

ABSTRAK

Peningkatan Kemampuan Mengenal pada Angka Anak Melalui Permainan *Flashcard* di Taman Kanak-kanak Pertiwi Padangpanjang. Oleh: Triana

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah, pertama, kurangnya pemahaman anak tentang angka dan konsep bilangan, kedua kurangnya keaktifan anak dalam belajar terutama dalam mengenal angka dan lambang bilangan, ketiga kurang alat permainan yang tersedia, dan keempat permainan yang diberikan kurang cocok dalam mengembangkan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan *flashcard* di taman Kanak-kanak Pertiwi Padangpanjang untuk meningkatkan mengenal angka anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) subjek penelitian anak kelompok B2 di TK Pertiwi Padangpanjang, jumlah anak 15 orang, 9 orang perempuan 6 laki-laki. Penelitian dilakukan dua siklus, hasil penelitian di siklus I, persentase nilai rata-rata diperoleh siswa lima belas persen, sehingga dilanjutkan ke siklus II, terjadi peningkatan mencapai sembilan puluh persen. Hasil persentase nilai anak tersebut menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang tercapai sudah melebihi tujuh puluh lima persen.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan mengenal angka anak melalui permainan *flashcard* di taman Kanak-kanak Pertiwi padangpanjang meningkat dan permainan *flashcard* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan mengenal angka anak usia 5-6 tahun