intensif (Najihah, 2022).²⁴

Data primer merupakan data yang digunakan oleh peneliti melalui wawancara, untuk mengetahui aspek perkembangan calistung anak, subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok kelas A1 TK Alamul Ilmi yang berjumlah 10 anak terdiri dari 5 anak berjumlah laki-laki dan 5 jumlah anak Perempuan. objek dalam penelitian ini berada di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumentasi.²⁵ Dalam penelitian sumber data sekunder peneliti mendapatkan data melalui data lapangan yang berupa sebuah buku, jurnal, dokumen dan juga data kepustakaan. Sumber data ini diklasifikasikan dan digunakan sesuai kebutuhan peneliti. Data sekunder yang diperoleh peneliti untuk melakukan sebuah penelitian memerlukan teori-teori yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dengan menggunkan sebuah buku termasuk beberapa jurnal-jurnal terkait anak usia dini, serta beberapa E-book yang diunduh.

D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.²⁶ Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang berfungsi sebagai alat pengumpul data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner/angket.

1. Observasi

²⁴ Nasywa Hafizah, Tiara Cantika Pebytabella P, and Mutiya Sari, "Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan," 2025, 586–96.

²⁵ Al-Qur'an dan D. ISDN, "https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip," 2022.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 310.

Dalam setiap penelitian, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi sangatlah penting dan harus mendapat perhatian yang selayaknya. Observasi dapat mengungkapkan gambaran sistematis mengenai suatu peristiwa atau kegiatan, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan dan alat-alat yang digunakan. Metode observasi adalah teknik pengumpulan data penelitian dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis perilaku, kondisi, atau fenomena yang sedang terjadi pada objek penelitian. Observasi mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibagi menjadi dua yaitu, *Participant Observation* dan *Non-Participant Observation*.²⁷

- a. *Participant Observation* adalah metode pengumpulan data di mana peneliti secara aktif terlibat dalam aktivitas keseharian subjek penelitian yang diamati. Dalam pendekatan ini, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat pasif, tetapi juga turut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh sumber data, sehingga dapat merasakan langsung pengalaman dan dinamika yang terjadi di lapangan. Keterlibatan langsung ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, mendalam, dan akurat, serta mampu memahami makna yang terkandung dalam setiap perilaku yang teramati. Dengan menggunakan metode observasi partisipatif, peneliti dapat menangkap tidak hanya aspek-aspek yang tampak di permukaan, tetapi juga memahami konteks dan nuansa yang lebih dalam dari fenomena yang diteliti.
- b. *Non-Participant Observation* adalah teknik pengumpulan data penelitian dimana peneliti mengambil posisi sebagai pengamat independen tanpa terlibat langsung dalam aktivitas subjek yang diteliti. Dalam metode ini, peneliti hanya mengamati fenomena dari jarak tertentu tanpa berinteraksi atau berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Pendekatan observasi non-partisipatif ini memiliki keterbatasan dalam menghasilkan

²⁷ *Ibid.*, hlm. 310-315.

data yang mendalam, karena peneliti tidak dapat menangkap secara utuh makna yang terkandung di balik perilaku yang teramati. Makna yang dimaksud mencakup nilai-nilai yang tersembunyi di balik perilaku yang tampak secara kasat mata, ucapan yang terdengar, maupun tulisan yang terdokumentasikan, sehingga pemahaman yang diperoleh cenderung bersifat permukaan dan kurang komprehensif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Participant Observation*, peneliti mengamati langsung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga peneliti dapat mengetahui keadaan secara langsung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Participant Observation*, Peneliti menggunakan teknik observasi langsung dengan mengamati proses pembelajaran dan implementasi media *flashcard* bagi perkembangan berhitung anak, keadaan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar dan respon anak terhadap pembelajaran calistung.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data penelitian yang digunakan untuk melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang akan diteliti, serta untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden dengan jumlah yang terbatas. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara komprehensif melalui interaksi langsung dengan narasumber.²⁸ Adapun bentuk-bentuk wawancara ada dua yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Sugiyono²⁹, wawancara terstruktur adalah metode pengumpulan data yang diterapkan ketika peneliti telah memiliki gambaran yang jelas mengenai informasi yang hendak digali dari responden. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah dipersiapkan secara sistematis berupa daftar pertanyaan tertulis beserta pilihan jawaban yang telah dirancang sebelumnya. Metode ini

²⁸ *Ibid.*, hlm. 317-322.

²⁹ *Ibid.*

memastikan bahwa setiap responden menerima pertanyaan yang identik, sehingga memudahkan proses pencatatan dan analisis data. Keunggulan dari wawancara terstruktur adalah memungkinkan peneliti untuk melibatkan beberapa pewawancara dalam proses pengumpulan data, namun untuk menjaga konsistensi dan kualitas data, diperlukan pelatihan khusus bagi para pewawancara agar memiliki standar keterampilan yang sama dalam melakukan wawancara.

b. Wawancara tidak terstruktur

Sugiyono³⁰, menjelaskan wawancara tidak terstruktur adalah metode pengumpulan data yang bersifat fleksibel dan dinamis, dimana peneliti melakukan wawancara tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara sistematis dan terperinci. Dalam pendekatan ini, peneliti hanya menggunakan kerangka umum atau garis besar permasalahan sebagai panduan dalam mengajukan pertanyaan kepada responden, sehingga memungkinkan terjadinya pengembangan pertanyaan sesuai dengan konteks dan alur pembicaraan yang berlangsung. Metode ini memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menggali informasi secara mendalam dan natural, serta memungkinkan munculnya temuan-temuan baru yang mungkin tidak teridentifikasi jika menggunakan wawancara terstruktur yang lebih kaku dan terbatas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur. Setelah teori mengenai teknik wawancara dipahami, peneliti kemudian mengidentifikasi dan menentukan siapa saja yang relevan untuk dijadikan narasumber. Peneliti memilih subjek yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran calistung menggunakan media *flashcard*, yaitu kepala sekolah Bu Lutfi serta guru kelas A1 TK Alamul Ilmi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait proses pembelajaran, perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian pembelajaran yang diterapkan di kelas tersebut.

³⁰ *Ibid.*

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai proses pengumpulan data yang bersumber dari berbagai jenis dokumen, baik dalam bentuk tulisan, seperti catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, maupun kebijakan; maupun dalam bentuk visual, seperti foto, gambar bergerak, dan sketsa; serta dalam bentuk karya seni, seperti patung, film, dan lainnya. Dalam konteks penelitian kualitatif, dokumentasi berperan sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara, sehingga memberikan dimensi data yang lebih komprehensif.³¹ Peneliti mendokumentasi dengan teknik berupa foto, video dan rekaman suara di kelas A1 TK Alamul Ilmi.

E. Prosedur Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif adalah deskripsi atau naratif. Analisis datanya menekankan pada penjelasan atau narasi sebab akibat. Analisis data bertujuan mengkaji lebih mendalam suatu fenomena.³² Dalam penelitian ini, prosedur analisis data menjadi tahapan yang sangat penting untuk memahami respons anak usia dini terhadap implementasi media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Proses ini bertujuan untuk menguraikan dan menafsirkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa, serta catatan observasi dengan cermat. Analisis data menjadi landasan penting dalam mengevaluasi keberhasilan dan keefektifan implementasi media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

Berikut adalah prosedur analisis data untuk penelitian Implementasi Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur:

³¹ *Ibid.*, hlm. 325-326.

³² Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan," *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 198–211, <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap pertama dalam proses analisis data. Data yang diperoleh dilapangan dikumpulkan menjadi satu. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada penelitian ini, data lapangan yang didapatkan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan menjadi satu. Baik itu data mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* maupun bagaimana kemampuannya dan evaluasi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

2. Kondensasi Data

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemutusan penyederhanaan, pengabstraksian atau tranformasi data yang tampak pada seluruh catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya. Kondensasi data merujuk pada proses memilih, penyederhanaan, pengabstraksian atau mentranformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi materi empiris lainnya. Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting akan dibuang. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, wawancara, dan observasi langsung di kelas A1 TK Alamul Ilmi tentang mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur.

Kondensasi data mengacu pada empat proses yaitu: pemilihan (*selecting*), pemfokusan (*focusing*), meringkas (*abstracting*), penyederhanaan dan pengubahan (*simplifying and tranforming*).

a. Pemilihan (*selecting*)

Menurut *milles* dan *huberman* dalam bukunya analisis data kualitatif buku sumber tentang metode baru peneliti harus bersikap selektif dalam menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan informasi mana yang dapat dikumpulkan dan dianalisis. Informasi-informasi yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi dikumpulkan pada tahapan ini. Peneliti mengumpulkan seluruh informasi tersebut untuk memperkuat penelitian.

b. Pemfokusan (*focusing*)

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahap pemilihan data, peneliti hanya membatasi data berdasarkan rumusan masalah. Fokus data pada penelitian ini adalah pelaksanaan, perencanaan dan evaluasi mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi.

c. Meringkas (*abstracting*)

Abstraksi merupakan usaha dalam membuat rangkuman inti, proses dan pertanyaan-pertanyaan. Pada proses ini, data yang telah terkumpul dievaluasi, khususnya yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi dirasakan sudah baik dan jumlah data sudah cukup, data tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti.

d. Penyederhanaan dan pengubahan (*simplifying and transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui pemilihan, ringkasan yang singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang luas dan sebagainya.

3. Penyajian data

Penyajian data yaitu menyajikan data baik dalam bentuk *table*, grafik, *pie card*, pictogram dan sejenisnya, sehingga data tersebut terorganisasi dan tersusun untuk memudahkan dalam memahami. Dalam penelitian kualitatif semua pola penyajian data akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dengan mempertimbangkan jenis data yang digunakan. Akan tetapi penyajian yang paling mendominasi adalah bentuk uraian dengan teks yang bersifat naratif.

Dalam penyajian data ini, peneliti menampilkan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai proses mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi dan data lainnya yang dapat melengkapi data pada penelitian ini.

4. Verifikasi/ Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ketiga analisis data kualitatif adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak disertai dengan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang kuat saat peneliti dilapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dalam tahap analisis data yang dikumpulkan diteliti dan dikoreksi agar sesuai dengan fokus penelitian kemudian memberi kesimpulan sehingga dapat menjawab rumusan masalah. Maka tahap akhir peneliti memberi kesimpulan tentang mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *flashcard* pada anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data sangat penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar mencerminkan kenyataan di lapangan. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menggunakan istilah

validitas dan reliabilitas, penelitian kualitatif menggunakan beberapa cara untuk menguji keabsahan data. Berikut empat cara yang digunakan peneliti:

1. Konsistensi Data

Konsistensi data menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Peneliti memastikan bahwa data yang dikumpulkan tidak berubah-ubah dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan catatan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang telah diperoleh agar tetap sesuai dengan fakta yang ada. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya.³³

2. Transferabilitas

Transferabilitas berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian ini dapat diterapkan atau digunakan pada situasi atau tempat lain yang memiliki kondisi serupa. Untuk itu, peneliti menjelaskan secara rinci konteks, latar belakang, dan proses penelitian agar pembaca atau peneliti lain dapat menilai apakah hasil penelitian ini dapat digunakan di tempat lain. Pada penelitian kualitatif, nilai transferabilitas tergantung pada pembaca, sampai sejauh mana hasil penelitian tersebut dapat diterapkan pada konteks dan situasi sosial yang lain.³⁴

³³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 362–370.

³⁴ Arnild Augina Mekarisce, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat,” *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51, <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

3. Keandalan

Keandalan berarti data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan proses pengumpulan data dilakukan dengan cara yang terencana dan sistematis. Peneliti mencatat setiap langkah penelitian secara rinci, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga analisis, agar prosesnya bisa ditelusuri dan diulang jika diperlukan. Yaitu perencanaan pada sebuah komponen agar komponen tersebut dapat bekerja sesuai fungsi, tidak ada suatu kegagalan, sesuai dengan proses yang sudah ditetapkan. Adapun keandalan sebagai suatu kemungkinan bahwa sebuah sistem memiliki performansi yang diharapkan pada saat waktu dan kondisi operasi tersebut.³⁵

4. Kredibilitas

Kredibilitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kenyataan yang ada di lapangan. Peneliti memastikan hal ini dengan cara melakukan triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber, misalnya antara hasil wawancara guru, observasi di kelas, dan dokumentasi kegiatan. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan ulang kepada informan (*member check*) agar hasil yang diperoleh sesuai dengan pengalaman mereka. Dalam penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan kredibel apabila adanya persamaan antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.³⁶

Dengan menerapkan keempat langkah ini, peneliti berusaha semaksimal mungkin agar data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi.

³⁵ Dwi Mulyono Putro and Qomariyatus Sholihah, "Analisis Keandalan (Reliability) Pada Mesin Digester (Studi Kasus : Pt. Smart Tbk Batu Ampar Mill Kotabaru)," *Scientific Journal of Mechanical Engineering Kinematika* 4, no. 1 (2019): 67–76, <https://doi.org/10.20527/sjmekinematika.v4i1.53>.

³⁶ Mekarisce, *op. cit.*, hlm. 150.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Alamul Ilmi

TK Alamul Ilmi yang berlokasi di Jl. Ikan Banyar Nomer 32 Lingkungan Krajan Kelurahan Kertosari Banyuwangi. TK Alamul Ilmi ini didirikan pada tanggal 26 Juni 2020 oleh Bunda Nia Hafidzahallah seorang pengajar Al – Quran di Banyuwangi. Sebelum membuka lembaga ini Bunda Nia Hafidzhallah adalah salah satu pengajar di TK Banyuwangi.

Berawal dari inisiatif Bunda Nia Hafidzahallah untuk membantu rekan kerjanya yang terdampak covid 19 di tahun 2020 yang membuat dampak besar terhadap masyarakat terutamanya para pengajar yang dirumahkan. Melihat kondisi tersebut Bunda Nia Hafidzhallah mengajak rekan kerjanya membuka lembaga bimbingan belajar untuk menambah penghasilan ketika para guru harus dirumahkan.

Seiring berjalannya waktu lembaga dengan kurikulum paket komplit yang menggabungkan ilmu diniyah dan akademik tersebut sukses menarik perhatian masyarakat Banyuwangi. Berawal dari bimbingan belajar Alamul Ilmi atau yang dikenal dengan sebutan BIALMI lembaga ini beralih ke TK Alamul Ilmi. Hal ini mendorong Bunda Nia Hafidzhallah untuk terus melakukan inovasi dan pengembangan program agar lebih relevan dengan kebutuhan anak-anak dan perkembangan zaman. Selain itu BIALMI adalah lembaga yang menjadi pelopor atau inspirasi berkembangnya bimbingan belajar atau sekolah di Banyuwangi.

TK Alamul Ilmi juga mulai melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak usia dini. Mereka menyelenggarakan program kelas pendampingan yaitu kelas Trial Pra sekolah dan mengadakan parenting untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada orang tua dalam mendukung perkembangan anak-anak di rumah. Seiring dengan perkembangan zaman, TK Alamul Ilmi mulai memanfaatkan media bermain

dalam pembelajaran anak usia dini salah satunya yaitu media *flashcard*. Mereka mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang sangat menyenangkan melalui media bermain dan belajar. Dengan semangat dan komitmen yang kuat, TK Alamul Ilmi terus berupaya untuk menjadi agen perubahan positif dalam dunia pendidikan anak usia dini, memberikan kontribusi yang berarti bagi masa depan generasi bangsa dan agama.³⁷

2. Visi dan Misi TK Alamul Ilmi

a. Visi

Pendidikan umum dan agama Bi'Idznillah (dengan izin Allah) kualitas terbaik. In Syaa Allah mencetak generasi cerdas, berakhlak mulia & cinta Al Qur'an sejak dini sesuai rujukan Al – Quran dan Sunnah.

b. Misi

- 1) Mengembangkan pendidikan dan pembelajaran yang unggul dalam bidang calistung dan tahsin.
- 2) Melahirkan bacaan Al - Qur'an sesuai kaidahnya sejak dini.
- 3) Melahirkan para penghafal Al - Qur'an dengan kualitas terbaik.
- 4) Meningkatkan keimanan, ketakwaan dan kecintaan kepada Allah subhanallah wa ta'ala.
- 5) Menghasilkan lulusan yang berakarakter, beradab dan berakhlak mulia.
- 6) Menciptakan suasana belajar dengan metode yang menyenangkan (*fun learning*), berakarakter dan metode calistung ramah anak.

3. Profil Lembaga

Nama TK	: TK Alamul Ilmi
Alamat	: Jl. Ikan Banyar Nomer 32
Desa/Kelurahan	: Kertosari
Kecamatan	: Banyuwangi

³⁷ Lutfi Nurdiana, “Hasil Wawancara Dengan Ibu Lutfi Nurdiana Selaku Kepala Sekolah,” 2024.

Kota/Provinsi : Banyuwangi/Jawa Timur

Kode Pos : 68418

Tahun didirikan : 2020

4. Struktur Organisasi TK Alamul Ilmi

Setiap lembaga pendidikan memerlukan adanya struktur organisasi yang mengatur suatu lembaga dalam melakukan tugas dan fungsi dari unsur yang ada dalam lembaga tersebut. Bentuk organisasi itu berbeda-beda antara satu dengan yang lain masing-masing bentuk organisasi dengan sifat dan tujuan yang akan dicapai. Organisasi merupakan wadah kerjasama dan alat untuk mencapai tujuan, sedangkan struktur organisasi yang tetap antara fungsi, tugas dan wewenang serta tanggung jawab yang berada pada struktur organisasi. Untuk lebih jelasnya berikut merupakan struktur organisasi di TK Alamul Ilmi dalam bentuk tabel sebagai berikut.

5. Data Keadaan Siswa Secara Keseluruhan Di TK Alamul Ilmi

Data siswa siswi di TK Alamul Ilmi pada tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 150 anak yang terbagi menjadi 8 kelas. Penelitian berfokus pada kelas A1 TK Alamul Ilmi berjumlah 10 murid dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Data Siswa

No.	Nama	P/L	TTL
1.	Sayu Kaanesha Zea Hanum	P	Banyuwangi, 29 Maret 2020
2.	Sayu Aneska Vea Shanum	P	Banyuwangi, 08 November 2021
3.	Aisyah Ghayda Putri	P	Banyuwangi, 21 April 2021
4.	Muhammad Zayn Al Hanan	L	Banyuwangi, 25 Juni 2020
5.	Khairul Azzam Alfarizqi	L	Banyuwangi, 24 Agustus 2020
6.	Hafizah Qaila Mumtazah	P	Banyuwangi, 26 Agustus 2020
7.	Faradina Assyfa Prastyo	P	Banyuwangi, 6 Februari 2020
8.	Muhammad Abrisham	L	Banyuwangi, 4 Maret 2020

9.	Muhammad Fawwaz	L	Banyuwangi, 29 Mei 2021
10.	Lingga Nafi Pradipta	L	Banyuwangi, 31 Maret 2020

Sumber: Dokumen TK Non-Formal Alamul Ilmi Tahun 2025

6. Waktu Kegiatan Belajar dan Mengajar

Kegiatan belajar mengajar di TK Alamul Ilmi dilakukan pada hari Senin sampai Kamis dari pukul 08.00 WIB sampai 10.00 WIB. Berikut kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan di kelas A1 TK Alamul Ilmi.³⁸

Tabel 3. Jadwal Kegiatan

No.	Waktu	Jenis Kegiatan
1.	08:00 - 08:30 WIB Klasikal (sambut pagi ceria)	Pembukaan dengan membaca doa, dzikir pagi, surah wajib, hadist, berhitung klasikal dan <i>ice breaking</i> (penyemangat)
2.	08:30 - 09:00 WIB Belajar Huruf dan Berhitung Mengenai Angka Melalui Media <i>Flashcard</i>	Aktivitas menulis dan berhitung mengenal angka dengan permainan melalui media <i>flashcard</i> .
3.	09:00 - 09:30 WIB Belajar Baca, Tahsin dan Tahfidz	Aktivitas membaca, pembenahan iqra dan ziyadah/menambah hafalan juz 30.
4.	09:30 - 09:45 WIB Snack Time	Waktu makan camilan sehat dan bersosialisasi.
5.	09:45 - 10:00 WIB Klasikal Pulang (persiapan pulang)	Penutup kelas diawali dengan <i>ice breaking</i> (penyemangat), evaluasi KBM, (stimulasi/nasehat) dan ditutup doa.

³⁸ Peneliti, "Hasil Observasi Di TK Alamul Ilmi," 2024.

B. Temuan Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data kepada peserta didik dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Kemudian peneliti mendeskripsikan hasil penelitian.

1. Bagaimana implementasi media *flashcard* pada pembelajaran calistung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas A1 di TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025.

a. Perencanaan Pembelajaran Berhitung Menggunakan Media *Flashcard* di Kelas A1 TK Alamul Ilmi

Menggunakan media *flashcard* dengan cara mengintegrasikannya ke dalam sesi pembelajaran harian. *Flashcard* digunakan saat aktivitas kelompok maupun individu. Anak-anak diperkenalkan dengan angka dan berhitung dasar melalui gambar yang menarik dan warna cerah agar lebih fokus dan antusias. Pengajar juga menggabungkan penggunaan *flashcard* dengan permainan interaktif.

Berhitung menggunakan media *flashcard* ini memang sudah diterapkan dari awal berdirinya TK Alamul Ilmi sebagai respon terhadap kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia dini di TK Alamul Ilmi. Yang dimana pembelajaran berhitung dilakukan dua kali dalam seminggu yaitu hari Senin dan Kamis. Pada tahap awal, para pendidik mengidentifikasi bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam berhitung tanpa adanya media *flashcard* yang bisa di aplikasikan dengan cara *fun learning*. Kesadaran akan pentingnya keterampilan berhitung menggunakan media *flashcard*, di mana hampir semua permainan edukasi melibatkan *flashcard*, hal ini mendorong pihak lembaga untuk mencari solusi efektif.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 14 Agustus 2024 pukul 10.00 WIB dengan ibu Lutfi Nurdiana selaku wali kelas A1.³⁹

³⁹ Lutfi Nurdiana, "Wawancara Dengan Wali Kelas A1 TK Alamul Ilmi," 2024.

Ibu Lutfi Nurdiana mengatakan bahwasanya awal mula diterapkannya mengenal pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* untuk mengatasi kebosanan anak dalam belajar berhitung dan mengenal angka. Tercetusnya pembelajaran ini agar mengurangi tingkat kebosanan pada anak saat belajar mengenal angka maupun berhitung. Menggunakan media *flashcard* diperlukan pendekatan yang inovatif dan terarah untuk meningkatkan minat dan kemampuan anak. Disini para guru dituntut lebih inovatif dalam mengkolaborasikan permainan yang asyik dan tidak membosankan.

Salah satu tugas guru adalah harus membuat anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karena pembelajaran bukan hanya sekedar mentransfer ilmu, tetapi harus ada interaksi antara murid dan guru. Agar anak mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru maka kegiatan pembelajaran harus aktif, semangat dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif tidak lepas dari peran guru dalam merancang metode, strategi, dan penggunaan media pembelajaran, selain itu dalam pemilihan materi harus sesuai dengan kemampuan anak dengan standar kompetensi-kompetensi dasar.

Dalam perencanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* yang dilakukan oleh guru untuk pengembangan motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak-anak. Pendekatan belajar sambil bermain ini tidak hanya menjaga minat dan motivasi anak-anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif mereka, seperti kemampuan membaca dan mengeja. Proses perencanaan disesuaikan dengan kurikulum yang sudah ada kemudian membuat RPPH yang sudah menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran pada tema yang akan disampaikan.

Hal ini dibuktikan berdasarkan observasi pada tanggal 15 Agustus 2024 pukul 08.00 s/d 10.00 WIB, guru sebelum memulai pembelajaran mempersiapkan materi yang sudah disesuaikan melalui penyusunan RPPH serta alat yg akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pada

hari itu ibu Lutfi Nurdiana selaku wali kelas A1 sudah menyusun RPPH pembelajaran yang meliputi kompetensi dasar, tujuan atau indikator, serta segala macam alat yang akan digunakan, khususnya keterampilan berhitung menggunakan media *flashcard*.⁴⁰

b. Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Menggunakan Media *Flashcard* di Kelas A1 TK Alamul Ilmi

Pelaksanaan dalam pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan perkembangan sensorik dan motorik terhadap anak yang dimulai dengan kegiatan awal, inti dan terakhir penutup. Dimana dalam lembaga pendidikan anak usia dini seperti biasa dilakukan dengan kegiatan pembuka seperti salam, doa, serta memberikan apresiasi kepada anak dan diselingi tanya jawab pada anak agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan harian, dan juga melatih dalam keaktifan anak. *Flashcard* digunakan dua kali dalam seminggu, terutama saat pembelajaran berhitung dasar dan pengenalan angka. Setiap sesi berlangsung sekitar 20-30 menit.

Berdasarkan Wawancara dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2024 pukul 09.15 WIB kepada dua peserta didik kelas A1 TK Alamul Ilmi, yaitu Zea dan Abrisam. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran berhitung yang menggunakan media *flashcard*.

Salah satu peserta didik, Abrisam, menyatakan:

“Aku suka flashcard karena seru dan banyak warna-warninya.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak merasa senang dan tertarik ketika mengikuti kegiatan belajar menggunakan media visual yang penuh warna. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung menyukai media pembelajaran yang

⁴⁰ Zea and Abrisam, “Wawancara Dengan Murid Kelas A1 TK Alamul Ilmi,” 2024.

konkret, berwarna, dan menyenangkan. Warna yang menarik pada *flashcard* memberikan rangsangan visual yang mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan anak terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, Zea juga menyampaikan pendapatnya:

"Aku suka belajar berhitung dengan media flashcard."

Menurut Zea, kegiatan berhitung dengan media *flashcard* terasa seperti bermain, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Anak merasa lebih bebas berekspresi dan tidak tertekan selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, anak-anak juga mengungkapkan bahwa mereka merasa bangga saat berhasil menyelesaikan tugas berhitung dengan benar. Bahkan beberapa anak menunjukkan motivasi untuk membagikan hasil belajarnya kepada teman dan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan pemahaman kognitif, media *flashcard* juga memberikan dampak positif secara afektif, yakni meningkatkan rasa percaya diri, kebanggaan diri, dan motivasi intrinsik anak untuk terus belajar. Secara keseluruhan, wawancara ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi.

Berdasarkan observasi pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2024 pukul 08.00 s/d 10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung di kelas A1 TK Alamul Ilmi dengan wali kelas Ibu Lutfi Nurdiana, yang dimana dalam satu kelas siswanya berjumlah 10 anak terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Kemudian anak-anak membaca doa, surah-surah pendek dan membaca hadist selanjutnya belajar sesuai tema/subtema.

Pada kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam kepada anak, bertanya kabar tentang hari itu, menanyakan sudah sarapan

atau belum, sudah mandi atau belum, mandi sendiri atau dimandikan, siapa yang mengantarkan dan apakah semua membawa bekal. Lalu setelah itu guru memandu membaca doa sebelum belajar bersama-sama, setelah membaca doa, dan surah-surah pendek dilanjutkan dengan membaca hadist dan menyelingi persiapan belajar mengajar (KBM) supaya lebih ceria dengan *ice breaking*. kemudian guru akan memberitahukan atau menjelaskan tema/subtema yang akan diajarkan pada hari itu.⁴¹

Pada kegiatan inti dimulai dengan persiapan dan pengenalan, tujuannya mengenalkan anak-anak pada konsep pembelajaran berhitung dengan media *flashcard*. selanjutnya guru mengajak anak-anak duduk sesuai meja mereka masing-masing. Guru menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan yaitu kancing baju, kantong plastik dan *flashcard* angka. Guru menjelaskan fungsi pada penggunaan *flashcard* yang akan digunakan dalam pembelajaran berhitung. Selanjutnya guru akan mengajak anak-anak bermain bersama, mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, untuk memilih angka yang sesuai dengan jumlah kancing di dalam plastik. Guru memberikan bimbingan dan dorongan kepada anak-anak yang mengalami kesulitan. Anak-anak diberi pujian dan *reward* bintang untuk setiap pencapaian mereka, seperti memilih *flashcard* dengan benar sesuai jumlah kancing dalam plastik atau menyelesaikan level tertentu dalam pembelajaran berhitung.⁴²

Selanjutnya kegiatan penutup, Guru mengajak anak-anak bermain satu permainan kecil yang melibatkan penggunaan *flashcard*, seperti guru menyebutkan angka dan murid memilih *flashcard* yang sesuai. Kegiatan ini dirancang untuk membuat proses belajar berhitung menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak TK, sambil memastikan bahwa mereka mendapatkan bimbingan yang tepat dan motivasi untuk terus berlatih. Guru kembali melakukan bercakap-cakap kepada anak, dan menanyakan bagaimana kegiatan pembelajaran hari ini, senang atau

⁴¹ Peneliti, "Observasi Ruang Kelas A1 TK Non Formal Alamul Ilmi," 2024.

⁴² *Ibid.*

tidak. Kemudian guru memandu anak-anak untuk membaca doa setelah belajar dan tidak lupa guru pun memberikan nasihat-nasihat yang mudah dimengerti anak.

Dukungan terhadap penggunaan media flashcard dalam pembelajaran berhitung tidak hanya datang dari peserta didik, tetapi juga dari pihak orang tua. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali murid, yaitu Bunda Abrisam, diperoleh data bahwa respon orang tua terhadap penggunaan media flashcard sangat positif.

Dalam wawancara tersebut, beliau menyatakan:

“Sangat mendukung sekali karena menyenangkan bagi anak-anak, terutama gambar pada flashcard yang lucu-lucu.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa orang tua menilai media *flashcard* sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Aspek visual berupa gambar yang lucu dan penuh warna menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak usia dini, sehingga kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain.

Lebih lanjut, Bunda Abrisam menjelaskan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan *flashcard* di sekolah, anaknya menjadi lebih antusias belajar di rumah. Beliau bahkan secara mandiri membeli *flashcard* melalui platform *e-commerce* (Shopee) untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran di rumah. Hal ini menunjukkan keterlibatan aktif orang tua dalam mendukung proses belajar anak, serta adanya kesinambungan antara kegiatan belajar di sekolah dan di rumah.

Beliau juga menyampaikan bahwa anaknya telah mampu mengenal angka 1 sampai 50. Hal ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran berhitung yang difasilitasi dengan media *flashcard*. Kemampuan mengenal angka dalam rentang tersebut menunjukkan bahwa anak

mengalami peningkatan kompetensi kognitif yang signifikan melalui penggunaan media ini.

Dari hasil wawancara dengan wali murid, dapat disimpulkan bahwa media flashcard tidak hanya efektif diterapkan di lingkungan sekolah, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak di rumah. Efektivitas media ini semakin kuat ketika terdapat sinergi antara guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak secara berkelanjutan.

c. Kegiatan inti pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* sebagai berikut

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam kepada anak didiknya.
- b) Guru dan anak didik melakukan sambut pagi atau klasikal secara bersama-sama, dengan mengawali membaca doa sebelum belajar, membaca dzikir pagi, membaca surah-surah pendek, membaca surah wajib untuk di hafal, membaca hadist dan *ice breaking* untuk membuat suasana semakin semangat.
- c) Guru menjelaskan secara singkat kepada anak tentang apa itu media *flashcard*, dan bagaimana cara menggunakannya.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengajak anak untuk memperhatikan, mengamati yang telah dipraktikkan berhitung menggunakan media *flashcard*.
- b) Anak-anak melakukan berhitung menggunakan media *flashcard* dengan antusias.
- c) Guru memberikan apresiasi *reward* bintang kepada anak-anak yang bisa menyelesaikan tantangan dengan cepat.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh anak-anak dan menanyakan perasaan anak-anak bagaimana selama belajar berhitung menggunakan media *flashcard* hari ini.

- b) Guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini.
- c) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa bersama anak-anak.

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di ruang kelas A1 TK Alamul Ilmi pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2024 pukul 08.00 s/d 10.00 WIB. Pembelajaran implementasi media *flashcard* dalam pengajaran berhitung pada kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi secara keseluruhan dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup sudah diikuti anak-anak sesuai dengan arahan yg diberikan gurunya. Dalam kegiatan berhitung menggunakan media *flashcard* yang diikuti anak-anak dengan sangat senang, aktif dan kreatif. Berhitung menggunakan media *flashcard* ini sangat baik dan banyak sekali manfaatnya dalam aspek perkembangannya melalui sensorik, motorik, kognitif, sosial emosional, dan juga dapat melatih dalam menumbuhkan kreativitas serta kemampuan anak dalam berhitung menggunakan media *flashcard*.⁴³

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur dapat disimpulkan bahwa:

Implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung pada kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi mendapat respon anak yang sangat antusias luar biasa senangnya dan menyukai pembelajaran berhitung, sehingga dalam hal ini anak dapat belajar sambil bermain yang menyenangkan serta memperoleh banyak sekali manfaat terhadap aspek perkembangannya dari aspek sensorik, motorik, kognitif dan sosial emosional.

⁴³ *Ibid.*

2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* di Kelas A1 TK Alamul Ilmi

Wawancara dilakukan dengan Ibu Lutfi Nurdiana selaku guru wali kelas A1 TK Alamul Ilmi pada hari Senin, tanggal 26 Agustus 2024 pukul 10.15 WIB. Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh data bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran calistung, khususnya dalam aspek berhitung, dipandang sangat positif dan efektif oleh pihak pendidik.

Ibu Lutfi menyatakan:

“Salah satu kelebihan utama dari penggunaan media flashcard adalah pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat menarik bagi anak-anak usia dini. Dengan elemen permainan yang menarik, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar berhitung dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media flashcard.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan media interaktif seperti *flashcard* sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak pada tahap perkembangan ini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bersifat bermain.

Lebih lanjut, Ibu Lutfi menambahkan:

“Selain itu, flashcard membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus, karena anak-anak harus mengenali angka serta mengkoordinasikan mata dan tangan.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep angka secara kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan motorik halus. Aktivitas seperti mengambil, membalik, atau menunjuk *flashcard* menstimulasi koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan, yang merupakan bagian penting dari perkembangan sensorimotor anak.

Dengan demikian, dari hasil wawancara dengan guru kelas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki keunggulan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat menyenangkan, mampu memotivasi anak, serta mendukung perkembangan aspek kognitif dan motorik. Hal ini menjadikan *flashcard* sebagai salah satu media yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran berhitung anak usia dini secara menyeluruh.

Selain menyampaikan kelebihan media *flashcard* dari segi interaktivitas dan stimulasi motorik halus, Ibu Lutfi Nurdiana selaku wali kelas A1 juga menyoroti fleksibilitas media ini dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu anak. Beliau menyatakan:

*“Pembelajaran ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing anak, memungkinkan setiap anak belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.”*⁴⁴

Pernyataan ini mencerminkan bahwa penggunaan *flashcard* memungkinkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Setiap anak dapat mengikuti proses belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangan masing-masing tanpa harus dipaksa menyamakan diri dengan anak lain. Hal ini penting karena anak usia dini memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda, baik secara kognitif, motorik, maupun sosial-emosional.

Fleksibilitas ini juga mendukung prinsip pendidikan inklusif, di mana setiap anak memiliki hak untuk belajar sesuai kebutuhannya. Dengan media *flashcard*, guru dapat dengan mudah melakukan diferensiasi instruksi, seperti memberikan soal berhitung yang lebih sederhana kepada anak yang masih kesulitan, dan sebaliknya menantang anak yang lebih mampu dengan soal yang lebih kompleks. Dalam hal ini, *flashcard* menjadi alat bantu yang responsif terhadap kebutuhan belajar yang bervariasi di dalam kelas.

⁴⁴ Lutfi Nurdiana, “Wawancara Tambahan Dengan Wali Kelas A1 TK Alamul Ilmi,” 2024.

Flashcard berperan sebagai media bantu yang berada dalam zona tersebut, karena memungkinkan guru memberikan dukungan sesuai tahap kesiapan masing-masing anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* bukan hanya menarik dan interaktif, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi karena mampu mengakomodasi keberagaman peserta didik dan mendorong pembelajaran yang lebih efektif serta bermakna.

Sedangkan untuk kekurangan penggunaan media *flashcard* ibu Lutfi mengakui bahwa ada beberapa kekurangan dalam penggunaan *flashcard*. Hambatan utamanya adalah menjaga konsentrasi anak-anak yang cepat bosan. Beberapa anak memerlukan pendekatan lebih personal karena perbedaan kecepatan belajar. Selain itu jumlah *flashcard* yang terbatas untuk beberapa materi juga menjadi tantangan.

Dibuktikan oleh peneliti dengan observasi bahwasanya yang menjadi salah satu faktor kelebihan dan kekurangan terkait pembelajaran menggunakan media *flashcard* di TK Alamul Ilmi. Kelebihannya yaitu guru yang menjadi demonstrator, dimana guru harus faham terkait RPPH materi pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* untuk diberikan dan dijelaskan kepada anak didiknya. Sedangkan kekurangannya adalah ternyata masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung menggunakan media *flashcard*, serta terdapat anak yang merasa cepat jenuh dan mudah bosan.⁴⁵ Sehingga hal tersebut juga mempengaruhi kefokusannya pada anak dalam berfikir.

Sedangkan hasil wawancara dengan Ibu Minuk Sri Wulandari pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2024 pukul 10.15 WIB:

Ibu Lutfi mengatakan bahwasanya

“Dalam pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* pertama kali diterapkan di TK Alamul Ilmi pada bulan Maret 2022

⁴⁵ Peneliti, “Pengamatan Ruang Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi,” 2024.

pembelajaran ini dirancang untuk memperkenalkan anak-anak usia dini pada kemampuan berhitung dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran ini dimulai dengan pengenalan dasar angka pada *flashcard*. Anak-anak belajar mengenali angka pada *flashcard* melalui berbagai permainan yang menarik, dan secara bertahap meningkatkan kecepatan dan kemampuan anak dalam berhitung. Sesi latihan diadakan dua kali dalam seminggu, dengan tujuan membiasakan anak-anak untuk mengenal angka dan berhitung dengan benar dan cepat. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah mengajarkan pembelajaran berhitung dengan konsep *fun learning* (menyenangkan) melalui media *flashcard* sehingga memberikan pemahaman dasar berhitung mengenal angka yang sangat mudah dipahami oleh anak-anak. Menggunakan *flashcard* sebagai alat bantu, anak-anak diajak untuk mengenali angka pada *flashcard*, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan. Dengan pendekatan bermain sambil belajar, pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar mengenal angka dan berhitung, sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik mereka.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis dapat menyimpulkan bahwa adanya kelebihan dalam implementasi media *flashcard* pada pembelajaran calistung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak pada A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi yaitu peran guru yang sangat penting sebagai demonstrator dan dengan media yang sangat mudah digunakan. Adanya peserta didik yang sangat antusias melakukan kegiatan berhitung menggunakan media *flashcard*. Sedangkan kekurangannya adalah masih terdapat beberapa anak yang kesulitan untuk fokus pada saat menggunakan media *flashcard*, dan juga masih terdapat anak yang kesulitan untuk mengikuti arahan dari gurunya.

C. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, pada tahap selanjutnya peneliti akan menganalisis data yang ditemukan di kelas A1 TK

Alamul Ilmi Banyuwangi melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

1. Implementasi Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas A1 di TK Alamul Ilmi Banyuwangi

Dari hasil penelitian tentang penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Alamul Ilmi didapati bahwa penggunaan *flashcard* di kelas A1 dimulai semenjak 2022 dan terus diterapkan karena banyak manfaat yang didapat oleh guru dan anak serta respon kepala sekolah yang menyambut baik hal tersebut.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa media *flashcard* yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini dikarenakan mempermudah guru dalam mengajarkan materi berhitung ke anak-anak dari tahap awal karena TK A berada dalam masa awal pengenalan berhitung dasar, misal mengenal angka 1-10, menyebutkan urutan angka, menghitung jumlah benda dan mencocokkan jumlah dengan angka. *Flashcard* juga untuk mengisi waktu anak agar bermanfaat, bisa sebagai penunjang pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam merangsang perhatian dan motivasi anak. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa *flashcard* dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.⁴⁶ Sejalan dengan teori tersebut *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan sekolah untuk mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait aktivitas bermain untuk anak-anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan dua kali seminggu, terdiri atas tiga kegiatan: pembuka, inti, dan penutup. Pada tahap inti, *flashcard* digunakan dalam kegiatan kelompok maupun individu untuk mengenali angka dan menghitung benda konkret. Pelaksanaan ini sesuai dengan

⁴⁶ Hasan, *loc. cit.*

pendapat Indriana (2011) bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman anak.⁴⁷

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas A1 TK Alamul Ilmi menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard*. Mereka tampak antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini ditunjukkan dalam pernyataan salah satu murid Abrisam kelas A1, yang mengatakan:

“Aku suka flashcard karena seru dan banyak warna-warninya.”

Pernyataan ini mencerminkan bahwa anak merasa senang dan terhibur ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *flashcard*. Kata “seru” menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sementara “banyak warna-warninya” mengindikasikan bahwa aspek visual dari media tersebut berhasil menarik perhatian anak-anak.

Media yang berwarna-warni dan menarik secara visual memang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan stimulus visual yang konkret. Penggunaan *flashcard* yang menyajikan angka-angka dalam bentuk menarik, penuh warna, dan disertai gambar, dapat membantu anak mengenali angka dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Dengan demikian, respon positif dari anak menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak. Kegiatan belajar yang dikaitkan dengan unsur bermain dapat memperkuat pemahaman konsep berhitung secara alami dan tidak membuat anak merasa terbebani. Hal ini memperkuat fungsi motivasional media pembelajaran (Hasan et al., 2021) yang mendorong *selective attention* dan minat belajar anak.⁴⁸

⁴⁷ Indriana, *loc. cit.*

⁴⁸ Hasan, *loc. cit.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan wali murid, diketahui bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung anak. Guru menyampaikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka dan melakukan perhitungan sederhana. Hal ini terlihat dari pengamatan langsung saat kegiatan pembelajaran berlangsung, di mana anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep angka dan urutan bilangan. Selain itu, wali murid (Bunda Abrisam) juga memberikan tanggapan positif terhadap penerapan media *flashcard* di kelas. Ia menyatakan:

“Anak lebih semangat saat belajar mengenal angka dan lebih antusias karena seperti bermain dan belajar.”

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga memiliki nilai rekreatif yang membuat proses belajar terasa seperti bermain. Hal ini sangat penting bagi anak usia dini yang pada dasarnya belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas menyenangkan. Dengan pendekatan tersebut, motivasi belajar anak meningkat karena mereka tidak merasa tertekan saat mengenal angka atau melakukan perhitungan.

Guru juga menegaskan bahwa setelah penggunaan *flashcard* secara rutin dalam proses pembelajaran, anak-anak lebih cepat mengenal angka dan mampu menghitung dengan lebih percaya diri. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual. Anak tidak hanya melihat angka, tetapi juga merespon secara langsung melalui kegiatan seperti menunjuk, menyebutkan, atau mencocokkan angka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Ia juga mengaku melanjutkan pembelajaran berhitung di rumah menggunakan *flashcard* yang dibeli secara mandiri. Namun, terdapat juga tantangan, yaitu menjaga fokus anak dan kebutuhan adaptasi pada anak yang mudah bosan. Ini sesuai dengan teori dari Sadiman (dalam Angreany, 2017)

bahwa media visual seperti *flashcard* memiliki keterbatasan, termasuk dalam mempertahankan atensi dalam kelompok besar.⁴⁹

Secara keseluruhan, wawancara dengan guru dan wali murid menunjukkan bahwa media *flashcard* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi. Hal ini diperkuat oleh antusiasme anak dalam belajar, keterlibatan aktif orang tua di rumah, serta pengakuan guru terhadap progres yang dicapai anak-anak setelah penggunaan media ini dalam kegiatan calistung.

Terkait hasil penelitian, manfaat *flashcard* bagi guru dan anak adalah mempermudah proses pembelajaran karena bisa menjelaskan detail gambar yang ada di dalam *flashcard* dan anak bisa mencerna dan memahami gambar, meningkatkan interaksi antara anak dan guru karena dengan pemberian tugas media *flashcard* akan terjadi interaksi aktif dimana guru akan berperan dalam menjelaskan dan anak-anak berusaha memahami agar bisa mengerjakan, lalu *flashcard* juga membuat guru menjadi kreatif dengan berusaha membuat atau mencari *flashcard* yang variatif, bisa dengan membuat sendiri melalui canva dan disesuaikan dengan kemampuan anak kelas A1.

Dalam perencanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard*, guru menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), selanjutnya menentukan tema lalu tujuan untuk menentukan bahasan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Misal materi apa yang harus dibahas dan menentukan kegiatan apa yang diinginkan. Contoh pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* dengan permainan tancap biji. Ketika di kelas penerapannya adalah guru membagikan *flashcard*, menjelaskan penggunaan *flashcard*, setelah anak paham dibolehkan menjawab dan ketika mereka mengerjakan sambil dipantau dan diawasi. Kegiatan penutup, guru akan meminta anak duduk yang rapi terlebih dahulu lalu mendiskusikan kembali apa yang telah dipelajari pada hari itu.

⁴⁹ Angreany dan Saud, *loc. cit.*

Jadi, mulai dari perencanaan yang dilakukan guru dalam menyiapkan media ajar *flashcard* dengan permainan tancap biji sudah sesuai dengan prosedur pembelajaran yang ada yaitu dimulai dengan RPPH dan memperhatikan isi agar sesuai dengan perkembangan anak kelas A1 usia 4 sampai 5 tahun. Dalam penerapannya, guru sudah menjelaskan materi dengan cara yang bisa dipahami oleh anak-anak melalui media *flashcard* karena *flashcard* bisa membantu guru dalam menyampaikan isi materi dan anak-anak bisa memahami dan mengerjakannya.

Evaluasi kelas A1 TK Alamul Ilmi dilakukan dengan guru memberikan pujian dan penghargaan kecil kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, seperti menjawab pertanyaan dengan benar atau menyelesaikan level tertentu dalam permainan. Meskipun beberapa terlihat sedikit ragu dan canggung saat pertama kali dihadapkan dengan media *flashcard*. Guru dengan sabar menjelaskan fungsi dasar *flashcard* dan memandu anak-anak untuk mengenali angka melalui permainan yang menarik dalam pembelajaran tersebut. Langkah-langkah pengajaran ini menunjukkan pendekatan yang sistematis dan interaktif, yang bertujuan untuk membangun dasar kemampuan berhitung yang kuat bagi anak-anak usia dini.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas A1 di TK Alamul Ilmi Banyuwangi

Dari hasil penelitian di atas, pada penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi diterapkan sebagai salah satu alat untuk proses belajar mengajar di sekolah. Penelitian penggunaan media *flashcard* untuk kegiatan pembelajaran dilakukan selama 6 pertemuan dari tanggal 15 Agustus 2024 sampai 26 Agustus 2024. sebagaimana *flashcard* tersebut digunakan guru sebagai media ajar kelas A1 untuk menjelaskan angka dalam pembelajaran berhitung dengan 3 permainan yaitu tancap biji, jepitan dan biji kancing.

Selama penelitian adapun beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan mulai dari temuan observasi maupun wawancara kepada subjek penelitian terkait implementasi media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi.

Dalam temuan penelitian, kelebihan dari penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas A1 yaitu *flashcard* mempermudah dalam pembelajaran berhitung dengan membantu anak memahami pelajaran misalnya bisa menjelaskan detail bagaimana cara bermain tancap biji dengan menggunakan media *flashcard*. Supaya anak dapat mencerna dan memahami gambar yang ada di *flashcard* sehingga memantik rasa ingin tau anak dan membuat anak berpikir tentang tugas dan cara menyelesaikannya. Lalu meningkatkan interaksi antara anak dan gurunya karena anak akan saling bertanya kegurunya untuk memahami bagaimana memahami tantangan tersebut dan menyelesaikan. *Flashcard* juga membuat guru menjadi kreatif dan variatif dalam memberi tugas untuk anak-anak.

Untuk kekurangan *flashcard* terletak pada menjaga konsentrasi anak-anak yang cepat bosan. Beberapa anak memerlukan pendekatan lebih personal karena perbedaan kecepatan belajar. Selain itu jumlah *flashcard* yang terbatas untuk beberapa materi juga menjadi tantangan. Dibuktikan oleh peneliti dengan observasi bahwasanya yang menjadi salah satu faktor kekurangannya adalah terdapat anak yang merasa cepat jenuh dan mudah bosan sehingga hal tersebut juga mempengaruhi kefokusannya pada anak dalam berfikir.

Cara mengatasi kesulitan tersebut, guru menggunakan pendekatan yang inovatif dan terarah dalam mengatasi kebosanan pada anak, guru mengombinasikan *flashcard* dengan aktivitas fisik seperti permainan lompat angka. Kepada anak yang lambat belajar, kami memberikan perhatian ekstra dengan memberikan tugas tambahan yang sederhana dan menyenangkan.

Selain itu memberikan apresiasi reward bintang, pujian dan penghargaan kepada anak yang bisa menyelesaikan tantangan yang diberikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya, serta merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai implementasi pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai berikut:

1. Terkait Rumusan Masalah Pertama: Bagaimana implementasi pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak?

Implementasi pembelajaran calistung khususnya berhitung dengan media *flashcard* dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

- a. Perencanaan, yang dilakukan guru dengan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) mencakup tema, tujuan pembelajaran, kegiatan, serta media pendukung. Media *Flashcard* dipilih karena memiliki daya tarik visual dan sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan visual. Guru juga menyiapkan alat bantu tambahan seperti kancing dan kantong plastik untuk memperkuat pemahaman konsep jumlah.
- b. Pelaksanaan, yang dilakukan dua kali dalam seminggu, terdiri dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan angka melalui media *flashcard*, mengajak anak menghitung benda nyata, serta bermain sambil belajar. Anak-anak tampak aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah juga sangat membantu anak dalam menguasai angka hingga 1–50.

- c. Evaluasi, dilakukan guru melalui observasi langsung serta tanya jawab lisan kepada anak. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengenalan angka dan ketertarikan anak terhadap kegiatan berhitung. Anak tidak hanya mampu menyebutkan angka, tetapi juga menunjukkan pemahaman dasar dalam menghitung objek sederhana.

2. Terkait Rumusan Masalah Kedua: Apa faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran calistung melalui media *flashcard* pada kemampuan berhitung anak?

- a. Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran ini antara lain adalah:

- 1) Media *flashcard* yang menarik secara visual dan mudah dipahami anak.
- 2) Peran aktif guru sebagai fasilitator yang kreatif dalam menyusun kegiatan berhitung berbasis permainan.
- 3) Keterlibatan orang tua yang turut mendampingi anak dalam kegiatan belajar di rumah.
- 4) Lingkungan belajar yang kondusif dan penuh semangat eksploratif bagi anak usia dini.

- b. Faktor penghambat yang ditemui selama pembelajaran meliputi:

- 1) Perbedaan kemampuan belajar anak, di mana tidak semua anak memiliki kecepatan dan pemahaman yang sama.
- 2) Keterbatasan alat peraga tambahan, seperti jumlah *flashcard* yang tidak selalu memadai untuk kegiatan kelompok.
- 3) Konsentrasi anak yang masih mudah teralihkan jika kegiatan tidak dibuat cukup variatif atau interaktif.

Secara keseluruhan, implementasi media *flashcard* terbukti efektif dan relevan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini karena pembelajaran berlangsung secara aktif, konkret, dan menyenangkan. Media ini

membantu anak memahami angka tidak hanya secara simbolik, tetapi juga dalam konteks nyata melalui pengamatan, permainan, dan eksplorasi benda-benda konkret. Dengan strategi yang tepat dan dukungan dari semua pihak, *flashcard* dapat menjadi alternatif pembelajaran berhitung yang bermakna dan ramah anak.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang akan peneliti berikan untuk kemajuan dunia pendidikan antara lain yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Berdasarkan kemampuan berhitung untuk menumbuhkan perkembangan sensorik dan motorik halus anak, bahwasanya melalui pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu aspek sensorik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa.

2. Bagi Pendidik

Untuk para pendidik dalam mengajarkan pembelajaran berhitung, disarankan agar mereka memanfaatkan alat bantu interaktif seperti media *flashcard* yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berhitung anak-anak. Pendidik harus menguasai teknik berhitung agar dapat menjadi contoh yang baik dan memberikan instruksi yang jelas. Selain itu, penting untuk menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa dan menyediakan latihan yang bervariasi untuk mencegah kebosanan. Pendidik juga perlu pendekatan lebih personal karena perbedaan kecepatan belajar. Serta melakukan evaluasi berkala untuk mengukur perkembangan dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

C. Saran

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, disarankan untuk terus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *flashcard* untuk memotivasi dan mengembangkan keterampilan kognitif serta motorik halus siswa. Pendidik harus mengikuti pelatihan rutin untuk memahami dan menerapkan teknologi pendidikan secara efektif. Mereka juga perlu memastikan setiap siswa mendapatkan perhatian dan bimbingan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, serta menyediakan latihan yang bervariasi untuk mencegah kebosanan. Selain itu, pendidik harus aktif berkolaborasi dengan orang tua dan melakukan evaluasi serta meningkatkan metode pengajaran dan efektivitas program pembelajaran.

2. Anak Didik

Kepada anak didik agar lebih melatih lagi dalam proses pembelajaran dalam aspek perkembangan berhitung agar hal ini dapat sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- An, Al- Q U R, and D I Sdn. "Https://Journal.an-Nur.Ac.Id/Index.Php/Jip," 2022.
- Anderson, R M. *Child Development: An Introduction*. New York: HarperCollins, 1993.
- Angreany, Femmy, and Syukur Saud. "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 138–46.
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran: Prinsip, Perangkat, Dan Penerapannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Chotimah, A. "Pemanfaatan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Perbendaharaan Kata Pada Anak Usia Dini," 2021.
- Hafizah, Nasywa, Tiara Cantika Pebytabella P, and Mutiya Sari. "Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan," 2025, 586–96.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hayati, R. "Penggunaan Flashcard Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," 2022.
- Indriana, D. *Media Pembelajaran Visual: Penggunaan Flashcard Dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit ABC, 2011.
- Iswari, A. "Pemanfaatan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini," 2017.
- Kompas.com. "Nadiem: Keberhasilan PAUD Bukan Anak Bisa Calistung, Tapi Tertarik Pada Buku," 2022.
- Latif, M A. *Perkembangan Dan Tantangan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan, 2020.
- Lestari, A D. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2020): 85–92.

Lutfi Nurdiana. "Hasil Wawancara Dengan Ibu Lutfi Nurdiana Selaku Kepala Sekolah," 2024.

Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51.
<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

Nuraini, R. "Pengembangan Self-Esteem Sebagai Upaya Peningkatan Kinerja Pendidik Di TKIT 2 Qurotta A'yun Ponorogo." *Muslim Heritage: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 6, no. 2 (2021): 341–58.

Nurdiana, Lutfi. "Wawancara Dengan Wali Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi," n.d.

———. "Wawancara Tambahan Dengan Wali Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi," n.d.

Peneliti. "Hasil Observasi Di TK Non-Formal Alamul Ilmi," 2024.

———. "Observasi Ruang Kelas A1 TK Non Formal Alamul Ilmi," 2024.

———. "Pengamatan Ruang Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi," n.d.

Permana, Ibar Adi. "Analisis Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode Balance Scorecard (Studi Kasus Stt Sangkakala)." *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis* 13, no. 2 (2020): 89. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2437>.

Putro, Dwi Mulyono, and Qomariyatus Sholihah. "Analisis Keandalan (Reliability) Pada Mesin Digester (Studi Kasus : Pt. Smart Tbk Batu Ampar Mill Kotabaru)." *Scientific Journal of Mechanical Engineering Kinematika* 4, no. 1 (2019): 67–76. <https://doi.org/10.20527/sjmekinematika.v4i1.53>.

Rachmayani, A N. *Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia: Antara Harapan Dan Kenyataan*. Jakarta: Penerbit Edukasi, 2015.

Ramadhani, N, and M R Sari. "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1350–58.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan*

- R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)." *Bening Media Publishing* 18, no. 1 (2022): 64–80.
- Syarifudin. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Ciputat: Ciputat Press, 2003.
- Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 198–211.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>.
- Wibawa, B, and F Mukti. *Media Pembelajaran Visual: Flash Card Sebagai Alat Bantu Pengajaran*. Jakarta: Penerbit XYZ, 1991.
- Wulandari, D. "Implementasi Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 6, no. 1 (2022): 43–50.
- Zea, and Abrisam. "Wawancara Dengan Murid Kelas A1 TK Non-Formal Alamul Ilmi," n.d.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Alamul Ilmi Banyuwangi

No.	Pernyataan	Hasil Pernyataan
1.	Sejak kapan berdirinya TK Alamul Ilmi?	
2.	Bagaimana sejarah berdirinya TK Alamul Ilmi?	
3.	Apa saja visi, misi dan tujuan TK Alamul Ilmi?	
4.	Ada berapa jumlah tenaga pendidik dan jumlah dari peserta didik di TK Alamul Ilmi?	

Lampiran 2. Pedoman Wawancara Dengan Guru Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi

No.	Pernyataan	Hasil Pernyataan
1.	Sejak kapan pembelajaran berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> diterapkan di TK Alamul Ilmi?	
2.	Bagaimana anak-anak di TK Alamul Ilmi awalnya merespon pembelajaran berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	
3.	Apa tujuan utama dari penerapan pembelajaran berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> di TK Alamul Ilmi?	
4.	Apa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media <i>flashcard</i> dalam pembelajaran berhitung?	
5.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> di TK Alamul Ilmi?	
6.	Apa saja tantangan yang dihadapi anak-anak saat belajar berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	
7.	Bagaimana guru mengatasi kesulitan anak-anak dalam belajar berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Dengan Murid Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi

No.	Pernyataan	Hasil Pernyataan
1.	Bagaimana perasaanmu saat bermain <i>flashcard</i> ?	
2.	Apa yang paling kamu suka saat bermain <i>flashcard</i> ?	
3.	Siapa yang biasanya membantu kamu saat bermain <i>flashcard</i> ?	
4.	Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Dengan Wali Murid Kelas A1 TK Alamul Ilmi Banyuwangi

No.	Pernyataan	Hasil Pernyataan
1.	Bagaimana pendapat Ibu dalam penggunaan media <i>flashcard</i> di TK Alamul Ilmi pada pembelajaran berhitung?	
2.	Apa manfaat yang didapat oleh anak dengan belajar berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	
3.	Apakah di rumah Ibu juga menerapkan pembelajaran berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	
4.	Adakah kesulitan saat belajar berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	
5.	Sudah sampai mana kemampuan ananda dalam berhitung menggunakan media <i>flashcard</i> ?	

Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Alamul Ilmi

Nama : Minuk Sri Wulandari

Hari/ Tanggal: Jumat, 16 Agustus 2024

Waktu : 08.30 WIB

1. Sejak kapan berdirinya TK Alamul Ilmi?

Jawab: TK Alamul Ilmi ini didirikan pada tanggal 26 Juni 2020

2. Bagaimana sejarah berdirinya TK Alamul Ilmi?

Jawab: TK Alamul Ilmi ini didirikan oleh Bunda Nia Hafidzahallah seorang pengajar Al – Quran di Banyuwangi. Sebelum membuka lembaga ini Bunda Nia Hafidzhallah adalah salah satu pengajar di TK Banyuwangi. Berawal dari inisiatif Bunda Nia Hafidzahallah untuk membantu rekan kerjanya yang terdampak covid 19 di tahun 2020 yang membuat dampak besar terhadap masyarakat terutamanya para pengajar yang dirumahkan. Melihat kondisi tersebut Bunda Nia Hafidzhallah mengajak rekan kerjanya membuka lembaga bimbingan belajar untuk menambah penghasilan ketika para guru harus dirumahkan.

3. Apa saja visi, misi dan tujuan TK Alamul Ilmi?

Jawab: Visi TK Alamul Ilmi

Pendidikan umum dan agama Bi'Idznillah (dengan izin Allah) kualitas terbaik. In Syaa Allah mencetak generasi cerdas, berakhlak mulia & cinta Al Qur'an sejak dini sesuai rujukan Al – Quran dan Sunnah.

Misi:

- a. Mengembangkan pendidikan dan pembelajaran yang unggul dalam bidang calistung dan tahsin.
- b. Melahirkan bacaan Al - Qur'an sesuai kaidahnya sejak dini.
- c. Melahirkan para penghafal Al - Qur'an dengan kualitas terbaik.
- d. Meningkatkan keimanan, ketakwaan dan kecintaan kepada Allah subhanallah wa ta'ala.
- e. Menghasilkan lulusan yang berkarakter, beradab dan berakhlak mulia.
- f. Menciptakan suasana belajar dengan metode yang menyenangkan (*fun learning*), berkarakter dan metode calistung ramah anak.

Tujuan:

- a. Menyediakan sekolah dengan biaya murah yang dapat dijangkau oleh semua elemen masyarakat terutama kalangan menengah kebawah yang tetap bisa merasakan pendidikan berkualitas dan menyenangkan bagi anak usia dini.
 - b. Mencetak lulusan yang mandiri, percaya diri dan mempuni siap melanjutkan ketahapan pendidikan jenjang sekolah dasar (SD).
 - c. Menghasilkan peserta didik yang mempuni di bidang Al-Qur'an.
 - d. Menyediakan sekolah dengan menerapkan pendidikan sesuai Al-Qur'an dan Sunnah.
 - e. Mendorong minat dan kecintaan anak terhadap pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.
 - f. Mendorong pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus pada anak usia dini melalui berbagai aktivitas fisik dan seni.
 - g. Menumbuhkan rasa kepedulian dan empati pada anak usia dini melalui pengalaman sosial dan pengenalan nilai-nilai moral yang positif.
4. Ada berapa jumlah tenaga pendidik dan jumlah dari peserta didik di TK Alamul Ilmi?

Jawab: Tenaga pendidik di TK Alamul Ilmi berjumlah 8 orang, dan peserta didik secara keseluruhan berjumlah 150 anak.

Lampiran 6. Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas A1 Alamul Ilmi

Nama : Lutfi Nurdiana

Hari/ Tanggal: Rabu 14 Agustus 2024

Waktu : 10.00 WIB

1. Sejak kapan pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* diterapkan di TK Alamul Ilmi?

Jawab: Pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* pertama kali diterapkan di TK Alamul Ilmi pada bulan Maret 2022. Pembelajaran ini dirancang untuk memperkenalkan anak-anak usia dini pada kemampuan berhitung dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Program ini dimulai dengan pengenalan dasar angka pada *flashcard*. Anak-anak belajar mengenali angka pada *flashcard* melalui berbagai permainan yang menarik, yang secara bertahap meningkatkan kecepatan dan akurasi kemampuan berhitung mereka.

2. Bagaimana anak-anak di TK Alamul Ilmi awalnya merespon pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Saat pertama kali diperkenalkan, anak-anak terlihat kaku dan kurang antusias dalam belajar berhitung menggunakan *flashcard*. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan media baru yang memerlukan penggunaan koordinasi mata dan tangan.

3. Apa tujuan utama dari penerapan pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard* di TK Alamul Ilmi?

Jawab: Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah mengajarkan pembelajaran berhitung dengan konsep *fun learning* (menyenangkan) melalui media *flashcard* sehingga memberikan pemahaman dasar berhitung mengenal angka yang sangat mudah dipahami oleh anak-anak.

4. Apa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran berhitung?

Jawab: kelebihan utama dari penggunaan media *flashcard* adalah pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat menarik bagi anak-anak usia dini. Dengan elemen permainan yang menarik, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar berhitung dibandingkan dengan

pembelajaran tanpa media *flashcard*. Selain itu, *flashcard* membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus, karena anak-anak harus mengenali angka serta mengkoordinasikan mata dan otak untuk berfikir. Sedangkan untuk kekurangan penggunaan media *flashcard* ada beberapa kekurangan dalam penggunaan *flashcard*. Hambatan utamanya adalah menjaga konsentrasi anak-anak yang cepat bosan. Selain itu, beberapa anak memerlukan pendekatan lebih personal karena perbedaan kecepatan belajar. Selain itu jumlah *flashcard* yang terbatas untuk beberapa materi juga menjadi tantangan.

5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berhitung menggunakan *flashcard* di TK Alamul Ilmi?

Jawab: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* dilakukan dua kali dalam seminggu, terutama saat pembelajaran berhitung dasar dan pengenalan angka. Setiap sesi berlangsung sekitar 20-30 menit.

6. Apa saja tantangan yang dihadapi anak-anak saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Menurut Ibu Lutfi selaku wali kelas A1 TK Alamul Ilmi mengatakan, kekurangan penggunaan media *flashcard* bahwa hambatan utamanya adalah menjaga konsentrasi anak-anak yang cepat bosan. Beberapa anak memerlukan pendekatan lebih personal karena perbedaan kecepatan belajar. Selain itu jumlah *flashcard* yang terbatas untuk beberapa materi juga menjadi tantangan. Dibuktikan oleh peneliti dengan observasi bahwasanya yang menjadi salah satu factor kekurangannya adalah terdapat anak yang merasa cepat jenuh dan mudah bosan sehingga hal tersebut juga mempengaruhi kefokusannya pada anak dalam berfikir.

7. Bagaimana guru mengatasi kesulitan anak-anak dalam belajar berhitung menggunakan *flashcard*?

Jawab: Untuk mengatasi kesulitan tersebut, guru menggunakan pendekatan yang inovatif dan terarah dalam mengatasi kebosanan pada anak, guru mengombinasikan *flashcard* dengan aktivitas fisik seperti permainan lompat angka. Kepada anak yang lambat belajar, kami memberikan perhatian ekstra dengan memberikan tugas tambahan yang sederhana dan menyenangkan.

Selain itu memberikan apresiasi reward bintang, pujian dan penghargaan kepada anak yang bisa menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Lampiran 7. Hasil Wawancara Dengan Murid Kelas A1 Alamul Ilmi

Nama : Abrisam

Hari/ Tanggal: Senin, 19 Agustus 2024

Waktu : 09.15 WIB

1. Bagaimana perasaanmu saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Aku suka belajar dengan *flashcard* karena seru dan banyak warnawarninya.

2. Apa yang paling kamu suka saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Aku suka gambarnya dan bentuknya lucu

3. Siapa yang biasanya membantu kamu saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Bunda Lutfi (guru)

4. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Kadang mudah, kadang sulit.

Lampiran 8. Hasil Wawancara Dengan Wali Murid Kelas A1 Alamul Ilmi

Nama : Bunda Abrisam

Hari/ Tanggal: Jumat, 23 Agustus 2024

Waktu : 15.30 WIB

1. Bagaimana pendapat Ibu dalam penggunaan media *flashcard* di TK Alamul Ilmi pada pembelajaran berhitung?

Jawab: Sangat mendukung sekali karena menyenangkan bagi anak-anak terutama gambar pada *flashcard* yang lucu-lucu.

2. Apa manfaat yang didapat oleh anak dengan belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Anak lebih semangat saat belajar mengenal angka dan lebih antusias karena seperti bermain dan belajar.

3. Apakah di rumah Ibu juga menerapkan pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Iya, saya membeli *flashcard* di shoope untuk melanjutkan pembelajaran di sekolah sampai ke rumah.

4. Adakah kesulitan saat belajar berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Sejauh ini tidak ada mungkin saat anak lelah baru agak rewel kalau diajak belajar bersama.

5. Sudah sampai mana kemampuan ananda dalam berhitung menggunakan media *flashcard*?

Jawab: Alhamdulillah anak saya sudah mampu mengenal angka 1-50

Lampiran 9. Catatan Lapangan 1

Teknik Pengumpulan Data: Observasi

Hari/ Tanggal: Kamis, 15 Agustus 2024

Waktu : 08.00 WIB

Lokasi: Ruang Kelas A1

Pada hari Kamis, tanggal 15 Agustus 2024, pukul 08.00 WIB, Saya tiba di TK Alamul Ilmi Banyuwangi untuk memulai observasi mengenai implementasi media *flashcard* pada pembelajaran calistung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Cuaca pagi itu cukup cerah, dan saya disambut dengan suasana yang hangat dan ramah di lingkungan sekolah. Bangunan TK Alamul Ilmi terlihat sederhana namun bersih dan terawat, dengan berbagai dekorasi berwarna-warni yang mencerminkan semangat pendidikan anak usia dini.

Saya dipandu oleh salah satu guru menuju kelas A1, di mana observasi akan dilakukan. Ketika memasuki ruang kelas, Saya melihat anak-anak duduk dengan tertib di tempat mereka masing-masing, menunggu kegiatan belajar dimulai. Ibu Lutfi Nurdiana, wali kelas A1, sedang mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran hari itu. Beliau menyambut saya dengan senyum dan memperkenalkan saya kepada anak-anak sebagai tamu yang akan mengamati proses belajar mereka. Suasana kelas terasa hangat dan penuh semangat, menciptakan kesan pertama yang sangat positif mengenai TK Alamul Ilmi.

Lampiran 10. Catatan Lapangan 2

Teknik Pengumpulan Data: Observasi

Hari/ Tanggal: Senin, 19 Agustus 2024

Waktu : 09.15 WIB

Lokasi: Ruang Kelas A1

Pada hari Senin, 19 Agustus 2024, pukul 09.15 WIB, Saya memulai observasi di TK Alamul Ilmi Banyuwangi untuk mempelajari implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran calistung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Observasi dimulai dengan kehadiran di kelas A1, yang diajar oleh Ibu Lutfi Nurdiana. Suasana kelas pagi itu cukup tenang yang sudah siap memulai kegiatan belajar. Kegiatan diawali dengan sapaan dan doa bersama, yang diikuti dengan membaca surah-surah pendek, hadist dan doa sehari-hari, menciptakan lingkungan yang kondusif dan fokus untuk pembelajaran.

Selanjutnya, Ibu Lutfi Nurdiana memperkenalkan tema pembelajaran hari itu, yaitu pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard*. Anak-anak tampak antusias, Bu Lutfi mulai memperkenalkan konsep berhitung mengenal angka dan berhitung dasar. Anak-anak diajak untuk memperhatikan media *flashcard*, serta menunjukkan cara bermainnya. Anak-anak sangat antusias, dengan beberapa di antaranya berkomentar tentang warna-warna menarik dan tantangan dalam permainan tersebut. Selama sesi ini, anak-anak secara bergantian mencoba menggunakan media *flashcard* di bawah bimbingan Ibu Lutfi. Guru memberikan pujian dan penghargaan kecil kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, seperti menjawab pertanyaan dengan benar atau menyelesaikan level tertentu dalam permainan. Meskipun beberapa terlihat sedikit ragu dan canggung saat pertama kali dihadapkan dengan media *flashcard*. Ibu Lutfi Nurdiana dengan sabar menjelaskan fungsi dasar *flashcard* dan memandu anak-anak untuk mengenali angka melalui permainan yang menarik dalam pembelajaran tersebut. Langkah-langkah pengajaran ini menunjukkan pendekatan yang sistematis dan interaktif, yang bertujuan untuk membangun dasar kemampuan berhitung yang kuat bagi anak-anak usia dini.

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA KELUARGA INDONESIA PEMALANG JAWA TENGAH
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP)
 KEPUTUSAN MENTERI AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 1134 TAHUN 2023
 Kampus 1 : Jl. D.I. Panjaitan Km. 3 Paduraksa Pemalang 52319
 Kampus 2 : Jl. Paduraksa - Keramat Dk. Siali-ali Ds. Surajaya Pemalang 52318
 Telp. (0284) 3291929, Email: official@insipemalang.ac.id, Website: insipemalang.ac.id

Nomor : 195/SIP/INSIP/VI/2025

Lamp. : -

Hal : Mohon Ijin Penelitian

Kepada Yth,

Kepala TK NON FORMAL ALAMUL ILMI BANYUWANGI
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teriring salam dan do'a semoga Allah S.W.T senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita sekalian. Amien.

Dengan ini kami beritahukan bahwa mahasiswa:

Nama	: LEILI REZANIA
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 20 Maret 1989
NIM	: 6210039
Jurusan / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester	: 8 (Delapan)
Alamat	: Jalan Ikan Banyar no. 32, Ling. Kerajan Kel. Kertosari, Banyuwangi

Bermaksud melakukan penelitian guna memperoleh data dalam penyusunan skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN CALISTUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI KELAS A1 TK NON FORMAL ALAMUL ILMI BANYUWANGI JAWA TIMUR TAHUN AJARAN 2024/2025".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya mahasiswa tersebut diperkenankan melaksanakan penelitian di tempat Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas ijin dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pemalang, 19 Juni 2025

**Rector Institut Agama Islam Pemalang
 (INSIP) Jawa Tengah**

[Signature]
Dr. Hj. AMIROH, M.Ag.
 NIDN. 2111106301



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
BIMBEL ALAMUL ILMI
KEL. KERTOSARI - KEC. BANYUWANGI
 Jl. Ikan Banyar Nomer 32 Lingk. Krajan Kelurahan Kertosari, Banyuwangi
 No Hp. 0822-4480-1282

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor : 20.011 /BAI/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Minuk Sri Wulandari, S.E.
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : PAUD/TK Non Formal Bimbel Alamul Ilmi
 Alamat : Jl. Ikan Banyar Nomer 32 Lingk. Krajan Kelurahan Kertosari, Banyuwangi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Leili Rezania
 Nim : 6210039
 Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah/S1-PIAUD
 Universitas : Institut Agama Islam Pematang (INSIP)

Dengan ini menyatakan telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Implementasi media *flashcard* pada pembelajaran calistung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas A1 TK Non Formal Alamul Ilmi Banyuwangi Jawa Timur Tahun Ajaran 2024/2025" pada tanggal 5 – 28 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 20 Maret 2025
 KEPALA SEKOLAH
 BIMBEL ALAMUL ILMI



Minuk Sri Wulandari, S.E.

DOKUMENTASI

1. Bangunan TK Alamul Ilmi



2. Kegiatan belajar mengajar



3. Kegiatan pembelajaran berhitung menggunakan media *flashcard*









4. Kegiatan wawancara pengajar



5. Tampilan media *flashcard*

a. *Flashcard* dan tancap biji



b. *Flashcard* dan jepitan



c. *Flashcard* dan biji kancing



5. Kegiatan wawancara wali murid





RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

Nama : Leili Rezanía
 Tempat/ tgl. Lahir : Banyuwangi, 20 Maret 1989
 Nim : 6210039
 Fakultas/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 (PIAUD)

Anak ke/ dari : 1/6
 Nama Ayah : Muhammad Machin
 Nama Ibu : Fatimatuz Zahra
 Email : nianiendrahijab@gmail.com
 No Hp : 082244801282
 Alamat Rumah : Perum. Berlian Citra Kertanegara D-11
 Banyuwangi, Jawa Timur

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN 2 Remu Sorong (PAPUA)
 2. SMP : SMPN 1 Glagah Banyuwangi (JATIM)
 3. SMA : SMAN 1 Banyuwangi (JATIM)
 4. Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Pemasang (INSIP)