

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang unik sehingga dalam pendidikan anak usia dini berdasarkan *National Assosiation Education Young Children* (NAECY) menurut Morrison (2012:134) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia dini sehingga sekelompok individu berada pada rentang usia antara 0-8 tahun dan menjadi kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan perkembangan anak mengisyaratkan bahwa anak individu unik memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus dengan tahapan yang sedang dilalui anak.

Anak berusia dini berbeda dengan orang dewasa sehingga karakteristik anak didik menurut Latif, Mukhtar (2013:45) yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya dimana anak biasanya ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Ketika usia anak masih bayi sering memasukan benda pada mulutnya dan usia 3-4 tahun sering bongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

2. Pribadi yang unik

Anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar serta minat dan latar belakang keluarga sehingga keunikan berasal dari faktor lingkungannya sehingga keunikan setiap anak dapat terakomodir dengan baik.

3. Berfantasi dan berimajinasi

Fantasi merupakan kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada dari dalam dirinya. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung adanya data yang nyata. Salah satu imajinasi anak dapat berupa

orang, hewan, atau benda yang diciptakan dalam khayalan untuk berpenggunaan sebagai seorang teman.

4. Potensi Belajar

Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada berbagai aspek serta menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Latif Mukhtar (2013:45) menyatakan bahwa usia pra sekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak.

5. Menunjukkan Sikap Egosentris

Sikap egosentris artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Seperti semua yang dipegang adalah miliknya serta semua yang disukai dianggap sebagai kepunyaan anak.

6. Daya Konsentrasi Pendek

Anak usia dini cepat sekali berpindah dari suatu kegiatan ke kegiatan yang lain. Di usia ini anak mulai suka bergaul dan bermain dengan teman – teman sebayanya. Bermain merupakan dunia masa kanak – kanak bermain bagi anak usia dini merupakan proses dalam mempersiapkan diri masuk ke dunia orang yang lebih dewasa.

Pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik khas dan berbeda dengan anak lain berada di atas usia 8 tahun. Salah satu karakteristik anak bersifat egosentrik yaitu anak melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Pada fase praoperasional (2-7 tahun) pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik. Persepsi anak usia dini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Anak senang diterima dan berada di lingkungan sesuai dengan teman sebayanya. Melalui interaksi sosial anak membangun konsep diri. Anak menjadi individu unik dimana masing-masing anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan berbeda satu sama lain. Anak senang dengan hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya anak memiliki fantasi.

Anak usia dini biasanya sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan

lain kecuali kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Anak di usia ini memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang begitu kuat, banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya, memiliki keinginan yang kuat, serta masih tidak dapat berlama-lama duduk dan berdiam diri. Di masa usia dini anak disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years* sehingga pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat karena pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Stimulasi juga dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah disebabkan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya merupakan pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati kemampuan yang diharapkan dapat dicapai serta kegiatan belajar tersebut menantang dilakukan anak.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Menenal Bilangan 1-5)

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan perkembangan dari cara anak berpikir karena kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Patmodewo, 2003:27).

Perkembangan kognitif anak usia PAUD menurut Mukhtar (2013:29) berada dalam fase praoperasional mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Berpikir Simbolis merupakan aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik di hadapan anak.

2. Berpikir Egosentris merupakan aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum dapat meletakkan cara pandangnya.
3. Berpikir Intuitif merupakan fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak menurut Mukhtar (2013:29) melalui pemberian kesempatan pada anak memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air), menggambar, menggunting yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik bahasa lisan maupun membaca dan menulis.

Mengenalkan konsep berhitung guru dapat memanfaatkan pengalaman alamiah anak guna mengembangkan konsep matematika seperti bilangan, pengukuran dan pengoperasian bilangan. Proses pembelajaran hanya bisa didapat melalui pembelajaran yang mementingkan proses daripada hasil dan hanya bisa didapat apabila pembelajaran mementingkan bermain (Mukhtar, 2013:29).

Pengenalan bilangan pada anak merupakan cara guru untuk membantu kemampuan anak dalam mengetahui 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) merupakan 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.

Macam-macam bilangan menurut Sari, Sylvia (2011:4) adalah sebagai berikut:

1. bilangan kardinal adalah bilangan yang dipergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan;
2. bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking;
3. bilangan asli adalah bilangan yang dipergunakan untuk membilang (menghitung dari 1, satu persatu secara berurutan);
4. bilangan komposit (positif) disebut juga bilangan tersusun merupakan bilangan asli yang memiliki lebih dari dua faktor;

Belajar bilangan bagi anak usia dini berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung dari ratusan sampai ribuan atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan bagi anak usia dini lebih pada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan. Mengetahui 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. 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 bilangan anak usia dini.

Mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan konsep matematika dasar penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu, menyebutkan bilangan pada kalender sebagai penanda tanggal, bulan dan tahun.

Menurut Sudaryanti (2006:13) mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar 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 3-4 tahun yaitu bilangan asli sederhana yaitu bilangan 1-5. 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) secara langsung tidak bias diajarkan akan tetapi harus melalui beberapa tahap. Tahap dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan yaitu anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) 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 simbol bilangan anak tidak hanya mengetahui nama bilangan secara lisan akan tetapi mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap simbol ini dilakukan menggunakan 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.

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 indranya. Anak yang belajar dengan memanfaatkan semua alat indranya 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*). Pada tahap ini setelah anak mengetahui bahasa simbol dan konsep bilangan dengan benda-benda, kemudian anak diajarkan agar 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 matematis sederhana.

Benda-benda nyata yang digunakan dalam tahap ini bisa diganti dengan gambar. 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 dilakukan dengan cara menghubungkan antara sebuah benda dengan angka 1, dua buah benda dengan angka 2. Dilakukan sampai anak mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik. Tahap 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. Pada tahap ini membutuhkan ketelatenan agar anak mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan baik.

C. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:3) media pembelajaran dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan serta sikap. Dalam media pembelajaran guru menggunakan buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran.

Menurut Siti Aisyah dkk (2007:113) media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan dimana tujuan penggunaan media pengajaran:

- a. Proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna,
- b. Mempermudah bagi guru/ pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik,

- c. Mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang disampaikan oleh guru/ pendidik.

Menurut Depdikbud dalam Asepheri Hermawan, (2005:12) tujuan media pembelajaran adalah:

- a. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak
- b. Membuat komunikasi lebih obyektif
- c. Mengantarkan pesan dari sumber pesan (guru) yang akan dituliskan kepada penerima pesan
- d. Terjadinya proses belajar pada diri anak.

Menurut Pamadi (2008:165) manfaat alat media bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Alat untuk mengutarakan ekspresi hati, pendapat maupun gagasannya.
- b. media bermain fantasi imajinasi dan sekaligus sublimasi.
- c. stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menumbuhkan gagasan baru.
- d. alat menjelaskan bentuk serta situasi.

Hal tersebut juga didukung oleh Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) dalam proses belajar anak yaitu:

- a. Pengajaran menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh anak dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan oleh guru sehingga anak tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain yang seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain .

Ada beberapa jenis media yang dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran diantaranya (dalam Latif dkk, 2013:152-154):

- a. Media visual/ grafis adalah media yang hanya dapat pembelajaran diantaranya: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.
- b. Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio yang digunakan yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
- c. Media audio-visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Contoh media audio-visual: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, video, permainan (game).

2. Media Kartu Angka

Menurut Suyanto (2005:64) media kartu angka merupakan salah satu media yang mampu mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini terutama untuk mengenalkan lambang bilangan 1-5. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini, hendaknya dibuat dari bahan yang aman, murah, dan mudah didapat, untuk itu guru dituntut untuk kreatif agar dapat menghasilkan permainan yang nantinya bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa membuat anak senang dan termotivasi untuk menggunakan permainan yang nantinya dapat mengembangkan aspek kognitif dalam hal mengenal lambang bilangan 1-5.

Kartu angka menurut Maimunah Hasan (2009: 73) memiliki manfaat yang besar dalam pendidikan anak usia dini. Pemberian stimulasi dengan media kartu angka, 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.

Pemanfaatan kartu angka untuk membantu belajar anak harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu cara yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain kartu angka. Jadi, kartu angka adalah kartu yang berisi angka

atau lambang pengganti bilangan dan dihiasi gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang yang tertulis dalam kartu. Kartu angka dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

Bermain kartu angka, selain mudah dilakukan juga sangat menarik bagi anak. Kartu angka dapat dibuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Gambar yang disajikan dalam kartu dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikembangkan. Kartu angka juga bisa disajikan semenarik mungkin dengan gambar dan warna yang disukai anak. Kartu angka ini juga sangat praktis, mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan dalam berbagai permainan kartu sesuai dengan keperluan.

Kartu angka 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.

Menurut Cucu Eliyawati (2005: 74) menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan media kartu angka: guru menunjukkan gambar-gambar sesuai tema, guru menyiapkan dan membagikan kartu angka, guru menanyakan gambar-gambar tersebut, guru menunjukkan kartu angka, anak mencoba bermain kartu angka sesuai dengan jumlah gambar, membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dengan angka yang ada di belakang gambar, membuat urutan bilangan 1-5 dengan benda-benda, anak menghubungkan lambang bilangan 1- 5 dengan benda-benda dan anak membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya, anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di belakang gambar, guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dan menunjukkan di papan tulis, guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis.

Angka-angka merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan (Suyanto, 2005: 64). Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan mengenal bilangan untuk anak PAUD tersebut dapat menggunakan alat bermain atau peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif). Alat bermain sebagai peraga disebut sebagai APE memiliki fungsi sangat banyak dalam rangka proses pembentukan pribadi anak. Alat bermain/ peraga terdiri dari semua benda dan alat baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai (Departemen Pendidikan Nasional, 2004:3). Alat pendidikan edukatif berkaitan dengan alat permainan anak usia dini yaitu alat permainan dirancang untuk tujuan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Basuki dan Farida (2001: 42) mengemukakan kelebihan media kartu angka yaitu: pembuatan kartu angka tidak memerlukan biaya mahal, guru bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan sekolah, dapat memperjelas suatu masalah, lebih realistis, dapat membantu keterbatasan ruang dan pengamatan. Jadi dengan menggunakan media kartu angka guru dapat menghemat biaya karena pembuatannya mudah dan murah selain itu guru juga menjadi lebih kreatif. Kartu angka juga mampu mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, mampu mengembangkan aspek perkembangan bahasa, mampu mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik, dan mampu mengembangkan aspek sosial emosional.

Bermain kartu angka ialah suatu aktivitas yang menyenangkan, memiliki aturan, dilakukan secara individu atau berkelompok yang menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun psikis dari setiap anak, serta menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka yaitu kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1 sampai 5 disertai gambar benda berwarna warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangannya. Bermain kartu angka memiliki tujuan untuk membantu anak didik dalam menyebutkan urutan bilangan,

mengenal lambang bilangan, mengenali konsep bilangan dengan benda, mengenali bentuk, warna, angka, serta melatih daya ingatan anak.

D. Kemampuan Mengenali Bilangan 1-5 Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Kartu Angka

Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan sebagai sarana yang digunakan untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Bermain dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Praktek pembelajaran anak usia dini yang berorientasi perkembangan amatlah diperlukan. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini yang di dalamnya termasuk usia dini haruslah bertumpu atas pemahaman yang jelas atas karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

Pemahaman terhadap karakteristik anak sangat diperlukan, hakikat belajar yang akan dilakukan juga penting dipahami oleh pendidik. Ada dua pandangan terhadap belajar, yaitu behaviorisme dan konstruktivisme. Menurut pandangan behaviorisme belajar terjadi karena pengaruh lingkungan. Belajar terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang sistematis dan terencana sehingga dapat memberikan stimulus yang pada gilirannya manusia dapat memberikan respon terhadap rangsangan tersebut.

Sementara itu belajar menurut pandangan konstruktivisme adalah membangun pengetahuan itu sendiri setelah dipahami, dicernakan, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang. Dengan demikian proses pembelajaran perlu memperhatikan aspek individu anak dan faktor lingkungan. Secara lebih khusus, kegiatan pengelolaan kelas yang dilakukan guru hendaknya didasarkan atas pemahaman terhadap konsep belajar dan berorientasi pada perkembangan serta karakteristik anak usia dini. Keadaan ini akan memberikan kontribusi bagi anak dalam belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.

Dalam observasi anak dalam melihat kemampuan mengenal lambang bilangan yang akan dikembangkan sesuai aspek perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun yaitu mengenal lambang bilangan dengan indikator sebagai berikut: membilang atau menyebut urutan bilangan 1-5, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda 1-5), menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5, menyebut hasil penambahan (menggabungkan dua kumpulan benda), menyebut hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) 1-5.

Permainan mengenal bilangan anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar pembelajaran konsep bilangan dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan. Departemen Pendidikan Nasional (2007:8) menyebutkan mengenal bilangan merupakan proses yang terus menerus dan anak perlu tahap dari arah yang konkret ke arah yang abstrak, tahapan tersebut meliputi:

1. Konkrit, berikan anak material yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak
2. Visual, perlihatkan anak pada gambar-gambar yang mewakili konsep
3. Simbol, perkenalkan simbol-simbol yang mewakili konsep
4. Abstrak, anak memahami betul konsep bilangan.

Yuliani Nuriani dkk (2010: 21) menyatakan indikator-indikator konsep bilangan sebagai berikut:

1. membilang atau menyebut urutan 1-5,
2. membilang dengan menunjukkan benda-benda,
3. menunjukkan urutan bilangan 1-5 dengan benda-benda,
4. menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1- 5,
5. menunjukkan kumpulan yang sama, tidak sama, banyak atau sedikit.

Setiap anak diperlukan sebagai makhluk manusia yang memiliki pola dan waktu yang berbeda untuk tumbuh dan berkembang. Rancangan kurikulum dan interaksi orang dewasa anak hendaknya sesuai dengan perbedaan minat dan kemampuan anak. Operasi bilangan boleh diperkenalkan pada anak dengan cara

yang sangat sederhana dan dapat dipahami anak. Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan mengembangkan otak untuk berpikir logis matematik. Operasi bilangan termasuk dalam hubungan matematis setelah anak mampu berhitung anak akan menyampaikannya secara matematis hubungan matematis menghubungkan konsep dan prosedur matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar langkah pembelajaran operasi bilangan khususnya penambahan dan pengurangan dengan menggunakan kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuka pembelajaran operasi bilangan guru mengajak anak untuk membilang 1-5 bersama-sama.
2. Guru menunjukan angka dan meminta anak menyebutkan bilangannya.
3. Guru menunjukan kartu angka dan meminta anak menghitung jumlah kartu angka yang ditunjukkan.
4. Dengan bercerita guru masuk pada konsep penjumlahan.
5. Guru meminta anak menghitung jumlah dari penambahan maupun pengurangan tersebut dengan menggunakan gambar.

Berkaitan dengan penelitian ini, media yang dibuat dengan cara membuat gambar dengan jelas agar anak tidak salah menafsirkan gambar pada media kartu angka, kartu angka yang dibuat tidak kompleks, dan kartu angka dibuat dalam ukuran yang relatif besar dalam arti dapat digunakan dalam satu kelas. Selain itu, media kartu angka yang dibuat memperhatikan karakteristik anak. Artinya, sebelum memberikan media kartu angka kepada anak, terlebih dahulu harus diketahui kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan media kartu angka. Azhar Arsyad (2007:29) menyatakan media berbasis visual atau warna dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Mengenal lambang bilangan dan kemampuan membilang merupakan dasar untuk mengoperasikan bilangan nyata sederhana. Kemampuan mengoperasikan bilangan pada anak terwujud ketika anak sudah memahami betul angka dan bilangan dimulai dari lingkungan terdekatnya, sejalan dengan

perkembangan kemampuannya dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai penjumlahan dan pengurangan.

E. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh

1. Wati (2015) dengan judul skripsi “mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada kelompok B TK Anisa Metro Timur”. Menyatakan bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang di alami oleh anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian dengan permainan model kelereng serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain seraya belajar disamping itu suasana belajar yang menyenangkan dapat memberikan stimulasi yang sangat baik terhadap fungsi otak untuk perkembangan kognitifnya, memberikan rangsangan kepada anak melalui proses belajar sambil bermain dengan permainan kelereng dapat mengembangkan dan memberi percaya diri dan pujian kepada anak agar lebih bersemangat dalam bermain seraya belajar.
2. Febriyani (2015) dengan judul “peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional di TK Tut Wuri Handayani Bandar Lampung”. Proses belajar yang menyenangkan dengan cara bermain seraya belajar melalui permainan tradisional yang terbagi menjadi tiga permainan yaitu: bermain dengan media kelereng, bermain dengan media boi -boian, dan bermain dengan media congklak. Permainan tradisional mampu mengembangkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan dibuktikan dengan observasi hasil persentasi keseluruhan kegiatan pembelajaran pada siklus I, dan siklus II, yang terus mengembangkan kecerdasan anak dalam mengenal lambang bilangan.
3. Nunik Sulistiani (2014) dengan judul “Mengembangkan Kemampuan membilang 1- 10 melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak usia dini ABA Ketanggungan Yogyakarta”. Langkah dalam penelitian ini dalam upaya

mengembangkan kemampuan membilang anak usia dini ABA Ketanggungan Yogyakarta, yaitu (1) guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan reward berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dibuat dengan ukuran 15×15 cm dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak (LKA), (4) kartu angka 1-5 yang dibuat disesuaikan dengan anak.

Dalam kajian ini mengembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-5 anak PPT Setyo Langgeng Kecamatan Semampir Surabaya. Dalam kegiatan belajar anak cenderung diberikan materi yang kurang bervariasi, sehingga membosankan bagi anak. Hal ini yang menjadikan kurang dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-5 anak usia dini secara optimal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak agar aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga menumbuh kembangkan kemampuan mengenal bilangan 1-5 khususnya anak di PPT Setyo Langgeng Kecamatan Semampir Surabaya