

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Perkembangan Kognitif**

Teori kognitif menurut Asri Budiningsih (2005: 34) menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai suatu tingkah laku yang tampak. Teori belajar ini juga menekankan bahwa pengetahuan akan diperoleh jika kita melihat struktur materi yang akan kita pelajari secara menyeluruh. Belajar dengan membagi-bagi atau memisahkan materi pelajaran menjadi bagian kecil akan menjadikan materi tersebut kehilangan makna. Mempelajari materi secara menyeluruh kemudian memahami dan menyusun kembali pengetahuan tersebut kedalam struktur yang lebih sederhana akan lebih bermakna bagi anak.

Asri Budiningsih (2005: 35) menyatakan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Semakin dewasa usia seseorang menjadikan semakin kompleks struktur syaraf otak seseorang. Daya pikir seseorang juga dipengaruhi oleh kedewasaan mental seseorang. Kedewasaan mental seseorang dipengaruhi oleh pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan akan menjadikan susunan syaraf otak seseorang semakin

kompleks. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan, akan menambah kedewasaan mental seseorang, sehingga melalui interaksi dengan lingkungan tersebut akan menambah pengetahuan mereka. Perubahan tingkah laku dari belajar memahami lingkungan menurut Slamet Suyanto (2005: 94) akan menambah pengetahuan anak. Anak akan memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka sehingga anak secara aktif akan berusaha untuk memahami lingkungan sekitar melalui interaksi langsung anak dengan lingkungannya. Anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga anak akan terus berusaha untuk memahami lingkungan sekitar. Melalui interaksi dengan lingkungan inilah akan terbentuk skema-skema dalam otak anak. Skema merupakan gambaran tentang sesuatu yang diperoleh anak melalui pengalaman sensorinya. Pengamatan bukan sekedar kegiatan melihat yang melibatkan mata. Pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan yang lebih lama dan mendalam sehingga informasi yang didapat akan membekas lebih lama dalam memori anak. Proses pengamatan inilah yang akan membentuk skema-skema dalam otak anak. Skema yang ada dalam otak anak akan mengalami adaptasi, di mana skema yang telah terbentuk dalam otak akan menyesuaikan dengan situasi baru yang ada di lingkungannya. Adaptasi skema dalam otak menurut Asri Budiningsih (2005: 35) dengan dua cara yaitu:

1. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses penggabungan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya. Apabila anak memperoleh pengalaman

baru, sedangkan anak telah mempunyai informasi tentang hal tersebut dalam memorinya. Pada proses asimilasi ini anak akan memodifikasi pengalaman tersebut sehingga pengalaman tersebut akan disesuaikan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Skema-skema yang telah ada akan digabung dengan informasi baru yang diperoleh dari lingkungan. Penggabungan skema inilah yang menjadikan pengetahuan anak selalu bertambah.

## 2. Akomodasi

Akomodasi terjadi apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan pengetahuan yang dimilikinya tidak sesuai dengan pengalaman baru yang anak peroleh. Pengetahuan yang telah dimiliki anak akan disesuaikan dengan pengalaman baru yang diperoleh anak. Akomodasi merupakan perubahan skema yang terjadi dan merupakan proses adaptasi sebagai upaya otak untuk menyesuaikan skema yang sudah ada dengan fakta yang ada di lingkungan. Proses asimilasi dan akomodasi akan menambah pengetahuan anak dan merupakan salah satu dari proses belajar seseorang. Proses belajar seseorang menurut Asri Budiningsih (2005: 37) akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap perkembangan berpikir bersifat hirarkis yaitu pola atau tahapan ini harus dilalui oleh semua anak. Setiap anak akan mengalami tahap perkembangan yang sama walaupun kecepatan pencapaian perkembangan setiap anak berbeda. Seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada diluar tahap kognitifnya.

Tahap perkembangan kognitif menurut Asri Budiningsih (2005: 37-39) dibedakan menjadi empat tahapan yaitu:

#### 1. Sensorimotor

Tahap sensorimotor terjadi pada anak umur 0-2 tahun. Pada tahap ini, kecerdasan anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Anak belajar melalui pengalaman indranya seperti melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, mencium, dan meraba. Aktivitas motorik yang dilakukan anak merupakan cara anak memperoleh pengetahuan. Pada tahap ini aktivitas motorik anak berkembang sangat pesat dan merupakan upaya anak mencari pengetahuan terhadap apa yang belum mereka ketahui. Kemampuan kognitif pada anak umur 0-2 tahun menurut Asri Budiningsih (2005: 37) yaitu:

- 1) Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek yang ada disekitarnya.
- 2) Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
- 3) Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.
- 4) Mendefinisikan sesuatu dengan memani pulasnya, misalnya sebuah kursi dianggap sebagai sebuah mobil-mobilan.
- 5) Memperhatikan objek sebagai sesuatu hal yang tetap, lalu anak ingin merubah tempatnya.

#### 2. Pra operasional

Tahap pra operasional terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan symbol atau bahasa

tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, serta egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah. Tahap praoperasional menurut teori Desmita (2010: 130) difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Pemikiran anak pada tahap praoperasional masih kacau dan belum terorganisir dengan baik. Pemikiran anak masih belum sesuai dengan aturan dan prinsip logika. Tahap praoperasional dibagi menjadi dua tahap yaitu perkembangan prakonseptual dan tahap intuitif.

Tahap prakonseptual biasa disebut dengan tahap simbolis yang terjadi pada anak usia 2-4 tahun. Tahap prakonseptual ditandai dengan munculnya sistem-sistem lambang atau simbol seperti bahasa. Pada tahap ini perkembangan bahasa anak berkembang pesat, perkembangan dalam permainan imajinatif, dan peningkatan dalam peniruan. Pada tahap ini anak mampu membayangkan suatu objek yang tidak nyata atau tidak terlihat dengan sesuatu yang lain seperti benda-benda tiruan, miniatur dari objek tersebut. Miniatur objek tersebut memudahkan anak untuk mengenali benda-benda yang sulit didapatkan. Pada tahap pra operasional anak telah mampu menggunakan bahasa dan mampu mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana. Adapun karakteristik anak pada tahap pra konseptual ini adalah:

- a. Anak sangat menonjol yaitu anak masih bersifat egoisentris. Anak masih memerlukan bimbingan dan arahan untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman.

- b. Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok. Anak pada tahap ini memiliki keterbatasan untuk mengklasifikasikan objek, anak mampu mengklasifikasikan hanya berdasarkan dengan satu karakteristik objek tersebut. Anak akan mengalami kesulitan apabila mengklasifikasikan objek berdasarkan dua ciri atau lebih. Selain itu, anak mampu mengklasifikasikan suatu objek, apabila objek tersebut memiliki perbedaan karakteristik yang mencolok.
- c. Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda. Anak Belum mampu memusatkan perhatian pada objek yang berbeda karena aspek pusat perhatian anak terbatas. Sebagai contoh, anak akan berhenti sebentar jika pada saat menggambar anak ditanya tentang gambar yang dibuatnya. Anak belum mampu untuk menggambar sambil bercerita mengenai apa yang anak gambar tersebut.
- d. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar. Anak mampu mengurutkan barang-barang menurut kriteria akan tetapi kriteria tersebut merupakan kriteria yang memiliki perbedaan yang mencolok.
- e. Dapat menyusun benda-benda secara berderet tetapi tidak mampu menjelaskan perbedaan antar deretan. Tahap intuitif terjadi pada anak yang berumur 4-7 atau 8 tahun.

Pada tahap ini anak sudah mulai bisa berpikir abstrak. Anak telah mampu mengungkapkan isi hatinya secara simbolik. Adapun karakteristik tahap intuitif menurut Asri Budiningsih (2005: 38) adalah:

- a. Anak dapat membentuk kelas-kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya. Walaupun anak dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi, akan tetapi anak tidak mampu menjelaskan alasan yang tepat untuk penyelesaian masalah tersebut.
- b. Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks. Akan tetapi proses pemikiran dan penalaran masih memiliki keterbatasan. Keterbatasan ini dapat terlihat dari keterbatasan anak dalam mengelompokkan berbagai hal berdasarkan dimensi tertentu. Keterbatasan ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam mengurutkan tongkat berdasarkan urutan dari yang paling pendek sampai yang paling panjang.
- c. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- d. Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Anak mampu memahami terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya.

### 3. Operasional Konkret

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai dapat berpikir logis. Adapun ciri-ciri anak pada tahap operasional konkret adalah:

- a. Anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis.

- b. Anak berpikir logis menggunakan benda-benda konkret.
- c. Berpikir menggunakan model kemungkinan.
- d. Dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya.
- e. Anak mampu mengklasifikasikan.

#### 4. Operasional Formal

Tahap ini terjadi pada anak usia mulai 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir dengan tidak menggunakan konsep-konsep. Pada tahap ini, anak sudah dapat menyelesaikan suatu masalah. Anak mencoba beberapa penyelesaian secara konkret dan melihat langsung usahanya untuk menyelesaikan masalah-masalah itu. Anak juga sudah mulai menganalisis suatu masalah dan mencari kebenaran melalui percobaan trial and error. Adapun karakteristik berpikir anak pada tahap operasional formal menurut Asri Budiningsih (2005: 39) antara lain:

- a. Bekerja secara efektif dan sistematis. Maksud dari efektif adalah anak telah mencap target atau tujuan. Sedangkan secara sistematis adalah menyatukan komponen-komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan.
- b. Menganalisis suatu masalah secara kombinasi.
- c. Berpikir secara proposional.
- d. Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

Anak usia prasekolah berada pada tahap praoperasional di mana anak mampu mengenal konsep-konsep sederhana salah satunya yaitu konsep matematika. Belajar matematika untuk anak menurut Pitadjeng (2006: 29) yaitu



belajar tentang konsep dan struktur yang terdapat dalam materi tersebut. Cara terbaik bagi anak untuk belajar konsep adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep yang dipelajarinya. Proses konstruksi memungkinkan terjadinya perkembangan mental pada otak anak. Perkembangan mental anak menurut Sugihartono dkk (2007: 112) melalui tiga tahap perkembangan yaitu:

a. Tahap Enaktif

Tahap ini, terjadi pada anak umur 0-3 tahun. Pada tahap ini, Pemahaman anak dicapai melalui pengalaman sensori anak dalam memanipulasi objek konkret secara langsung. Anak akan belajar memahami lingkungan sekitar melalui pengetahuan motoriknya seperti gigitan, sentuhan, pegangan.

b. Tahap Ikonik

Tahap ikonik ini terjadi pada anak umur 3-8 tahun. Pada tahap anak mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda-benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret yang berupa miniatur atau gambar dari benda konkret tersebut.

c. Tahap Simbolik

Tahap ini terjadi pada anak usia lebih dari 8 tahun. pada tahap ini, anak telah mampu berpikir abstrak. Tahap di mana anak telah mampu memanipulasi simbol-simbol tanpa menuntut kehadiran objek konkret atau gambaran dari objek tersebut. Anak sudah memahami simbol-simbol serta konsep

seperti bahasa dan angka sebagai representasi simbol. Materi yang diberikan setahap demi setahap dari yang sederhana sampai yang kompleks. Materi yang pernah diberikan pada saat lain dimunculkan kembali secara terintegrasi dalam materi baru yang lebih kompleks sehingga anak tanpa disadari telah mempelajari suatu ilmu pengetahuan secara utuh. Penyajian materi harus urut setahap demi setahap, dimulai dari tahap anak masih mengontruksi benda konkret, anak telah mampu menggunakan gambar, dan yang terakhir anak sudah dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui simbol-simbol sederhana. Pengetahuan anak akan simbol-simbol sederhana salah satunya adalah simbol matematika yaitu simbol bilangan atau lambang bilangan.

## **2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 707) adalah kesanggupan untuk melakukan sesuatu. Mengenal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mengetahui, sedangkan lambang adalah simbol berupa tanda atau huruf yang digunakan untuk menyatakan unsur, senyawa, dan sifat satuan matematika. Bilangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 150) adalah jumlah atau banyaknya benda atau satuan jumlah. Bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1) merupakan suatu konsep matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan.

Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan.

Lambang bilangan merupakan sebuah simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi bilangan.

Menurut Sudaryanti (2006: 16) belajar bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan. Mengenal bilangan bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan akan tetapi mengenal makna dari bilangan tersebut. Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan lambang bilangan yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan

yang berhubungan dengan bilangan. Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan lambang bilangan pada anak sejak usia dini.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Menurut Sudaryanti (2006: 23) pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu mengetahui waktu dengan baik apabila anak telah mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan, dan tahun anak juga harus mengenal lambang bilangan yang terdapat pada kalender. Anak mampu membaca jam dan kalender yang sering kita lihat baik di sekolah maupun di rumah apabila anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar bagi penguasaan operasi-operasi matematika di jenjang pendidikan formal berikutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Sekarang ini, materi pelajaran matematika yang diajarkan untuk anak sekolah dasar sudah semakin rumit dan kompleks. Anak kelas satu sekolah dasar sudah mulai diajarkan pada penjumlahan dan pengurangan. Anak sekolah dasar juga

mulai diajarkan perkalian dan pembagian serta operasi-operasi bilangan yang lebih rumit. Begitu pula untuk anak sekolah menengah sampai perguruan tinggi, operasi matematika yang diajarkan semakin rumit dan kompleks. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam penguasaan operasi bilangan. Anak yang belum memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik akan kesulitan dalam melakukan operasi matematika yang lebih rumit di sekolah dasar. Anak yang pada usia dini tidak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri terhadap pelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan kemampuan anak yang rendah terhadap operasi bilangan atau pelajaran matematika sehingga mempengaruhi prestasi anak di sekolah.

Belajar matematika merupakan jenis belajar pengetahuan. Tahapan belajar untuk jenis belajar pengetahuan menurut Mustaqim (2008: 42-44) yaitu tahap pengamatan, hafalan dan yang terakhir adalah tahap pemecahan masalah. Operasi matematika pada anak sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi merupakan tahap pemecahan masalah. Anak dihadapkan pada soal-soal matematika yang harus diselesaikan dengan baik. Anak mampu menyelesaikan soal dengan baik apabila anak telah memiliki kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan dengan baik sejak dini. Anak usia dini memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikirnya. Anak memiliki kemampuan berpikir konkret dan masih terbatas untuk pemikiran yang bersifat abstrak. Anak mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dan akan merasa sulit untuk hal-hal yang bersifat

abstrak. Semakin abstrak suatu materi akan semakin sulit dipahami oleh anak. Mengenal lambang bilangan merupakan suatu materi yang bersifat abstrak. Anak yang masih memiliki keterbatasan daya pikir ini akan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik apabila dilakukan melalui tahap pengenalan yang tepat.

Pengenalan lambang bilangan bukanlah hal yang mudah dilakukan, terlebih lagi pada anak usia dini. Anak terlebih dahulu harus mengenal konsep bilangan sebelum anak mampu mengenal lambang bilangan. Konsep bilangan yang dikenalkan pada anak usia 4-5 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-10. Pengenalan konsep bilangan ini tidak sekedar mengenalkan lambang bilangan, akan tetapi harus mengenalkan makna bilangan terlebih dahulu. Mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini menurut Slamet Suyanto (2005: 156) tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap. Adapun tahap yang dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yang pertama yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana atau abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya.

Pada tahap bahasa simbol ini, anak tidak hanya mengetahui nama bilangan secara lisan akan tetapi mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasasimbol ini dilakukan menggunakan benda-benda konkret. Misalnya ketika pendidik meletakkan sebuah pensil didepan anak, pendidik mengatakan “satu”

kemudian meletakkan lagi satu pensil sambil berkata “dua” dan seterusnya. Kemudian anak diminta melakukan sendiri kegiatan tersebut sampai anak mampu melakukannya dengan baik. Namun apabila benda konkret yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit untuk didapatkan, benda konkret bisa diganti dengan gambar dari benda konkret tersebut.

Sugihartono dkk (2007: 112) berpendapat bahwa anak usia 3-8 tahun berada di tahap ikonik. Tahap ikonik ini anak telah mampu belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek secara langsung. Anak tidak hanya terbatas dari belajar menggunakan benda benda konkret, akan tetapi anak telah mampu belajar melalui gambar dari benda konkret tersebut. Belajar menggunakan gambar merupakan cara yang paling efektif sebagai pengganti benda nyata apabila benda nyata yang sesuai dengan tema yang sedang dikembangkan sulit dihadirkan. Belajar menggunakan gambar tepat untuk anak usia dini karena anak sudah mampu belajar menggunakan gambar. Belajar menggunakan gambar menjadikan penyajian materi yang akan disampaikan lebih efisien. Pembelajaran menggunakan gambar akan lebih memudahkan dalam penyajian materi pembelajaran. Tema-tema yang sulit untuk menghadirkan benda nyata seperti alam semesta, serta tanah airku akan lebih mudah jika pembelajaran dilakukan menggunakan gambar. Akan tetapi pembelajaran menggunakan gambar ini harus dilakukan melalui cara yang tepat yaitu melalui pengalaman nyata. Simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman yang konkret.

Pengalaman konkret atau pengalaman nyata yaitu anak mengalami langsung atau melakukan langsung dalam memperoleh pengetahuan. Pengalaman langsung memungkinkan anak untuk lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan menggunakan panca inderanya. Anak yang belajar dengan memanfaatkan semua alat inderanya akan berhasil memperoleh pengetahuan dengan baik (Azhar Arsyad, 2007: 8). Optimalisasi panca indra bisa dilakukan melalui pengalaman nyata dengan menggunakan benda-benda konkret. Akan tetapi apabila benda konkret yang sesuai tema sulit kita dapatkan, gambar dari benda konkret tersebut bisa digunakan sebagai pengganti benda konkret. Tahap kedua yaitu abstraksi reflektif (*reflective abstraction*).

Setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda benda, kemudian anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung pensil atau benda-benda lain sambil berkata “satu”, “dua”, tiga” dan seterusnya. Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana. Benda-benda nyata yang digunakan dalam tahap ini bisa diganti dengan gambar. Tahap ketiga yaitu menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan. Setelah anak mengetahui makna dari bilangan, kemudian anak dikenalkan pada lambang atau simbol dari bilangan tersebut. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara menghubungkan antara sebuah benda dengan angka 1, dua buah benda dengan angka 2, dan seterusnya. Hal ini dilakukan sampai anak benar benar mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Tahap ketiga ini bisa dilakukan menggunakan gambar apabila benda konkret dari tema



yang akan dipelajari sulit kita dapatkan. Anak bisa menghubungkan jumlah gambar dengan simbol atau lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Tahap ketiga ini bisa dilakukan bertahap, mulai dari bilangan yang kecil sampai besar.

Tahap ini membutuhkan ketelatenan agar anak benar-benar mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik. Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah media untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan menuntut anak untuk berpikir abstrak. Salah satu media yang tepat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan adalah kartu angka bergambar. Selain menggunakan media yang tepat, pengenalan lambang bilangan juga harus dilakukan melalui metode yang tepat. Salah satu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan adalah melalui kegiatan bermain.

### **3. Bermain Kartu angka bergambar**

Bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan merupakan suatu cara anak belajar segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Bermain menurut Harun Rasyid (2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam masa-masa tumbuh kembang mereka, bermain menjadikan anak memiliki banyak pengalaman dalam hidupnya. Semua anak senang bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi.

Bermain menjadikan anak berperan aktif dalam menemukan berbagai pengetahuan yang ingin mereka ketahui. Bermain menjadikan anak belajar banyak hal, anak akan menggali apa yang ingin anak ketahui dengan cara yang menyenangkan. Bermain pada anak usia dini menurut Harun Rasyid (2009: 76) adalah aktivitas fisik dan psikis yang melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak. Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, serta menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.

Bermain membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan moral anak. Konsep bermain mengandung dua pandangan yaitu bermain yang hanya mencari kesenangan dan bermain yang berhubungan dengan menang dan kalah. Bermain yang hanya untuk mencari kesenangan atau play adalah bermain yang bertujuan hanya untuk kesenangan. Aktivitas bermain dalam arti play biasanya dilakukan tanpa melibatkan orang lain yang dipilih, sehingga total kesenangan dan kepuasan datang dari diri sendiri. aktivitas bermain yang sebagai play misalnya bermain yang bersifat konstruktif, destruktif, serta imajinatif atau melamun.

Bermain untuk mendapatkan kesenangan yang diikuti dengan menang kalah atau game, kesenangan atau kepuasan yang diperoleh pemain melibatkan kehadiran orang lain. Bermain dalam arti play maupun bermain menang kalah, tetap mengandung arti untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan. Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan

secara bebas oleh anak atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan.

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 510) adalah kertas persegi panjang yang sedikit tebal untuk berbagai keperluan. Angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 50) adalah lambang pengganti bilangan, sedangkan gambar merupakan tiruan sesuatu yang dilukiskan diatas kertas atau kanvas. Kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan. Kartu gambar adalah kartu yang dihiasi gambar. Kartu angka bergambar merupakan kartu hasil penggabungan dari dua buah kartu yaitu kartu angka bergambar dan kartu gambar.

Kartu angka bergambar dan kartu gambar menurut Heruman (2007: 5) merupakan dua kartu yang saling melengkapi, yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dan lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat dibuat bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri oleh pendidik, gambar yang terdapat pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Warna-warna yang terdapat pada kartu juga dibuat semenarik mungkin, disesuaikan dengan warna kesukaan anak. Ukuran kartu juga bisa dibuat sesuai kebutuhan.

Kartu angka bergambar menurut Maimunah Hasan (2009: 73) memiliki manfaat yang besar dalam pendidikan anak usia dini. Pemberian stimulasi dengan media kartu angka bergambar, akan memberikan dampak positif selama sifatnya tidak memaksa dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Anak lebih senang belajar bebas, walaupun demikian guru harus tetap membimbing anak

dalam belajar. Bimbingan belajar tersebut dapat dilakukan dengan menyajikan media yang mampu membantu anak dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam belajar yaitu kartu angka bergambar. Pemanfaatan kartu angka bergambar untuk membantu belajar anak harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu cara yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain kartu angka bergambar. Jadi, kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan dan dihiasi gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang yang tertulis dalam kartu. Kartu angka bergambar dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang dapat dicapai melalui kegiatan bermain adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Bermain yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan adalah bermain kartu angka bergambar. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan 10-20 dengan baik. Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain melibatkan aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Bermain dilakukan anak untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan, namun bermain juga bisa dilakukan untuk suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satunya yaitu bermain kartu angka bergambar yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan 10-20.

Bermain disini bukan sekedar bermain yang menimbulkan kesenangan akan tetapi bermain yang memungkinkan anak dapat mengenal lambang bilangan dengan baik. Bermain kartu angka bergambar merupakan salah satu kegiatan bermain yang menjadikan anak mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan kartu angka bergambar dapat membantu anak dalam mengenal lambang bilangan. Anak mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan melalui permainan menggunakan kartu angka bergambar seperti menjodohkan benda konkret dengan kartu angka bergambar dan menjodohkan kartu gambar dengan kartu angka bergambar.

Bermain kartu angka bergambar selain mudah dilakukan juga sangat menarik bagi anak. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Gambar yang disajikan dalam kartu dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Kartu angka bergambar juga bisa disajikan semenarik mungkin dengan gambar dan warna yang disukai anak. Kartu angka bergambar ini juga sangat praktis, mudah dibawa kemana mana dan mudah dimainkan dalam berbagai permainan kartu sesuai dengan keperluan. Kartu angka bergambar bisa dimainkan dalam berbagai permainan kartu. Namun untuk anak usia dini, permainan kartu yang digunakan masih sangat sederhana dan disesuaikan dengan perkembangan anak dan tujuan yang ingin dicapai. Permainan kartu ini selain menarik juga menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan anak mampu belajar dengan baik sehingga kemampuan anak juga dapat berkembang baik.

Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yaitu bermain yang dilakukan berdasarkan keinginan atau dorongan dari dalam diri anak. Anak melakukan kegiatan bermain bukan karena paksaan akan tetapi karena keinginan sendiri untuk bermain. Anak akan terlibat aktif dalam kegiatan bermain karena anak merasa tertarik dengan kegiatan bermain tersebut. Anak tidak akan merasa bosan untuk bermain karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Anak memiliki dorongan atau motivasi yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan bermainnya, jika kegiatan bermain yang dilakukan menarik dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain akan lebih menarik bagi anak jika anak dilibatkan langsung dalam permainan. Anak menjadi pelaku utama dalam kegiatan bermain. Selain keterlibatan anak dalam bermain, juga dibutuhkan suatu media sebagai alat bantu dalam bermain. Bermain dengan menggunakan media menjadikan bermain anak lebih menarik dan menyenangkan.

Media yang menarik untuk bermain bagi anak usia dini bukanlah media yang mahal. Media yang menarik adalah media yang sesuai dengan karakteristik anak. Media yang bisa dimainkan sesuai keinginan anak. Salah satu media yang menarik untuk bermain anak adalah kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar merupakan media yang bisa dimainkan dalam berbagai bentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai dari permainan tersebut. Selain itu, gambar pada kartu angka bergambar juga bisa disesuaikan dengan keinginan anak. Kartu angka bergambar juga bisa dibuat dengan warna-warna yang disukai anak sehingga menambah daya tarik bagi anak untuk bermain. Bermain

menggunakan kartu angka bergambar dapat menimbulkan motivasi intrinsik dan sangat menarik bagi anak.

Bermain yang dilakukan anak biasanya menimbulkan emosi positif atau kesenangan. Apabila emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai arti bagi anak. Kegiatan bermain tidak jarang dibarengi oleh rasa takut. Misalnya, anak yang bermain dengan mencoba meluncur dari tempat yang tinggi, walaupun anak merasa takut namun anak mencobanya berulang-ulang karena ada kenikmatan yang diperoleh dari meluncur itu. Bermain yang berarti bagi anak adalah bermain yang mampu menimbulkan rasa senang bagi anak. Anak akan mudah sekali menyerap apa yang dipelajari manakala kegiatan tersebut menyenangkan bagi anak.

Kegiatan bermain yang menyenangkan akan mempengaruhi kerja otak anak. Otak anak akan mudah sekali menerima rangsangan dari luar apabila otak dalam keadaan rileks. Sebaliknya, otak akan sulit menyerap rangsangan dari luar apabila otak bekerja dalam keadaan tegang dan terancam. Keadaan yang menyenangkan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menimbulkan emosi positif bagi anak adalah bermain kartu angka bergambar. Kartu angka bergambar selain bisa dimainkan dengan berbagai cara, kartu ini juga bisa diganti menggunakan gambar yang bervariasi sesuai keinginan anak. Gambar-gambar pilihan tersebut dikemas semenarik mungkin dalam sebuah kartu yang bisa digunakan untuk bermain.

Adanya fleksibilitas ini ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas kepada aktivitas yang lainnya. Anak usia dini biasanya dalam

bermain mudah sekali berpindah topik permainan, misalnya bermain kursi dijadikan mobil-mobilan. Dalam waktu sebentar saja kursi tersebut sudah dijadikan sebuah kapal. Hal ini terjadi karena pola pikir anak yang cepat berubah dan konsentrasi anak yang belum berkembang dengan baik. Peraturan yang digunakan anak dalam bermain juga bersifat fleksibel. Aturan yang ada dalam permainan merupakan hasil kesepakatan anak yang sedang bermain. Peraturan yang dibuat bisa berubah sesuai dengan keinginan pemain. Peraturan yang dibuat adalah peraturan yang sangat lentur dan tidak mengikat sehingga tidak jarang anak mengganti peraturan dalam permainan sesuai keinginan mereka. Bermain kartu angka bergambar merupakan jenis permainan yang fleksibel. Jenis gambar yang digunakan dalam kartu bisa berganti-ganti disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Begitu juga cara bermain kartu, bisa disesuaikan dengan keinginan dan kreativitas pemain. Kartu angka bergambar bisa digunakan untuk bermain menjodohkan angka dengan jumlah benda, bisa juga digunakan sebagai uang dalam bermain peran menjadi penjual dan pembeli.

Bermain lebih menekankan proses dari pada hasil yang harus dicapai anak. Pada saat bermain, anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan hasil yang harus dicapai anak. Proses bermain ini memungkinkan anak memperoleh banyak pengetahuan serta ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dalam kegiatan selanjutnya. Selama proses bermain memungkinkan anak memperoleh pengetahuan lebih banyak. Ketercapaian tujuan bermain anak dapat diketahui dari proses anak memperoleh pengetahuan saat bermain, bukan dari hasil akhir yang diperoleh anak. Proses bermain inilah yang menjadi tolak



ukur keberhasilan perkembangan anak. Oleh karena itu, pada anak usia dini tidak ada tes yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan anak. Keberhasilan anak diperoleh dari hasil pengamatan perkembangan selama proses kegiatan bermain dilakukan. Setiap perkembangan yang dialami anak saat bermain akan dicatat dan menjadi laporan perkembangan anak. Namun ada beberapa kegiatan bermain yang sengaja dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu. Bermain yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan perkembangan menjadikan kegiatan bermain lebih terarah. Salah satunya adalah bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan. Saat bermain kartu angka bergambar, anak tidak diminta mengerjakan soal tes satu persatu, akan tetapi anak diamati perkembangannya selama proses bermain kartu angka bergambar.

Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tidak akan membebani. Anak yang bermain tanpa beban akan menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri anak. Bermain untuk anak usia dini, sebaiknya dilakukan dengan menghindari aktivitas penugasan apalagi penugasan yang akan membebani anak pada saat aktivitas bermain. Bermain kartu angka bergambar memungkinkan anak bebas memilih kartu angka bergambar yang akan digunakan dalam permainan. Anak juga bebas memilih gambar-gambar serta warna yang akan ditampilkan pada kartu angka bergambar. Anak bebas memilih alat mainan yang akan digunakan anak dalam bermain menghitung dan menjodohkan dengan kartu angka

bergambar, namun pemilihan cara bermain disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik belajar anak.

Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (modelling imitation) atau permainan simbolik. Anak usia dini sangat senang bermain simbolik, mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang sangat pesat. Begitu juga bermain kartu angka bergambar bisa dilakukan melalui bermain pura-pura. Kartu angka bergambar yang digunakan bisa dijadikan sebagai uang untuk membeli barang kepada penjual. Kartu angka bergambar tersebut bisa juga digunakan sebagai karcis penukaran barang. Masih banyak lagi permainan permainan lain yang menggunakan kartu angka bergambar. Permainan anak di seluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, akan tetapi esensi- esensi bermain tetap sama. Esensi bermain menurut Slamet Suyanto (2005: 117) antara lain:

a. Aktif

Hampir semua permainan anak adalah aktif, baik secara fisik dan psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang seseorang, benda ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Misalnya sebuah balok kayu bisa menjadi mobil. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat. Bermain kartu angka bergambar

memungkinkan anak aktif untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media yang menarik berupa kartu angka bergambar memungkinkan anak tertarik untuk bermain. Ketertarikan anak untuk bermain menjadikan anak aktif untuk bermain. Anak yang aktif bermain akan terlibat langsung dalam permainan, sehingga perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Walaupun tampak kegiatan yang hanya untuk bersenang senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Anak akan mudah sekali menyerap apa yang dipelajarinya apabila dilakukan dalam keadaan menyenangkan. Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain kartu angka bergambar. Anak sangat senang bermain dengan kartu angka bergambar yang terdapat gambar-gambar yang menarik. Kartu angka bergambar juga dibuat dengan warna-warna yang menarik sehingga menyenangkan bagi anak. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak karena berebut kartu namun anak-anak tetap menikmati permainan tersebut.

c. Motivasi internal

Anak mengikuti kegiatan bermain secara suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Ketertarikan anak terhadap permainan inilah yang mendorong anak untuk ikut bermain. Mereka termotivasi dari dalam dirinya untuk ikut bermain. Mereka tidak akan pernah merasa bosan dalam bermain karena bermain merupakan

kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Bermain kartu angka bergambar dapat menimbulkan dorongan dari diri anak untuk ikut bermain. Penyajian kartu yang dikemas dengan sangat menarik dengan gambar yang beranekaragam dan dengan warna-warna yang disukai anak. selain itu bentuk permainan yang dapat dilakukan menggunakan kartu angka bergambar ini sangat banyak. Bentuk permainan yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai gambar-gambar yang menarik. Kartu angka bergambar juga dibuat dengan warna.

d. Memiliki aturan

Setiap permainan mempunyai aturan dalam bermain. Permainan untuk anak usia dini sebaiknya menggunakan aturan main yang sederhana. Aturan main yang digunakan adalah aturan main yang luwes. Aturan main tidak jarang dibuat sendiri oleh anak sebelum mereka bermain. Aturan main yang ketat, akan membebani anak dalam bermain. Bermain kartu angka bergambar tidak menggunakan peraturan yang ketat. Peraturan yang ada dalam permainan ini sangat sederhana dan mudah dipahami anak. Aturan dalam bermain kartu angka bergambar ini sangat sederhana yaitu anak memainkan kartu sesuai dengan petunjuk yang diberikan seperti menjodohkan kartu angka bergambar dengan kartu angka bergambar atau menghitung benda sesuai dengan jumlah gambar atau lambang bilangan yang terdapat pada kartu.

e. Simbolis dan Berarti

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampaunya yang tersimpan dalam memori jangka panjang atau LTM dengan kenyataan yang

ada. Anak mampu bermain pura-pura dan mampu memainkan peran orang lain sesuai karakternya. Anak mampu berpura-pura menjadi seorang adek bayi, seorang ibu atau bahkan seorang ayah. Bermain menirukan peran orang lain disini bukan sekedar keinginan anak semata, akan tetapi hal tersebut memiliki arti tersendiri. Misalnya anak yang sangat sayang dengan adek bayinya akan berperan sebagai adek bayi. Peran yang dimainkan anak bukan tanpa arti, peran yang dipilih anak memiliki sebuah arti yang besar bagi anak. Bermain kartu angka bergambar juga bisa dilakukan dengan bermain pura-pura. Bermain pura-pura menggunakan kartu angka bergambar ini bisa dilakukan dengan menjadikan kartu angka bergambar sebagai uang yang akan digunakan pembeli untuk membeli sesuatu kepada penjual. Barang-barang yang diperjual belikan bervariasi disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Bermain untuk anak usia dini bukan merupakan aktivitas yang menimbulkan kesenangan semata, akan tetapi bermain yang memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak. Manfaat bermain menurut Harun Rasyid (2009: 83) bukan hanya merupakan suatu hiburan dan rekreasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar secara emosional maupun intelektual.

Segi intelektual bermain menurut Harun Rasyid (2009: 83) dapat menyerap berbagai informasi baru dan kemudian memanipulasinya, sehingga cocok dengan apa yang telah dipelajarinya. Dari segi emosional bermain menurut Harun Rasyid (2009: 83), dengan bermain anak akan dapat memainkan berbagai aspek kehidupan yang sebenarnya belum dipahami, sehingga anak bisa lebih

tahu apa yang sedang terjadi dan bisa menghadapinya dengan lebih mudah dan percaya diri. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak. Desmita (2005: 141) menyebutkan tiga manfaat utama dari kegiatan bermain, yaitu:

a. Fungsi kognitif

Bermain membantu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Anak akan menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya melalui bermain. anak akan menemukan pengetahuan-pengetahuan selama proses bermain. Bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Bermain kartu angka bergambar memungkinkan anak untuk belajar menyelesaikan masalah. Anak belajar menghitung benda sesuai jumlah gambar yang terdapat dalam kartu dan mencari kartu gambar yang sesuai dengan kartu angka. Anak juga belajar menjadi penjual yang baik yaitu dengan menjual barang dagangannya sesuai dengan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka bergambar yang dianggap sebagai uang oleh pembeli.

b. Fungsi sosial

Kegiatan bermain dapat mengembangkan perkembangan sosial anak. Bermain biasanya dilakukan dengan anak lain sehingga dapat mengembangkan fungsi sosial anak. Anak mampu berkomunikasi dengan temannya dan mampu menyesuaikan diri dengan teman bermainnya. Terlebih

lagi dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak akan belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkannya. Bermain kartu angka bergambar juga mampu mengembangkan fungsi sosial anak. Anak yang bermain bersama akan saling berkomunikasi dan bertukar pendapat sehingga mampu menambah kosakata anak. Bermain kartu angka bergambar juga dapat merangsang anak untuk saling menghargai satu dengan yang lainnya. Bermain kartu angka bergambar dapat membantu anak mengurangi sifat egosentrisnya dengan bermain bersama-sama atau bergantian menggunakan kartu dalam permainan.

c. Fungsi emosi

Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosinya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Kegiatan bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam sehingga anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Tertawa, menangis, dan kecewa adalah tiga hal yang wajar dirasakan anak saat anak bermain. Bermain kartu angka bergambar juga dapat memecahkan masalah emosi anak. Anak dilatih untuk bersabar menunggu giliran atau bergantian dalam bermain kartu angka bergambar. Anak juga tidak menutup kemungkinan menangis karena merasa kecewa dan tertawa karena bergembira saat bermain dengan temannya. Semua anak sangat senang bermain, bagi anak bermain adalah kebutuhan dasar yang harus dipenuhi anak. semua anak melakukan permainan, akan tetapi kemampuan mereka bermain berbeda-beda. Adapun faktor yang

mempengaruhi permainan anak menurut Andang Ismail (2006: 43) antara lain:

1) Kesehatan

Kesehatan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permainan anak. Anak yang semakin sehat memiliki energi yang semakin banyak sehingga bisa digunakan untuk bermain aktif. Anak yang sehat cenderung akan lebih aktif dalam bermain terutama permainan yang melibatkan fisik-motorik seperti permainan olahraga. Anak yang kurang sehat, akan memilih permainan yang tidak membutuhkan banyak tenaga dalam bermain.

2) Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordiansi motorik anak. Jenis permainan yang akan dimainkan anak tergantung dari perkembangan motorik anak. Kemampuan motorik kasar anak yang semakin baik memungkinkan anak untuk memilih permainan aktif. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang semakin baik memungkinkan anak untuk memilih permainan yang berhubungan dengan ketampilan.

3) Inteligensi

Anak yang pandai biasanya cenderung lebih aktif dalam bermain. Anak yang pandai akan lebih aktif bermain dan akan menunjukkan kecerdikannya dalam bermain. Anak yang pandai menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, konstruktif, dan membaca. Anak yang



pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya mengembangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

#### 4) Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dari pada anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan olahraga seperti memanjat, bermain bola, melompat, dan lain-lain. Anak laki-laki yang memiliki tenaga lebih kuat akan menggunakan tenaganya untuk bermain yang banyak melibatkan kemampuan motorik kasar anak. Perhatian pada berbagai jenis mainan anak laki-laki terjadi pada masa kanak-kanak awal, sebaliknya anak perempuan memiliki perhatian berbagai jenis mainan pada masa kanak-kanak akhir.

#### 5) Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi permainan anak. Anak yang berasal dari lingkungan kurang baik biasanya lebih sedikit bermain. Hal ini disebabkan karena anak dari lingkungan yang kurang baik, biasanya kondisi kesehatannya kurang baik, kurangnya waktu untuk bermain, kurangnya peralatan bermain, dan kurang ruangan yang memadai untuk digunakan bermain.

#### 6) Status Sosial Ekonomi

Anak yang berasal dari keluarga yang sosial ekonominya tinggi lebih menyukai permainan yang mahal. Permainan yang mereka sukai adalah permainan yang berbasis teknologi. Anak dari keluarga status ekonomi sedang atau rendah biasanya melakukan permainan sederhana yang tidak

memerlukan banyak biaya untuk melakukannya. Alat yang digunakan tidak mahal dan bahkan mereka ciptakan sendiri.

#### 7) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak merupakan salah satu factor yang mempengaruhi permainan anak. Alat permainan yang dimiliki mempengaruhi jenis permainan yang anak lakukan. Sebagai contoh, anak mempunyai alat bermain seperti lego, puzzle, dan balok-balok kayu mendukung anak untuk melakukan permainan kostruktif.

#### 8) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bebas mempengaruhi permainan anak. Anak yang memiliki waktu bebas lebih banyak, akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk bermain. Hal ini dipengaruhi oleh status ekonomi keluarga. Anak dari keluarga dengan ekonomi tinggi akan memiliki banyak waktu bebas untuk bermain. Anak lebih memiliki waktu luang untuk bermain karena hidup mereka sudah terlayani dengan baik. Bermain merupakan aktivitas pokok anak pada masa taman kanak-kanak dan merupakan salah satu proses belajar anak. Belajar yang paling baik bagi anak menurut Suardiman (2003: 40) adalah dengan melakukan kegiatan bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Anak akan belajar dan memiliki potensi untuk berkembang melalui minat anak untuk mengenal lingkungannya termasuk minat anak dalam mengenal lambang bilangan. Minat anak untuk mengenal lambang bilangan dapat digali melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media

pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

#### **4. Bermain Kartu angka bergambar untuk Mengenalkan Lambang Bilangan**

Kartu angka bergambar merupakan sebuah media berupa kartu yang dapat dimainkan oleh anak. Kartu angka bergambar dapat mengasah ketajaman panca indra anak karena anak akan menggunakan sensorimotor saat bermain kartu angka bergambar. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang belajar melalui sensorimotor. Kartu angka bergambar ini juga dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tahapan belajar anak. Kartu angka bergambar akan memudahkan proses belajar anak dan menjadikan belajar anak lebih menyenangkan. Kartu angka bergambar yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah kartu angka bergambar yang sederhana. Kartu angka bergambar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu kartu angka bergambar 1 sampai dengan 10.

Kartu angka bergambar yang bisa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini menurut Heruman (2007: 5) hanya dua macam kartu yaitu kartu bilangan genap dan kartu bilangan ganjil. Kartu bilangan genap terdiri dari angka 2, 4, 6, 8, 10 dan seterusnya. Kartu bilangan ganjil yaitu kartu angka bergambar 1, 3, 5, 7, 9, 10 dan seterusnya. Untuk anak usia dini umur 4-5 hanya diperkenalkan sampai pada angka 10. Pengenalan lambang bilangan untuk anak usia dini, tidak bisa sekaligus dilakukan dengan cepat. Pengenalan lambang bilangan jangan sampai membuat anak stress dengan berbagai macam target yang harus dicapai anak. Pengenalan lambang bilangan dilakukan melalui beberapa tahap, mulai

dari tahap yang sederhana sampai dengan tahap yang lebih kompleks. Bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan, tidak langsung menggunakan kartu angka bergambar. Bermain kartu angka bergambar dilakukan bertahap yaitu bermain kartu gambar, bermain kartu angka bergambar, kemudian bermain kartu angka bergambar dan bermain kartu gambar.

Adapun tahap bermain kartu angka bergambar untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Siswanto Igea dan Sri Lestari (2012: 26-35) antara lain:

a. Tahap Bermain Kartu gambar

Tahap ini merupakan tahap awal dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Tahap pertama dalam bermain kartu yaitu menggunakan kartu dot. Kartu dot merupakan sebuah kartu yang berisi bulatan hitam. Namun kartu dot ini bisa diganti dengan kartu gambar. Cara bermain dengan kartu gambar yaitu pertama guru menyiapkan kartu gambar sesuai tema yang sedang dikembangkan. Kartu gambar yang digunakan adalah kartu yang berisi satu gambar sampai kartu yang berisi sepuluh gambar. Bermain kartu gambar diawali dengan menunjukkan kartu sambil menyebutkan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak dibimbing untuk meletakkan kancing baju, lego, kerikil, tangram, dan alat mainan yang lainnya di samping kartu sesuai jumlah gambar yang ada di dalam kartu. Anak mengulangi kegiatan tersebut sampai dengan kartu gambar yang kesepuluh. Anak dapat mengulangi kegiatan tersebut dengan mengacak kartu gambar tidak harus dimulai dari kartu gambar satu. Bermain kartu gambar dapat dimodifikasi dengan menggunakan kartu geometri. Kartu

geometri merupakan kartu yang berisi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segiempat, segitiga. Cara bermain kartu geometri sama dengan bermain kartu gambar yaitu diawali dengan menunjukkan sambil menyebutkan jumlah geometri yang terdapat dalam kartu kepada anak. Anak diminta meletakkan kancing baju disamping kartu sejumlah gambar geometri yang terdapat dalam kartu.

Selanjutnya anak melakukan permainan kartu gambar untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan. Kegiatan ini diawali dengan menunjukan selebar besar kartu yang berisi bermacam-macam gambar kepada anak. Gambar yang disajikan pada kartu disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Anak diminta melingkari gambar sesuai dengan jumlah yang di ucapkan guru. Permainan ini dilakukan dengan tujuan untuk memantapkan pengenalan anak akan konsep bilangan.

b. Tahap Bermain Kartu angka bergambar

Tahap bermain kartu angka bergambar yaitu bermain yang menggunakan kartu yang bertuliskan angka dari satu sampai sepuluh. Mintalah anak untuk menghitung jumlah benda yang telah disiapkan seperti lego, daun, kerikil, puzzle, tangram dan mintalah anak untuk meletakkan kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah benda yang telah dihitung tersebut. Lakukan kegiatan ini sampai anak dapat melakukannya dengan baik. Setelah anak mampu menyelesaikan dengan baik, kegiatan bisa dimodifikasi dengan cara anak menghitung dan meletakkan kancing baju atau benda-benda lain yang sesuai dengan kartu angka bergambar yang ditunjukkan guru atau anak lain..

Lakukan kegiatan tersebut berulang-ulang sampai semua kartu diisi kancing baju. Permainan kartu angka bergambar ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

c. Tahap Bermain Kartu Sensorik

Tahap bermain kartu sensorik dilakukan untuk mengenalkan anak pada bentuk bilangan. Kartu sensorik adalah kartu angka bergambar yang pada permukaan angka dibuat kasar atau timbul. Pertama-tama siapkan kartu angka bergambar yang bertekstur kasar atau timbul mulai dari kartu angka bergambar satu sampai kartu angka bergambar sepuluh. Anak diminta meraba satu persatu angka yang ada dalam kartu dengan mata tertutup. Bimbinglah anak untuk mengikuti alur angka tersebut, misalnya untuk angka satu urus dari atas ke bawah, angka tujuh dimulai dengan menarik garis lurus dari kiri ke kanan, kemudian ditarik ke bawah. Anak diminta untuk menebak angka berapa yang mereka raba. Selanjutnya, anak diberi kesempatan untuk meraba angka tersebut dengan mata terbuka dengan dibimbing guru. Anak menghitung jumlah gambar sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka bergambar sensorik yang anak raba. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar telah mengetahui bentuk angka tersebut.

d. Tahap permainan kartu angka bergambar dan kartu gambar

Tahap ini yaitu merupakan tahap bermain yang menggunakan kartu angka bergambar dan kartu gambar. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang pemain. Salah satu anak membuka satu buah kartu gambar dan anak yang satu mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang dibuka tersebut. anak

meletakkan kartu angka bergambar yang sesuai dengan jumlah gambar diatas kartu gambar yang baru saja dibuka. Anak memainkan kartu tersebut secara bergantian sehingga semua anak mengalami membuka kartu gambar dan memasang kartu angka bergambar diatas kartu gambar yang baru saja dibuka.

## **5. Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Kartu angka bergambar**

Pada dasarnya metode pembelajaran yang ada tidak tertinggal walaupun terjadi peralihan priode atau masa dalam pendidikan. Perbedaan penggunaan media yang diplikasikan pada metode pembelajaran tersebut, membuat metode tersebut sesuai atau tidak dengan perkembangandan kemajuan zaman. Karakteristik setiap metode dalam proses pembelajaran menuntut kemampuan tenaga pengajar untuk melakukan inovasi-inovasi metode pembelajaran. Inovasi tersebut diharapkan mampu memenuhi metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa, selain itu tujuan yang diharapkan tercapai secara efektif dan efisien. Pengembangan metode pembelajaran dan ketercapaian dalam pengamplikasiannya harus memahami keberagaman, kondisi dan lingkungan peserta didik.

Metode pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Menurut Arif S Sadiman, dkk (2003: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sadiman, dkk (2003: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar, segala alat fisik yang dapat

menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, gambar, dan angka.

Kunto Raharjo (2010: 10) menegaskan bahwa media kartu angka bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/ visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Cucu Eliyawati (2005: 144) mengungkapkan bahwa media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema yang sedang disampaikan. Sofia Hartati (2005: 34) menambahkan sebagian besar anak merupakan pembelajar visual, anak senang dengan hal yang nyata yang dapat menimbulkan pemikiran baru, dalam hal ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa pengertian kartu angka bergambar dalam penelitian berisi tulisan angka beserta kertas persegi panjang yang agak tebal berisi gambar-gambar. Oleh karena itu penggunaan kartu angka bergambar tersebut diyakini dapat mendorong, dan memotivasi anak untuk terus belajar serta mengembangkan pemahaman terhadap pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan.



Metode pembelajaran yang diaplikasikan dalam kartu angka bergambar harus mampu menyentuh dan mengembangkan potensi peserta didik. Potensi peserta didik tersebut dapat berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Langkah analisis terhadap perkembangan metode pembelajaran yang ada tentunya sangat diperlukan agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Analisis yang dilakukan tidak hanya akan berpengaruh terhadap hasil akhir proses pembelajaran, akan tetapi berpengaruh juga pada pengembangan metode-metode yang akan diaplikasikan berikutnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tidaklah mudah, harus ditunjang oleh penggunaan metode dan penyajian materi yang tepat sehingga mampu mengembangkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu analisis metode pembelajaran untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam setiap metode pembelajaran agar dapat dikembangkan dan diselaraskan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### **6. Langkah Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu angka bergambar**

Sebelum melakukan praktik pembelajaran, seorang pendidik harus menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan atau yang biasa disebut dengan rencana kegiatan harian. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan juga harus direncanakan melalui pembuatan rencana kegiatan harian. Pembuatan rencana kegiatan harian ini dilakukan supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terencana dengan baik sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak atau indikator yang akan dikembangkan

bisa tercapai dengan baik. Adapun langkah-langkah penyusunan rencana kegiatan harian (Trianto, 2011: 297) mengatakan bahwa RKH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir:

- a. Kegiatan awal merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilakukan secara klasikal. Kegiatan yang dapat dilakukan pada kegiatan awal antara lain, misalnya berdo'a atau mengucapkan salam dan membicarakan tema dan sub tema.
- b. Kegiatan inti merupakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga dapat memunculkan inisiatif, kemandirian, dan kreativitas anak, serta kegiatan yang dapat mengembangkan pengertian, konsentrasi, dan mengembangkan kebiasaan bekerja dengan baik.
- c. Istirahat atau makan merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengisi kemampuan anak yang berkaitan dengan makan, misalnya mengenalkan kesehatan, makanan yang bergizi, tata tertib makan yang diawali dengan cuci tangan kemudian makan dan berdo'a sebelum dan sesudah makan.
- d. Kegiatan akhir merupakan kegiatan penenangan yang dilakukan secara klasikal. Kegiatan yang dapat diberikan pada kegiatan akhir, misalnya membacakan cerita dari buku, mendramatisasi suatu cerita, mendiskusikan tentang kegiatan satu hari atau menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyi, dan berdo'a.

Bermain kartu angka bergambar dilaksanakan pada kegiatan inti. Adapun langkah-langkah mengenalkan konsep bilangan untuk anak usia dini melalui kartu angka bergambar menurut Slamet Suyanto, 2005: 156) adalah:

a. Mengenalkan bahasa simbol.

Pada tahap awal ini anak belajar menggunakan kartu gambar. Anak dikenalkan terlebih dahulu satu per satu dengan nama gambar dan jumlah gambar yang terdapat pada kartu bergambar yang telah disiapkan.

b. Abstraksi reflektif (*reflective abstraction*)

Pada tahap ini setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda-benda, kemudian anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung gambar yang terdapat pada kartu gambar sambil berkata “satu”, ”dua”, tiga”, dan seterusnya. Pada tahap ini, anak mulai menghubungkan antara jumlah benda dengan bahasa matematis sederhana.

c. Menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan

Setelah anak mengetahui makna dari bilangan, kemudian anak dikenalkan pada lambang atau symbol dari bilangan tersebut. Tahap ini bisa dilakukan dengan cara menghubungkan antara kartu angka bergambar dengan kartu gambar. Kartu angka 1 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya satu, kartu gambar 2 dengan kartu gambar yang jumlah gambarnya dua, dan seterusnya.

Anak usia dini menurut Sugihartono dkk (2007: 112) masih berada pada tahap ikonik di mana anak belajar melalui pengalaman memanipulasi gambar dari objek konkret. Konsep matematika untuk anak usia dini merupakan konsep matematika dasar yang sangat sederhana. Adapun konsep matematika untuk anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun secara umum. menurut Slamet

Suyanto (2005: 158) konsep matematika untuk anak usia dini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Memilih, membandingkan, dan mengurutkan benda dari besar ke kecil atau dari panjang ke pendek, dan sebaliknya.
2. Klasifikasi yaitu mengelompokkan benda menurut kriteria tertentu. Pengelompokan benda berdasarkan ukuran, bentuk, maupun warnanya.
3. Menghitung yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan. Menghitung disini bukan menghitung operasi matematika yang rumit seperti pengurangan atau penjumlahan. Menghitung di sini maksudnya yaitu membilang dengan menggunakan benda-benda di sekitar anak.
4. Angka yaitu simbol dari banyaknya suatu benda. Anak dapat menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka yang melambangkannya. Untuk anak usia 4-5 tahun telah mampu mengenal angka atau lambang bilangan 1-10
5. Pengukuran yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, dimulai dari ukuran non standar menuju ukuran standar.
6. Mengenal geometri sederhana yaitu mengenal bentuk, luas, volume, dan area. Bentuk-bentuk geometri yang mulai dikenal anak usia 4-5 tahun yaitu bentuk-bentuk geometri sederhana.
7. Membuat grafik
8. Pola, misalnya anak melanjutkan pola yang sederhana. Seperti pada kegiatan meronce dengan kriteria pola tertentu.

9. Memecahkan masalah yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Mengenal lambang bilangan merupakan hal yang sulit bagi anak karena anak masih berada pada tahap berpikir konkret. Tahap berpikir anak yang masih dalam tahap berpikir konkret akan lebih mudah dalam mengenal lambang bilangan dengan memberikan pengalaman manipulatif melalui benda konkret. Anak dapat dengan bebas memainkan alat permainan tersebut sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dari proses memanipulasi alat permainan tersebut.

Belajar anak akan lebih optimal jika suasana belajar yang menyenangkan. Belajar dengan suasana yang menyenangkan menjadikan anak lebih tertarik untuk belajar, tidak cepat merasa bosan, dan tidak merasa terbebani dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini. Salah satu metode yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan untuk anak usia dini adalah melalui bermain.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu tentang analisis penggunaan kartu angka bergambar pada anak usia dini sudah banyak dilakukan, meskipun demikian penelitian ini tetap masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Eli Iswati (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu angka bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dan setiap siklus dilakukan selama empat kali pertemuan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada, Kotabaru Yogyakarta terjadi karena pembelajaran yang dilakukan melalui bermain kartu angka bergambar. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklusnya.
2. Dewi Lestari (2014) dengan judul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu angka bergambar Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten”. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik. Setelah adanya tindakan Siklus II persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik.
3. Siti Sukartini (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kartu angka bergambar Pada Anak TK Pertiwi I Kedungrejo,

Tunjungan Blora”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan didapatkan kesimpulan bahwa melalui penggunaan media kartu angka bergambar mampu mengembangkan kemampuan berhitung bagi anak TK di TK Pertiwi I Kedungrejo Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari hasil peningkatan kemampuan berhitung sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 49,65% setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 20,65% menjadi 70,30%. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,41% menjadi 81,71%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Penggunaan media kartu angka bergambar dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan memahami lambang bilangan, mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan media kartu angka bergambar, memasang jumlah lambang dengan lambang bilangan dan latihan menjumlahkan bilangan melalui penggunaan media kartu angka bergambar.

Dalam analisis penggunaan kartu angka bergambar pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Chusnaniah Surabaya. Dalam kegiatan belajar anak cenderung diberikan materi yang kurang bervariasi, sehingga membosankan bagi anak. Hasil dari observasi penelitian ini diharapkan dapat membantu anak agar aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga menumbuhkan kemampuan kognitif dalam penggunaan kartu angka bergambar pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Chusnaniah Surabaya.