

## Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Ineu Nurjanah<sup>1</sup>, Ifat Fatimah Zahro<sup>2</sup>, Syah Khalif Alam<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

<sup>3</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [ineun8793@gmail.com](mailto:ineun8793@gmail.com), <sup>2</sup> [ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id) <sup>3</sup> [khalif@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:khalif@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 12/03/2025; Direvisi: 13/03/2025; Disetujui: 22/04/2025

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Berhitung;  
Media Flash Card;  
Anak Usia Dini

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa aspek dari perkembangan kognitif terhadap anak masih harus di kembangkan salah satunya dengan pemahaman serta pengenalan terhadap konsep dasar matematika atau kemampuan berhitung dasar anak, akan tetapi kegiatan berhitung kurang diminati oleh anak karena hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor baik dari guru, media maupun metode pembelajaran yang digunakan sebagai alat pendukung, sehingga dengan adanya media flash card ini mampu membantu anak pada proses pembelajaran mengenai kemampuan berhitung anak. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui respon peserta didik dalam penerapan media *flash card* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru serta kepala sekolah Kober Nurjannah Arasyi dan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah enam orang anak. Teknik pengumpulan data ini melalui teknik observasi dan wawancara. Pengolahan data yang telah dicatat dan dikumpulkan, dianalisis dengan melakukan reduksi data, display data serta menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung kepada empat anak, dari keenam anak tersebut terdapat empat orang anak yang mampu menyebutkan angka dan menghitung benda dengan baik tetapi hanya dua anak yang dapat menjumlahkan bilangan dari 1 sampai 20 dengan menggunakan media *flash card*.

### ABSTRACT

### KEYWORDS

Counting;  
Media of Flash  
Card;  
Early Childhood

Based on the observation activities that have been carried out, it was found that aspects of cognitive development in children still need to be developed, one of which is by understanding and recognizing basic mathematical concepts or children's basic arithmetic skills, but arithmetic activities are less popular with children because this is caused by several factors, both from teachers, media, and learning methods used as supporting tools, so that with the presence of this flash card media, it can help children in the learning process regarding children's arithmetic skills. Therefore, the purpose of this study was to determine the response of students to the application of flashcard media to the arithmetic skills of children aged 5-6 years. The research method used was descriptive qualitative. The subjects of this study were teachers and the principal of Kober Nurjannah Arasyi and children aged 5-6 years, totaling six children. This data collection technique was through observation and interview techniques. The processing of data that had been recorded and collected was analyzed by reducing data, displaying data, and drawing conclusions. Based on the results of the study, showed an increase in the counting ability of four children. Of the six children, four were able to name numbers and count objects well, but only two children were able to add numbers from 1 to 20 using flash cards.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Pada masa anak usia dini atau sering disebut masa Golden Age. Masa keemasan (*golden age*) adalah waktu yang diperuntukkan bagi anak usia dini, yaitu. anak-anak dari baru lahir hingga enam tahun. Masa emas ini merupakan masa yang paling penting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak

usia dini, dimana pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek tumbuh kembang anak terjadi dengan sangat cepat, oleh karena itu anak memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan proses tumbuh kembangnya. Agar setiap anak siap menghadapi kehidupan anaknya selanjutnya.

Sejalan dengan hal tersebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk penyelenggaraan yang harus memberikan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, intelektual, sosial emosional, dan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga pada masa perkembangan ini peneliti, sebagai calon pendidik harus mampu menstimulus enam aspek perkembangan anak, salah satunya aspek kognitif karena dalam kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan berhitung masih terdapat banyaknya kekurangan yang harus distimulus pada anak usia dini.

Proses kegiatan pendidikan dapat terlaksana ke arah yang lebih sempurna, sebagai komposisi komponen pelatihan yang diterapkan pada sistem. Hal yang perlu dilakukan adalah memberikan stimulasi yang cukup melalui pendidikan yang merupakan tonggak awal bagi anak. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan faktor penentu berhasil tidaknya suatu pembelajaran. Komunikasi di kelas tidak memisahkan guru dari media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan enam aspek pendidikan anak usia dini.

Kaitannya dengan pendekatan Gagne (dalam Sujiono, 2011) adalah kemampuan kognitif membedakan (membedakan) konsep-konsep nyata, membuat definisi berdasarkan postulat dan merumuskan peraturan. Kognitif adalah bagaimana individu berperilaku, bagaimana individu berperilaku, seberapa cepat atau lambatnya ia menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Selain itu, menurut Woolfolk (dalam Sujiono, 2011), kognisi merupakan salah satu kemampuan memperoleh atau menggunakan informasi untuk memecahkan suatu masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Keterampilan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan di taman kanak-kanak. Tujuan pengembangan keterampilan ini adalah agar anak mampu memecahkan permasalahan sederhana sehari-hari, mengembangkan kreativitas dan kesadaran terhadap kondisi lingkungan. Hal ini didukung oleh pendapat Khadijah (2016) bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Sejalan dengan pendapat Djuariah, Noor, dan Wethisi (2022) bahwa konsep matematika sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan dasar (Sriningsih, 2009). Dapat dikatakan bahwa Konsep bilangan untuk anak usia dini merupakan konsep matematika yang sederhana yang meliputi kemampuan berhitung dalam pengenalan angka, lambang bilangan, mengurutkan angka, menjumlahkan dan lainnya yang didukung dengan benda yang konkrit.

Berdasarkan Piaget (dalam Suyanto, 2005) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logicomathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung dari satu sampai seratus atau seribu tetapi untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

Dalam pengembangan keterampilan kognitif anak khususnya keterampilan berhitung, Guru sangat berperan penting dalam kecerdasan matematis anak dengan dukungan media, oleh karena itu diperlukan penyegaran media yang tepat dan efektif untuk

mengembangkan keterampilan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan media yang tepat dan menarik diharapkan reaksi anak terhadap pembelajaran matematika dapat berkembang sesuai tahapan perkembangannya. Dengan demikian peneliti menggunakan teori tersebut untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *flash card*.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan di Kober Nurjannah Arasy saat ini belum efektif, karena terdapat kendala dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan tersebut. Merupakan keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana menjadi lebih merugikan karena siswa banyak bercanda dengan teman dan guru tidak melibatkan anak dalam pembelajaran. Guslinda dan Kurnia (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mengajar melalui simulasi, inti pengajaran baik deskriptif maupun demonstratif, yang secara alamiah menunjukkan fungsinya sebagai penyampai pesan dan dalam konteks media pembelajaran. Alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dari media itu sendiri.

Pengembangan potensi keterampilan anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan *flash card*. Media *flash card* merupakan media berupa kartu remi yang berisi gambar dan teks yang menutupi materi pembelajaran. Gambar dan kata yang tersedia merupakan kata yang paling terkenal dan dapat diubah sesuai topik yang diberikan oleh guru, karena pada judul kali ini saya akan membuat *flash card* dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Permainan kartu *flash* juga dapat mendorong anak untuk lebih cepat mengenal angka, meningkatkan keterampilan berhitung anak, serta memperkuat reaksi anak dalam berhitung saat mempelajari konsep angka, serta merangsang kecerdasan dan daya ingat anak. Selain mengenalkan anak pada angka dengan lebih cepat, permainan kartu *flash* juga dapat mengeksplorasi penggunaan kartu dalam media ini untuk merangsang berbagai aspek dalam diri anak itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangan keterampilan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui penerapan media *flash card* di Kober Nurjannah Arasyi.

## METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yang didasari dari hasil nyata lapangan yang dijelaskan dalam bentuk mengenai status suatu gejala, peristiwa dan/atau kejadian yang ada pada masa sekarang tanpa ada intervensi atau pengaruh dari peneliti (Sugiyono, 2016; Pahendra, 2020), sedangkan menurut Sudaryono (2018) penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencoba menganalisis kehidupan sosial dengan menggambarkan sudut pandang informan terhadap lingkungan alam.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2022 bertempat di lembaga Kober Nurjannah Arasyi kabupaten Bandung dengan subjek penelitiannya adalah guru yang terdiri dari dua orang dan peserta didik yang berjumlah enam anak. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi yang diterapkan dengan cara mengamati reaksi dan kemampuan anak pada keterampilan berhitung awal yang rata-rata masih sulit dan sering monoton. Selanjutnya menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula kepada guru maupun orang tua yang memiliki kedekatan dengan subjek penelitian. Data yang telah dicatat dan dikumpulkan dianalisis dengan reduksi data, visualisasi dan inferensi. terus dirangkum, disusun secara sistematis dari tahapan awal hingga akhir penelitian dan ditarik kesimpulan dan verifikasi dalam bentuk paparan logis sesuai kondisi penelitian berdasarkan tujuan penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan observasi, wawancara dan pengumpulan data kepada guru dan kepala sekolah Kober Nurjannah Arasyi disimpulkan bahwa penerapan kartu memori dapat dikembangkan melalui media flash untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak usia 5-6 tahun. kartu dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Sumber daya ini membantu anak usia 5-6 tahun yang masih kesulitan dengan bilangan dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Di Kober Nurjannah Arasyi, guru biasanya menggunakan media jari atau biasa disebut jarimatics untuk menyampaikan materi tentang bilangan atau berhitung.

Pada proses penggunaan media *flash card* itu sendiri peneliti menyediakan beberapa lembar kartu dua sisi yang berisikan angka dan penjumlahan yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, lalu anak maju kedepan dan memilih kartu tersebut dan menebak angka yang didapatkannya, setelah menebak angka yang dipilih anak membalikan kartu tersebut dan terdapat gambar penjumlahan yang dimana anak harus menghitung dan menjawab pertanyaan tersebut. Dalam proses penilaiannya, dilakukan secara bertahap sehingga peneliti bisa mengetahui perkembangan anak tersebut dan apakah penerapan media flash card ini dapat meningkat dengan kemampuan berhitung anak atau tidak.

Jika menggunakan flashcards pada anak usia 5-6 tahun maka pengenalan bacaan anak dan pemahaman terhadap angka akan meningkat, termasuk anak dapat menyebutkan nama, menunjuk angka dengan benar dan mencocokkan angka dengan angka yang benar. simbol angka. Selama pengawasan peneliti hanya memperlihatkan media *flash card* yang berupa kartu-kartu yang unik dan menarik yang berisikan pengenalan simbol angka 1 sampai 10 lalu ada gambar buah-buah sesuai bilangan dan bisa dibalik karena disetiap sisi media *flash card* ini sangat unik sehingga media ini dapat merangsang otak anak dan focus anak, dikemas dengan warna-warna yang memanjakan mata yang membuat anak tidak mudah bosan dalam penerapan media *flash card* ini.



Gambar 1. Media Flash Card

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, guru melakukan eksperimen dengan 10 flash card sebanyak empat kali untuk mengenalkan konsep membaca dan berhitung kepada anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan flashcard dalam tugas pembelajaran, guru meminta anak untuk maju dan memilih kartu yang ada di hadapannya. Permainan kartu *flash* ini mempunyai 10 kartu pertama yang berbentuk angka yang berisi pengenalan angka 1-10, dimana permainan kartu *flash* ini mempunyai angka yang unik dan bervariasi. Anak diminta menyebutkan angka-angka yang ada pada kartu, melengkapi angka-angka tersebut, menuliskan angka-angka pada latihan dengan huruf tebal dan menuliskan angka-angka yang hilang dari rangkaian angka tersebut. Pada saat menggunakan media *flash card*, anak-anak sangat antusias dengan tugas pembelajaran media *flash card* di kelas.

Kartu media flash ini di desain dengan menggunakan aplikasi canva dengan berbagai macam fitur menarik dan penuh warna sehingga dapat menarik perhatian anak dan tidak akan membuat anak jenuh selama penerapan media pembelajaran *flash card*. Penerapan yang digunakan selama proses kegiatan pembelajaran dengan media *flash card* ini adalah dengan kegiatan bermain. Bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini yang menerapkan permainan sebagai wahana pembelajaran anak. Dengan demikian metode bermain sangat cocok digunakan di dalam pembelajaran anak usia dini. Berikut adalah deskripsi proses kegiatan penerapan media flashcard terhadap berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Kober Nurjannah Arasyi:

1. F (6 tahun) ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *flash card* F ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-20 sesuai urutan dan hanya mengenal symbol angka 1-10 saja, F hanya bisa mengenali sebagian angka 11-20 akan tetapi pada saat berhitung sesuai dengan urutan F ini dapat behitung dengan tepat. Pada saat F ditugaskan untuk menjawab angka yang ada pada media *flash card* F dapat menyelesaikannya dengan tepat akan tetapi pada tahap selanjutnya yaitu menjawab angka dengan acak F Masih sedikit kesulitan dalam menjawab dikarenakan F masih belum menghafal dari 11-20, sehingga pada F ini kemampuan berhitungnya masih di 2 atau mulai berkembang
2. I (6 tahun) saat melakukan kegiatan pembelajaran menerapkan media *flash card* I ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-30 sesuai urutan dan sudah mengenal symbol angka 1-20 saja, I mampu mengenali sebagian angka 11-30 dan mampu menambahkan atau mengurangi, hal ini idbuktikan saat I menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan media *flash card* dan jawaban yang diberikan semuanya tepat dan I sangat antusias berbeda dengan berhitung tanpa menggunakan media. Pada anak I ini kemampuan berhitungnya meningkat hingga sudah berada di Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
3. M (6) tahun ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *flash card*, M ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-30 sama dengan anak I, M ini untuk kemampuan koginitif sangat bagus, anak I mampu mengenal symbol angka 1-30 dan mampu menambahkan atau mengurangi, hal ini di buktikan saat I menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan media *flash card* dan jawaban yang diberikan semuanya tepat dan I sangat antusias berbeda dengan berhitung tanpa menggunakan media, dan I lebih antusias ketika melihat media *flash card* mempunyai banyak warna dan fitur menariknya, sehingga ingin bermain flashcard secara terus menerus. Pada anak M ini kemampuan berhitungnya meningkat sehingga sudah berada di Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
4. N (6 tahun) pada saat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card* N ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-30 sesuai urutan dan hanya mengenal symbol angka 1-20 saja, N hanya bisa mengenali sebagian angka 11-20 akan tetapi pada saat berhitung tidak sesuai dengan urutan N ini tidak dapat behitung dengan tepat. Pada saat N ditugaskan untuk menjawab angka yang ada pada media *flash card* N dapat menyelesaikannya dengan tepat akan tetapi pada tahap selanjutnya yaitu menjawab angka dengan acak N Masih sedikit kesulitan dalam menjawab dikarenakan N masih belum mengenal angka dari 11-20 tetapi anak sudah mulai menyukai berhitung dikarenakan media yang digunakan unik dan menarik untuk anak N

ini. Pada anak N ini kemampuan berhitungnya meningkat sehingga sudah berada di Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

5. S (6 tahun) ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *flash card* S ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-10 sesuai urutan dan hanya mengenal symbol angka 1-5 saja, S hanya bisa mengenali sebagian angka 1-5 akan tetapi pada saat berhitung sesuai dengan urutan 1-10 S ini dapat berhitung dengan tepat. Pada saat S ditugaskan untuk menjawab angka yang ada pada media *flash card* F dapat menyelesaikannya dengan tepat jika yang diberikan masih dalam angka 1-10 jika pada tahap selanjutnya yaitu menjawab angka dengan acak S Masih kesulitan dalam menjawab penjumlahan dan pengurangan pun sama sehingga S menjadi Pr penting untuk saya sebagai peneliti, sehingga pada F ini kemampuan berhitungnya masih di 2 atau mulai berkembang.
6. R (6 tahun) ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *flash card* F ini sudah biasa berhitung dan menyebutkan angka 1-20 sesuai urutan dan hanya mengenal symbol angka 1-10 saja, F hanya bisa mengenali sebagian angka 1-10 akan tetapi pada saat berhitung sesuai dengan urutan R ini dapat berhitung dengan tepat. Pada saat R ditugaskan untuk menjawab angka yang ada pada media *flash card* R dapat menyelesaikannya dengan tepat akan tetapi pada tahap selanjutnya yaitu menjawab angka dengan acak R Masih sedikit kesulitan dalam menjawab dikarenakan F masih belum menghafal dari 1-20, sehingga pada R ini kemampuan berhitungnya masih di 2 atau mulai berkembang.

Berdasarkan hasil kegiatan penerapan sumber daya ini, reaksi anak-anak dan guru terhadap penerapan sumber daya ini selama kegiatan penelitian berlangsung sangat antusias, sehingga anak-anak menjadi bersemangat dan belajar mengenal konsep bilangan dengan lebih aktif. Selain itu guru sangat membantu dalam memberikan materi kepada anak untuk mengenalkan konsep bilangan.

Oleh karena itu, karena setiap anak mempunyai tingkat perkembangan keterampilan yang berbeda-beda, maka pasti akan terjadi perbedaan hasil grafik tersebut, karena sangat mudahnya dua anak memperoleh informasi baru dan 4 anak memerlukan waktu lebih lama untuk menerima informasi dan informasi. membutuhkan lebih banyak. informasi instruksi Penerapan media flash card membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena membuat suasana pembelajaran dan emosi anak lebih bahagia serta komunikasi dengan mereka menjadi lebih mudah. Menurut Sari, Riswandi & Surahman (2018) dalam penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa dengan adanya penggunaan media flash card dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, karna dalam penggunaan media flashcard ini peserta didik harus aktif dalam melakukan kegiatan seperti aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna mengenai hal-hal yang dipelajari.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam menyampaikan materi kepada anak usia dini. Menurut Safira (2020), media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dalam dunia pendidikan sedemikian rupa sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Dalam melakukan kegiatan media yang ditujukan kepada anak, terlebih dahulu perlu diketahui ciri-ciri dan kemampuan masing-masing anak dengan cara mengamatinya, dan juga dengan mengajak anak untuk mengenal dan membicarakan hal-hal yang diminati anak. dan apa yang tersedia untuk anak-anak ini. Kemudian padukan dengan media anak. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan pertama yang menarik pada anak. Kartu sakunya sendiri didesain dengan fitur-fitur menarik agar anak tidak bosan dan jenuh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flash card* terhadap kemampuan berhitung dapat memudahkan anak terhadap proses pembelajaran mengenai kemampuan berhitung dengan adanya media *flash card* ini kemampuan berhitung anak dapat meningkat dan juga anak mampu mengenal angka dan berhitung sesuai tingkat usia 5-6 tahun secara cepat. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah meningkat, terdapat dua anak yang sudah berkembang dan mampu berhitung secara berurutan maupun acak tetapi terdapat empat orang anak yang masih kesulitan dalam proses pembelajaran berhitung. Selama proses penerapan media *flash card* anak sangat antusias dan merespon dengan baik proses pembelajaran kemampuan berhitung menggunakan media *flash card*. Selain itu media ini dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun dengan penerapan media Flash card dalam pembelajaran di kelas melalui aplikasi Canva. Hasil tersebut tercermin dari keterampilan anak yang meningkat sebelum diperkenalkannya media *flash card* ini.

## REFERENSI

- Djuariah, T., Noor, A. H., & Westhisi, S. M. (2022). Implementasi pembelajaran konsep bilangan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok b melalui bermain jenga angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 357-366. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i3.10971>
- Guslinda, & Kurnia, R., (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, (2015). *Pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan; Perdana Publishing.
- Pahendra, P. (2020). Optimalisasi guru dalam membuat media pembelajaran untuk memstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67-74. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>
- Sari, I. P., Riswandi, R., & Surahman, M. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flash card terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(4). <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengaruh-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Flash-Card-Sari-Riswandi/2819ab30db5fdef62ac3381b688390e8f92e861a>
- Safira, A.R., (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Gresik: Caremedia Communication.ss
- Sriningsih, N. (2009). *Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Sudaryono. (2018). *Metodologi penelitian*. Depok: PT Rajarafindo Persada.
- Sugiyono, (2016). *Metode penelitian kombinasi*. Bandung, Alfabeta.
- Surur, L. (2016). *Kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun* (Studi Kasus di Lembaga Bimbingan Belajar “Bu Lilik” Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung). (Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri). Retrieved from <http://simki.unpkediri.ac.id/>
- Syarif, M. A. (2019). Hubungan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Seroja Desa Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 6(2), 64-74. <https://doi.org/10.32534/jjb.v6i2.1356>