



Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini

Aqmal Afikah Roziana^{1✉}Uswatun Khasanah²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama kebumen, Indonesia

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.298](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.298)

✉ Corresponding author:

[akmalavikah2602@gmail.com][uswakh93@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Perkembangan Kognitif;
Media Marbel Flashcard
Angka;
Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap kemampuan mengenal angka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tahapan penelitian dalam melaksanakan penelitian antara lain persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi sebagai alat bantu. Hasil penelitian dengan mereduksi data kualitatif didapatkan bahwa 1) perkembangan kognitif penting untuk di tingkatkan pada usia emas (*golden age*) sebab terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupan anak. Maka proses kegiatan pembelajaran kognitif sangat penting dan efektif diterapkan dengan kegiatan bermain; 2) perkembangan pada anak usia dini berada dalam masa pra operasional sehingga belum dapat berpikir secara abstrak; 3) melalui metode bermain menggunakan media *marbel flashcard* angka, memberikan pertanyaan pada anak ketika sedang melakukan kegiatan.

Abstract

Keywords:

Cognitive Development,
Media Marbel Flashcard
Number,
Early Childhood.

Early childhood is an individual figure who is undergoing a rapid and fundamental development process for his next life. This study aims to improve children's cognitive abilities to the ability to recognize numbers. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The stages of research in carrying out research include preparation, implementation and data processing. Data collection techniques used in the study were interviews, observations and document studies using interview guidelines and observation guidelines as tools. The results of the study by reducing the qualitative data showed that 1) cognitive development is important to improve at the golden age because it occurs in the first five years of a child's life. So the process of cognitive learning activities is very important and effectively applied with play activities; 2) development in early childhood is in the pre-operational period so that they cannot think abstractly; 3) through the method of playing using the media of marble flashcard numbers, asking questions to children when they are doing activities

1. PENDAHULUAN

Received 12 January 2022r; Received in revised form 15 January 2022; Accepted 4 March 2022

Available online 31 March 2022 / © 2022 The Authors. Published by LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

Kegiatan bermain merupakan aktivitas anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Ketika sedang melakukan aktivitas bermain, anak sedang mengungkapkan pemikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral dan emosionalnya secara bersamaan. Dengan proses bermain, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, menarik, mudah diikuti dan dipahami oleh anak. (Susanto, 2017)

Media *marbel flashcard* angka dapat digunakan guru dalam mengembangkan kognitif anak untuk mengenal dan memahami huruf. Anak dapat mencari, menyebutkan dan menirukan angka yang diambil. Media bermain mencari, menyebutkan dan menirukan angka dengan menggunakan *marbel flashcard* angka dapat menjadikan salah satu media untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam memahami angka di kelompok A RA Darussalam Wotbuwono Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Permainan mencari angka menggunakan *marbel flashcard* angka bersifat konkret dan bertujuan agar anak dapat lebih memahami angka. Masih ada anak yang tertukar dalam memahami angka 2 dan 7, 3 dan 8, 6 dan 9.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang tepat dalam rentang perkembangan manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. (Wiwik Pratiwi, 2017)

Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*the golden years*) yaitu masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan.

Menurut Peaget (dalam Winda Gunarti, 2008) dalam pembelajaran anak usia dini harus bersifat konkret adalah berfikir realistik sesuai pengetahuan yang diterima panca indra. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. UU No 20 Tahun 2003 pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Retnaningrum & Umam, 2014) Pendidik mempunyai peran penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, maka dari itu diperlukan pembelajaran yang mengutamakan perkembangan pada anak usia dini.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar melalui pengalaman yang nyata sehingga pembelajaran lebih bermakna. (Gusniarti et al., 2020) Dengan demikian, dibutuhkan pengoptimalan pada diri anak berdasarkan 6 aspek perkembangan, yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Salah satu perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif serta teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa pertumbuhan mental individu ialah bagian terpenting dalam perkembangan anak. Anak dengan aspek perkembangan kognitif yang baik akan dapat berpikir, merespon objek disekitar lingkungan dan mudah merefleksikan pengalamannya. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dan kecerdasan otak anak yang merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mengsimbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi.

Lingkup perkembangan dari kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. (Pendidikan et al., 2017)

Perkembangan kognitif menggambarkan perkembangan berpikir anak. Menurut piaget, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan diantaranya : *sensorimotor*, *praoperasional*, *konkret operasional*, dan *formal operasional*. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya (Rahman et al., 2017).

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yaitu Kesatu, menggunakan konsep waktu. Kedua, mengelompokkan benda dengan berbagai macam warna, bentuk, ukuran. Ketiga, mengenal macam rasa, bau, suara, ukuran dan jarak. Keempat, mengenal sebab akibat. Kelima, melakukan uji coba sederhana. Keenam, mengenal konsep bilangan. Ketujuh, mengenal bentuk-bentuk geometri. Kedelapan, mengenal alat untuk mengukur. Kesembilan, mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda (Sriyati et al., 2018).

Kartu angka merupakan salah satu media yang digunakan dalam mengenalkan matematika pada anak usia dini. Berbagai media yang digunakan akan dapat menstimulasi anak supaya tertarik dengan pelajaran matematika. Kartu angka adalah kartu yang bertujuan untuk merangsang kemampuan simbol angka, konsep bilangan, media angka, permainan angka, permainan hitungan, menyanyi, teka-teki dan jumlah angka (Kasumayanti & Elina,

2018). Dengan menggunakan kartu angka dapat menyalurkan rangsangan berfikir, perhatian serta minat dalam belajar matematika bagi anak.

Bermain kartu angka bertujuan merangsang kesenangan anak terhadap angka dan merangsang pertumbuhan jumlah dan simbol. Permainan kartu angka dapat dilakukan anak usia 4-5 tahun dengan permainan kartu angka dapat menggunakan angka dan gambar. Kartu angka merupakan media yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal angka-angka dan menghitung jumlah benda yang ada disekitar anak, sehingga dengan media kartu angka anak akan dengan mudah menyelesaikan dan memecahkan masalah melalui pengalamannya. Pembelajaran sesuai dengan perkembangan bahasa awal atau membaca serta dengan perkembangan urutan motorik halus atau menulis, sesuai urutan perkembangan kemampuan menghitung (Aryanita et al., 2015).

Berdasarkan penelitian di RA Darussalam Wotbuwono Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen ditemukan masih ada beberapa anak yang belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan ataupun menirukan bilangan. Hal ini disebabkan Guru yang kurang berkreaitivitas dalam menerapkan pembelajaran, media pembelajaran dilembaga kurang mendukung, media yang digunakan guru kurang menarik. Selama ini guru menggunakan metode ceramah dan bercerita sehingga anak sulit untuk memahami. Pada dasarnya banyak cara yang dapat dilakukan guru salah satunya meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan penggunaan media *marbel flashcard* angka.

Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dapat merangsang atau memotivasi untuk lebih meningkatkan belajar. *Marbel flashcard* angka dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan mengingat alat peraga juga dengan pelajaran yang disampaikan guru (Sadiman, 2006).

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti dalam penelitian memahami angka untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak menggunakan media *marbel flashcard* angka.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu, pengertian deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang terjadi dengan tujuan memperoleh informasi mengenai objek penelitian. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dimulai dari penelitian pra tindakan, pelaksanaan dan pengolahan data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan pedoman wawancara dan observasi sebagai alat bantu.

Wawancara tanya jawab yang dilakukan peneliti untuk pengambilan data dengan cara wawancara terstruktur langsung dengan guru kelas kelompok A RA Darussalam Wotbuwono Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Observasi merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan pancaindra seperti penglihatan, penciuman atau pendengaran untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. (Retnaningrum & Umam, 2014). Dokumen adalah sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi dalam bentuk surat, catatan harian, cenderamata, laporan, foto dan sebagainya. (Hamzah, 2019) Peneliti menggunakan dokumen kegiatan pengembangan kognitif menggunakan Media *marbel flashcard* angka pada anak didik kelompok A RA Darussalam Wotbuwono Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen dan dokumen wawancara dengan pendidik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mereduksi data yang terjadi pengulangan dan mengkombinasikan dengan pendapat para ahli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang tepat dalam rentang perkembangan manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*). Anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Anak usia dini mengalami beberapa aspek perkembangan anatara lain perkembangan agama dan moral, fisik motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, sosial emosional. Perkembangan yang perlu ditingkatkan salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif bagi anak merupakan proses berpikir dari otak untuk mengenali, mengetahui, memahami, dan menalar agar anak mudah menangkap pelajaran, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam atau berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat, cepat memahami kekeliruan, memperoleh pengetahuan dan beradaptasi dengan lingkungan baru untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Proses kognisi anak usia dini sedang berkembang yang meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut Jean Piaget (dalam Pratiwi, 2019) anak usia dini berpikir secara logis dan dalam tahap pra operasional karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi atau manipulasi mental. Kognisi anak dapat berkembang melalui proses rangsangan yang anak peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Anak akan merespon segala materi yang guru berikan baik yang didengar maupun yang dilihat semuanya terserap dalam pikiran anak. Selanjutnya menurut Piaget (dalam Destiani, 2018), bahwa Anak memasuki tahap pra operasional dapat dilihat dari peningkatan drastis dalam penggunaan kata-kata dan imajinasi untuk menggambarkan benda, situasi, dan kejadian. Karakteristik dasar kognitif anak yang berada pada fase pra operasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.

Tahap pra operasional pada perkembangan kognitif anak antara lain : (1) menggunakan simbol, anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. (2) mampu mengklarifikasi, anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa ke dalam kategori yang memiliki makna. (3) memahami angka, anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian khusus mengenai hal-hal seperti : 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif 2) proses belajar 3) pembawaan atau bakat.

Begitu pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini. Keberhasilan anak dalam belajar berhubungan dengan cara berpikir dan mengingat. Berdasarkan wawancara peneliti dengan Bunda Ribut Junaedah pada tanggal 23 November 2021 anak kurang mendapatkan bimbingan dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada perkembangan kognitif anak dalam mengenal dan memahami angka di kelompok A RA Darussalam Wotbuwono.

Media *marbel flashcard* angka juga mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Media *marbel flashcard* angka sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena anak akan lebih tertarik dengan media yang unik dibanding hanya dengan tulisan. Manfaat media *marbel flashcard* angka sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut : 1) Menumbuhkan motivasi belajar anak. 2) Akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami serta dapat menguasai tujuan pengajaran. 3) Metode pembelajaran bervariasi dan tidak membosankan serta pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Anak akan banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pengajar. Anak juga akan lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasi potensinya. Media *marbel flashcard* angka juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. (Ni Luh Wayan Supadama Putri, Nyoman Wirya, 2016) Hal ini peneliti juga menemukan bahwa anak termotivasi dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelompok A.

Menyediakan media pembelajaran dengan benda konkret akan lebih mempermudah anak dalam memahami. Penyediaan media pembelajaran dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) lebih difokuskan pada interesting dan challenging bagi anak melalui bermain. Bermain tanpa disadari membuat anak belajar beraneka ragam kegiatan yang dapat mematangkan dan memperkaya ZPD secara optimal, melibatkan sensori pendengaran dan penglihatan untuk perkembangan bahasa, kognitif, intelektual dan motorik anak. Media bermain sebagai media pembelajaran yang membawa pesan untuk memfasilitasi komunikasi yang menyenangkan. (Amiliya & Aminah, 2020)

Pentingnya media bermain untuk memaksimalkan potensi kreativitas individu anak. Guru dalam rangka meningkatkan kreativitas, disarankan harus dapat membawa kegiatan pembelajaran dalam suasana bermain, memberikan stimulasi yang tepat dan menciptakan lingkungan belajar yang aman sehingga diharapkan dapat memaksimalkan kreativitas anak dalam jangka panjang. (Moran et al., 1984) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak adalah media *marbel flashcard* angka. Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media *marbel flashcard* angka adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan itu, ukuran dari kartu dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal angka bagi anak.

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan pembelajaran yang sangat efektif daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Alat peraga kartu juga sebagai alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. *Marbel flashcard* angka dapat dimainkan dengan berbagai cara misalnya anak menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka dari kecil ke besar atau belajar menghitung matematika dengan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti dengan guru kelompok A RA Darussalam Wotbuwono menunjukkan bahwa proses perkembangan kognitif melalui media *marbel flashcard* angka membuat anak merasa senang dan berperan aktif dalam pembelajaran. Media ini bukanlah media baru di RA, namun media ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam mengenal konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Pembelajaran yang dilaksanakan berjalan secara optimal.

Kegiatan ini berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksana pada aspek pengenalan lambang bilangan.

Kegiatan bermain *marbel flashcard* angka yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelompok A RA Darussalam Wotbuwono dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Berdasarkan data hasil observasi di lapangan terhadap pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *marbel flashcard* angka cukup baik. Guru kelas selain melakukan pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak usia dini melalui media *marbel flashcard* angka juga dengan permainan, permainan ini dilakukan di awal kegiatan sebelum memulai kegiatan inti.

Permainan *marbel flashcard* angka dilakukan dengan durasi sekitar 20 menit. Dimana kartu angka ini dijadikan sebagai media yang dilihat dan diamati angka yang ada di bawahnya untuk kemudian di sampaikan kepada teman yang berada di sampingnya dan diteruskan lagi keteman yang ada disamping berikutnya, permainannya berupa pesan berantai. Yang pada akhirnya teman yang paling ujung menyebutkan kata atau nama benda yang sudah diterima dari temannya. Apabila benar berarti kemampuan pengembangan kognitifnya sudah mulai berkembang dengan baik.

Berdasarkan data hasil studi observasi dengan data hasil studi wawancara terhadap pengembangan kognitif melalui media *marbel flashcard* angka yaitu kurangnya dalam pemberian arahan supaya kelas menjadi kondusif selama pembelajaran, Sesuai dengan tujuan pembelajaran permainan *marbel flashcard* angka adalah meningkatkan kemampuan daya ingat, melatih kemampuan konsentrasi, memperbanyak perbendaharaan kosa kata, menstimulasi otak anak, metode belajar yang mudah diingat, melatih kemampuan mendengar, berbicara serta menulis pada anak.

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan guru kelas: Media yang digunakan pun harus menarik supaya anak antusias dalam melakukan aktivitas pembelajarannya. saat wawancara guru kelas menjelaskan bahwa menerapkan media *marbel flashcard* angka di RA Darussalam cukup berpengaruh untuk mengoptimalkan fokus anak sehingga anak tertarik dan antusias dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, sesuai dengan wawancara yang dilakukan guru kelas yakni Materi pengembangan kognitif yang dikembangkan yaitu, anak mampu menerima dan mengingat cerita lisan, dalam hal ini kegiatan pembelajaran yang guru kelas lakukan yakni memberi contoh bercerita menggunakan kartu angka yang runtut dan anak-anak mendapat giliran untuk menceritakan kembali didepan kelas. Sedangkan anak dapat mengenal tampilan visual yang berisi cerita bergambar, kegiatan yang guru kelas lakukan yakni hanya dengan memperlihatkan kartu angka yang bersambung, anak sudah mampu mengenal cerita itu walaupun hanya dengan melihat saja. Adapun anak mampu menghafal jumlah lima benda, kegiatan yang guru kelas lakukan yakni dengan melihat beberapa kartu angka yang berisi gambar benda-benda kemudian anak menyebutkan kembali lima nama benda tersebut tanpa melihat kembali benda yang ada dihadapannya.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pengorganisasian manajemen waktu pada pembelajaran, sesuai dengan yang dilakukan saat wawancara dengan guru kelas yakni: Manajemen waktu sangat penting, supaya anak tidak jenuh, dalam belajar dan melakukan kegiatan. Guru kelas menjelaskan bahwa . pengorganisasian waktu pembelajaran dikelas sangat penting, untuk menghindari rasa kejenuhan belajar, dengan memberikan kesempatan anak maju ke depan kelas untuk unjuk kerja kegiatan. Prosedur pembelajaran dimulai dengan menjelaskan pembelajaran melalui media *marbel flashcard* angka, sistematika pembelajarannya dibagi berkelompok atau secara individual, sehingga pengorganisasian waktupun bisa terlaksana dengan baik.

Kelebihan media *marbel flashcard* angka yaitu kesatu, mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. Kedua, adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Ketiga, media flashcard juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Melalui pendapat ahli di atas maka kelebihan media flashcard adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. (Maryanto & Wulanata, 2018)

Media *marbel flashcard* angka berdampak positif terhadap pengenalan, proses pelaksanaan pemahaman mengenal dalam membilang akan memudahkan anak untuk lebih cepat dipahami. Dampak penggunaan flashcard, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai kemampuannya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya (Syauki & Rahman, 2019). Media *marbel flashcard* angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal bilangan, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Hasil positif yang didapat dari penggunaan media *marbel flashcard* angka membuat anak dapat belajar tentang pemahaman konsep bilangan dengan baik, urutan bilangan yang dimaksud adalah seperti anak dapat membilang dengan benar melalui penggunaan media flashcard, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya. (Mahmudi & Andajani, 2015)

4. KESIMPULAN

Kegiatan bermain menggunakan media *marbel flashcard* angka dapat merangsang kesenangan anak terhadap angka. Anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan konsep berhitung dengan baik. Belajar menggunakan media *marbel flashcard* angka juga sangat menarik perhatian anak sehingga merangsang otak anak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Penggunaan media *marbel flashcard* angka selain mengenalkan angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu tersebut sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Dr. Imam Satibi, M.Pd selaku rektor Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Ibu Uswatun Khasanah, M.Pd, Ibu Anti Isnaningsih, M.Pd, selaku dosen yang sudah mengarahkan dan membimbing saya dalam penulisan artikel ini. Tidak lupa juga Orang tua yang selalu membimbing, menyemangati, dan mendoakan atas kelancaran dalam penyusunan jurnal artikel ini. Saya juga ucapkan terima kasih kepada Ibu Siti Khamsinah, S.Pd selaku kepala RA Darussalam Wotbuwono yang telah mengizinkan lembaganya sebagai tempat penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aryanita, K., Ali, M., & Yuniarni, D. (2015). Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A di TK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(11), 1–10.
- Destiani, S. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat*. UIN Raden Intan Lampung.
- Gusniarti, G., Pura, D. N., & Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di Paud Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 28–33.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desaian Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Mahmudi, E. D., & Andajani, S. J. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Bermedia Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A TK Tunas Harapan Desa Brayublandong Mojokerto. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305.
- Moran, J. D., Sawyers, J. K., Fu, V. R., & Milgram, R. M. (1984). Predicting imaginative play in preschool children. *Gifted Child Quarterly*, 28(2), 92–94.
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., Tahun, N., Komang, I. D., Dewi, E., Suarni, N. K., Magta, M., Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., & Tahun, N. (2017). *PENERAPAN TEKNIK MODELING UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Abstrak e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(3).
- Pratiwi, E. (2019). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 278–283.
- Rahman, T., Sumardi, S., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 118–128. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2014). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pengajaran (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sriyati, S., Halida, H., & Lukmanulhakim, L. (2018). Peningkatan perkembangan kognitif melalui metode Eksperimen anak usia 5-6 tahun di TK Islamiyah Pontianak tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4).
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Syauki, A. Y., & Rahman, T. (2019). Mengenal Angka melalui Media Pembelajaran Kartu Angka. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 8(1), 20–33.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. In *Manajemen Pendidikan Islam* (Vol. 5).