



“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FLASHCARD DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT AN NAHL PONDOK MELATI”

Irah Wati Murni¹, Khadijah Ath Thahirah², Imamah³

^{1,2,3}Program Pascasarjana Magister PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia:

Email: irahwatinurni.98@gmail.com, kaththahirah@gmail.com, nuril12imamah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di TKIT An Nahl Pondok Melati. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya pengenalan konsep geometri sejak usia dini sebagai fondasi berpikir logis dan pemecahan masalah di masa depan, serta ditemukannya kendala dalam pemahaman geometri akibat metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain Single Subject Research (SSR) tipe A-B-A', melibatkan lima anak kelompok A sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase perkembangan kemampuan anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman geometri, dari rata-rata 28% pada fase baseline-1 menjadi 79% pada fase baseline-2 setelah intervensi penggunaan flashcard. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa flashcard efektif sebagai media pembelajaran geometri yang interaktif dan menyenangkan untuk anak usia dini, serta dapat menjadi alternatif metode pembelajaran di tingkat TK.

Kata Kunci: flashcard, geometri, anak usia dini, pembelajaran interaktif, TKIT An Nahl Pondok Melati

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using flashcard media in improving the understanding of geometric concepts among children aged 4-5 years at TKIT An Nahl Pondok Melati. The background of the research is based on the importance of introducing geometric concepts from an early age as a foundation for logical thinking and problem-solving in the future, as well as the challenges found in understanding geometry due to less engaging teaching methods. The research uses an experimental method with a Single Subject Research (SSR) design of the A-B-A' type, involving five children from group A as subjects. Data were collected through observation and documentation, then analyzed descriptively using the percentage of children's skill development. The results showed a significant increase in geometric understanding, from an average of 28% in the baseline-1 phase to 79% in the baseline-2 phase after the flashcard intervention. In addition, the children demonstrated high enthusiasm and active participation during the learning process. These findings confirm that flashcards are effective as an interactive and enjoyable geometry learning medium for early childhood and can serve as an alternative teaching method at the kindergarten level.

Keywords: flashcards, geometry, early childhood, interactive learning, TKIT An Nahl Pondok Melati

LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan matematika sejak usia dini menjadi salah satu perhatian utama Presiden Prabowo Subianto yang disampaikan kepada Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Prof. Dr. Abdul Mu'ti, untuk terus diperkuat (paudpedia, n.d.). Gagasan Presiden mengenai pentingnya pengenalan konsep matematika di usia dini sejatinya telah diimplementasikan dalam praktik pembelajaran di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melalui pendekatan bermain sambil belajar. Salah satu materi dasar matematika yang diajarkan dalam tahap ini adalah pengenalan konsep geometri, yang penting untuk membangun dasar berpikir logis dan pemahaman ruang bagi anak-anak.

Geometri merupakan salah satu cabang matematika yang kerap dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada anak usia dini, pemahaman terhadap bentuk-bentuk geometri dimulai dari hal-hal yang bersifat konkret menuju abstrak, berkembang dari tahap intuitif menuju analisis, serta melalui proses eksplorasi sebelum akhirnya dikuasai dalam jangka waktu yang panjang. Proses ini juga berlangsung secara bertahap, dari yang paling sederhana hingga tingkat yang lebih kompleks (Uar Wartini et al., n.d.). Secara garis besar, geometri berperan sebagai fondasi dalam pembelajaran matematika maupun pembangunan. Selain itu, geometri juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis dan berperan penting dalam menyelesaikan persoalan pada berbagai cabang matematika.

Menurut Jean Piaget, pembelajaran geometri pada anak usia dini sangat krusial untuk membangun fondasi pemahaman matematika yang lebih rumit di masa depan. Anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun berada dalam fase perkembangan kognitif di mana mereka mulai mengenali bentuk, pola, dan hubungan spasial dalam kehidupan sehari-hari (Nyoman Abdi et al., n.d.). Selain itu, menurut Clements & Sarama, pemahaman konsep geometri yang baik akan membantu anak usia dini dalam mengenali objek di sekitar, memahami arah dan posisi, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah (Bambang Eko Susilo & Hery Sutarto, n.d.). Namun, dalam praktiknya, masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep geometri, salah satunya di TKIT An Nahl Pondok Melati.

Berdasarkan pengamatan di TKIT An Nahl Pondok Melati di Kelompok A usia anak 4-5 tahun, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan variasi metode pembelajaran dalam pengenalan geometri. Anak-anak terlihat mengalami kesulitan dalam memahami konsep geometri dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang sesuai, atau

minimnya stimulasi visual yang efektif. Resnick menyatakan, metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan latihan tertulis sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian anak serta kurang mendukung pemahaman konsep yang bersifat abstrak (I Nyoman Murdiana, n.d.). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep geometri.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman geometri pada anak usia dini adalah flashcard. Flashcard berfungsi sebagai alat visual yang membantu anak-anak dalam mengenali serta memahami konsep geometri dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Noviana Mariatul Ulfa, n.d.). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan daya ingat dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, terutama pada anak-anak usia dini yang masih berada dalam tahap perkembangan berpikir konkret (Nafsiah Hafidzoh Rahman et al., n.d.).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan flashcard dalam meningkatkan pemahaman geometri pada anak-anak berusia 4-5 tahun di TKIT An Nahl Pondok Melati. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi tidak hanya dalam pengembangan metode pembelajaran di TKIT An Nahl Pondok Melati, tetapi juga memberikan wawasan bagi pendidik lainnya tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan metode Single Subject Research (SSR) atau penelitian subjek tunggal. Desain yang diterapkan adalah A-B-A', yang melibatkan tiga tahap pengamatan. Subjek penelitian terdiri dari lima anak usia 4-5 tahun dari kelompok A di TKIT An Nahl Pondok Melati. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi yang menilai kemampuan anak dalam memahami konsep geometri menggunakan media flashcard.

Analisis data dalam penelitian SSR ini dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono, statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan tanpa menarik kesimpulan umum atau generalisasi (Alfianti & Kartikasari, 2023). Data hasil observasi kemudian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram

lingkaran, serta dihitung dalam bentuk persentase. Skor hasil pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$N = R/SM \times 100\%$$

Keterangan :

N : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya, hasil analisis data diklasifikasikan ke dalam empat kategori perkembangan sesuai dengan standar penilaian PAUD:

- a. Belum Berkembang (BB) : 0%-25%
- b. Mulai Berkembang (MB) : 26%-50%
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 51%-75%
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB) : 76%-100%

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan: analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Pendekatan analisis dalam kondisi meliputi enam aspek utama: (1) durasi kondisi; (2) arah kecenderungan; (3) stabilitas kecenderungan; (4) pola data; (5) tingkat stabilitas dan rentang; serta (6) tingkat perubahan. Sementara itu, analisis antar kondisi mencakup lima komponen, yaitu: (1) jumlah variabel yang berubah; (2) perubahan arah kecenderungan dan dampaknya; (3) perubahan stabilitas; (4) perubahan tingkat hasil; dan (5) tumpang tindih data (Ash-Sholeha et al., 2022).

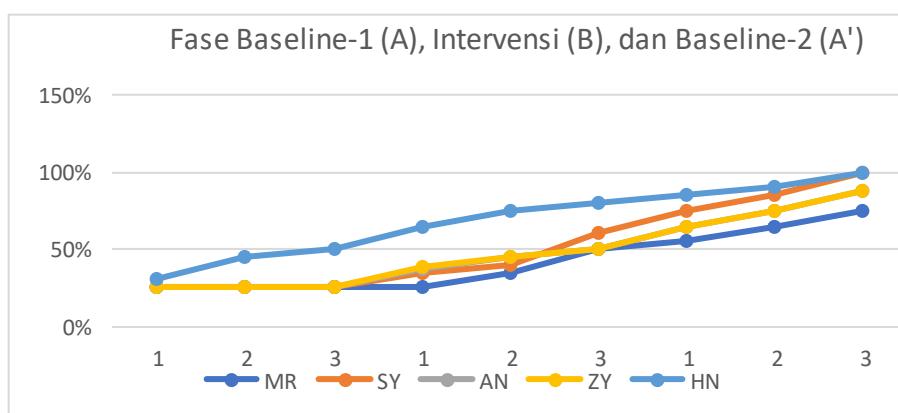
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak usia 4–5 tahun di TKIT An Nahl Pondok Melati dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu fase awal (baseline-1/A), tahap intervensi (B), dan fase akhir (baseline-2/A'). Data dikumpulkan melalui lembar observasi, yang digunakan untuk menilai sejauh mana media flashcard mampu membantu anak memahami konsep geometri. Setiap fase dilaksanakan dengan tahapan yang sama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutupan, yang semuanya dilakukan melalui proses observasi langsung.

No.	Subjek	Fase Baseline-1 (A)			Intervensi			Fase Baseline-2 (A')		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	MR	25%	25%	25%	25%	35%	50%	55%	65%	75%
2	SY	25%	25%	25%	35%	40%	60%	75%	85%	100%
3	AN	25%	25%	25%	37%	45%	50%	65%	75%	87,5%
4	ZY	25%	25%	25%	38%	45%	50%	65%	75%	87,5%
5	HN	30%	45%	50%	65%	75%	80%	85%	90%	100%

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Fase Baseline-1 (A), Intervensi, dan Baseline-2 (A')

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk rekapitulasi persentase pemahaman geometri anak pada masing-masing fase. Berdasarkan Tabel 1, tampak adanya peningkatan yang signifikan dari fase baseline-1 ke baseline-2. Misalnya, rata-rata kemampuan anak pada tahap awal (baseline-1) hanya mencapai sekitar 28%, yang dikategorikan sebagai Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan intervensi melalui pembelajaran dengan flashcard, empat anak masih berada pada kategori MB dengan rata-rata 43%, sementara satu anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rata-rata 73%. Pada fase akhir (baseline-2), terjadi lonjakan signifikan dengan rata-rata pemahaman anak mencapai 79%, yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 1. Persentase Hasil Baseline-1, Intervensi, dan Baseline-2

Pada gambar 1 di atas memperlihatkan grafik peningkatan pemahaman anak dari fase awal hingga akhir. Perubahan yang paling mencolok terjadi setelah fase intervensi, yang menandakan bahwa penggunaan flashcard memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran geometri anak. Faktor-faktor yang mendukung peningkatan ini antara lain: (1)

penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, (2) suasana kelas yang menyenangkan, dan (3) metode pembelajaran berbasis permainan yang menarik perhatian anak.

Dokumentasi proses pembelajaran juga menunjukkan antusias anak kelompok usia 4-5 tahun dalam mengikuti pembelajaran geometri menggunakan media flashcard. Mereka menyimak materi guru dengan baik, aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, serta bersemangat dalam pembelajaran memahami geometri menggunakan media flashcard di kelas.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Pemahaman Geometri Menggunakan Media Flashcard



KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di TKIT An Nahl Pondok Melati menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini melalui tiga tahapan, yaitu baseline-1 (A), intervensi (B), dan baseline-2 (A'). Dari hasil observasi, tercatat peningkatan rata-rata pemahaman anak dari 28% pada fase awal menjadi 79% pada fase akhir, dengan perkembangan kemampuan dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan ini terutama terjadi selama fase intervensi, saat anak diperkenalkan pada media flashcard dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini turut dipengaruhi oleh penggunaan media yang bervariasi, lingkungan belajar yang kondusif, serta pendekatan

pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Anak-anak terlihat sangat antusias, aktif dalam kegiatan kelas, dan lebih cepat memahami materi geometri.

Secara umum, media flashcard terbukti menjadi alat bantu belajar yang menarik dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga layak dipertimbangkan sebagai metode alternatif pembelajaran geometri di jenjang taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone*. 1(2).
- Bambang Eko Susilo, & Hery Sutarto. (n.d.). *Geometri: Manfaat, Pembelajaran dan Kesulitan Belajarnya*.
- I Nyoman Murdiana. (n.d.). Model Pembelajaran Interaktif Seting Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (Vol. 2, Issue 4).
- Nafsiah Hafidzoh Rahman, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, & Indah Wahyu Ningsih. (n.d.). *Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab*.
- Noviana Mariatul Ulfa. (n.d.). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card untuk Anak Usia Dini*. <http://genius.iain-jember.ac.id>
- Nyoman Abdi, Andi Alim Syahri, & Fitriany. (n.d.). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implikasi dalam Pembelajaran Matematika*.
- paudpedia. (n.d.). Memaknai Pesan Presiden Perkuat Belajar STEAM di Jenjang PAUD dan Pentingnya Prasekolah. [Https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/Galeri-Ceria/Ruang-Artikel/Memaknai-Pesan-Presiden-Perkuat-Belajar-Steam-Di-Jenjang-Paud-Dan-Pentingnya-Prasekolah?Ref=MjE3NC0zNjQ0YWEzNg&ix=NDctNGJkMWM0YjQ](https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/Galeri-Ceria/Ruang-Artikel/Memaknai-Pesan-Presiden-Perkuat-Belajar-Steam-Di-Jenjang-Paud-Dan-Pentingnya-Prasekolah?Ref=MjE3NC0zNjQ0YWEzNg&ix=NDctNGJkMWM0YjQ).
- Uar Wartini, Dewi Siti Aisyah, & Nancy Riana. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(14), 346–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6994918>