

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Pengenalan Kartu Angka

1. Pembelajaran Kartu Angka

a. Pengertian Pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹² Pembelajaran adalah kegiatan interaksi edukatif antara peserta didik dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan tatap muka sebagaimana dimaksud dalam, PP No. 74 tahun 2008, yang isinya antara lain merupakan kegiatan bimbingan dan latihan kepada peserta didik yang belum menguasai kompetensi yang harus dicapai¹³. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan

¹² Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Teori, Praktik, dan Penilaian), (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 21

¹³ Depdiknas, *Pedoman Pelaksanaan Tugas Guru dan Pengawas* (Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Depdiknas, 2009). hlm. 10

belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar.¹⁴

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, “ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar “ . Menurut Miarso dalam bukunya Rusman ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Interaksi antara pendidik dengan peserta didik.
- 2) Interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat.
- 3) Interaksi peserta didik dengan narasumber.
- 4) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan.
- 5) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.¹⁵

Sedangkan pembelajaran anak usia dini adalah proses pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia dini 0-6 tahun atau 0-8 tahun. Pembelajaran ini supaya anak usia dini dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal sehingga anak terjadi perubahan yang lebih

¹⁴ Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Lampiran IV hlm. 1

¹⁵ Rusman, *Pembelajaran Teamatik Terpadu*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 22

baik. Pembelajaran menurut Piaget terdiri dari empat langkah yaitu sebagai berikut:¹⁶

- 1) Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- 2) Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan tersebut.
- 3) Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- 4) Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Salah satu pilar konsep dasar PAUD adalah prinsip – prinsip pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini dikemukakan tiga belas prinsip pelaksanaan pembelajaran PAUD, yaitu:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak.

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Menurut Maslow, kebutuhan manusia ada tujuh tingkatan yang tersusun secara hierarki, yakni: Kebutuhan fisik, keamanan, kasih sayang, harga diri, kognisi, estetika, dan aktualisasi diri. Namun bagi anak – anak, kebutuhan tersebut hanya sampai pada tingkat tiga.

- 2) Pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

¹⁶ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hlm 14-15

Pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak.

3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya tidak menjejali anak dengan hafalan (termasuk membaca, menulis, dan berhitung calistung), tetapi mengembangkan kecerdasannya. Kunci kecerdasan anak adalah kematangan emosional, bukan pada kemampuan kognisi karena serabut otak kognisi pada anak belum terbentuk atau belum tumbuh dengan baik.

4) Belajar melalui bermain.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan melalui bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda – benda disekitarnya. Montessori memandang permainan sebagai kebutuhan batiniah setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak.

Sebagai dikutip Britton, Montessori mengatakan: “ *For the child, play is an enjoyable, voluntary, purposeful, and spontaneously chosen activity. It is often creative as well, involving problem*

solving, learning, new social skill, new language and new physical skill.” Yang terjemahannya “Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, yang menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik baru.”

5) Tahapan pembelajaran anak usia dini.

Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, mulai dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang bergerak ke verbal, dan dari diri sendiri ke lingkungan sosial.

6) Anak Sebagai pembelajar aktif.

Anak melakukan sendiri kegiatan pembelajarannya dan guru hanya sebagai fasilitator atau mengawasi dari jauh.

7) Interaksi sosial anak.

Ketika anak berinteraksi dengan teman sebaya, maka anak akan belajar, begitu juga ketika anak berinteraksi dengan orang dewasa (guru, orang tua). Inilah sebabnya, mengapa anak tanpa belajar bahasa, pada usia 4– 5 tahun ia telah mempunyai kosakata lebih dari 14.000 kata.

8) Lingkungan yang kondusif.

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

9) Merangsang kreativitas dan inovasi.

Proses kreatif dan inovasi dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

10) Mengembangkan kecakapan hidup.

Pembelajaran di lembaga PAUD harus mampu mengembangkan kecakapan hidup anak dari berbagai aspek secara menyeluruh (the whole child). Berbagai kecakapan dilatikan agar anak kelak menjadi manusia seutuhnya.

11) Memanfaatkan potensi lingkungan.

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik atau guru, termasuk dalam hal ini adalah bahan-bahan untuk membuat permainan edukatif sendiri.

12) Pembelajaran sesuai kondisi sosial budaya.

Pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan kondisi sosial budaya dimana anak tersebut berada. Berbagai objek yang ada di sekitar anak, kejadian, dan isu-isu yang menarik dapat diangkat sebagai tema persoalan belajar. Misalnya membiasakan anak untuk

budaya antri. Budaya ini di satu sisi melatih kesabaran anak, dan di sisi lain mengajarkan ketertiban dan keteraturan.

13) Stimulasi secara holistik.

Kegiatan atau pembelajaran anak usia dini harus bersifat terpadu atau holistik. Anak tidak boleh hanya dikembangkan kecerdasan tertentu saja, seperti IPA, matematika, bahasa, secara terpisah tetapi terintegrasi ke dalam satu kegiatan. Misalnya, melalui bermain air, anak dapat belajar berhitung (matematika), mengenal sifat-sifat air (IPA), menggambar air mancur (seni), dan fungsi air untuk kehidupan (IPS), dan seterusnya. Dengan demikian, setiap permainan dapat mengembangkan seluruh aspek kecerdasannya.¹⁷

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

¹⁷ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 31- 43.

Atas dasar pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Anak belajar melalui bermain.
2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
3. Anak belajar secara alamiah.
4. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional.¹⁸

Dalam kenyatannya seperti sekarang ini, sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung ditengah kesibukan orang tua. Kegiatan bermain bebas dapat menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Kegiatan bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Adapun tujuan dan fungsi daripada pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan Pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan

¹⁸ Novan Ardy dan Barnawi, *Format Paud*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), hlm. 89

lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya.¹⁹

2) Fungsi program pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c) Mengembangkan sosialisasi anak.
- d) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- e) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.²⁰

b. Pengertian Kartu angka

1) Kartu Angka (*Flash Card*)

Kartu menurut kamus Bahasa Indonesia memiliki makna kertas tebal, berbentuk persegi panjang.²¹ Sedangkan angka lebih mendekati arti kata digit dalam bahasa Inggris. Angka adalah 1, 2, 3, 4, Dengan kata lain sebenarnya dapat juga disebut sebagai lambang bilangan yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu.²²

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angka – angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka

¹⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. INDE, 2009), hlm. 139

²⁰ *Ibid*, hlm. 139

²¹ <https://kbbi.web.id/> kartu, diakses 15 November 2019, pukul 20.00 WIB

²² Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012), hlm. 120

(*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari – hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak – anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda – beda.²³



Gambar 2.1. Kartu angka

2) Manfaat Kartu Angka

Kartu angka sebagai salah satu media yang digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat antara lain:

a. Melatih anak untuk belajar berhitung.

Anak dapat belajar berhitung dengan mudah, karena kartu ini selain terdapat angka- angka juga terdapat gambar- gambar yang sesuai dengan jumlah angkanya.

b. Melatih anak membedakan warna.

Dalam permainan ini, anak diarahkan untuk membedakan jenis warna yang terdapat dalam kartu.

c. Melatih membedakan angka.

Hal ini sangat membantu anak untuk mengetahui urutan angka, termasuk membedakan mana yang lebih besar atau kecil.

d. Melatih mental anak.

²³ Musfiroh Tadkirotun, Pengembangan Kecerdasan Majemuk, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2012), hlm. 45

Melatih mental disini adalah mengajarkan anak untuk bisa menerima kekalahan dan tidak bosan jika terpaksa dia harus terus-menerus mengambil kartu baru.

e. Melatih motorik tangan anak.

Kalau ini, mungkin nilai positif tambahan saja dari permainan kartu. Anak biasanya masih susah dalam mengocok angka. Latihan memegang kartu ala permainan kartu professional juga membantu melatih motorik jari- jari mungil mereka.²⁴

3) Kelebihan / Kekurangan Kartu Angka

a. Kelebihan kartu angka :

Menurut pendapat John Latuheru dalam bukunya Ahmad mengemukakan bahwa kelebihan kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari.
2. Permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar.
3. Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulang sebanyak yang dikehendaki.
4. Permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.²⁵

²⁴ Nilla Octa Anggraini, *Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Bergambar Dalam Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Pos PAUD Merpati Boyolali*, (Surakarta: Skripsi IAIN Surakarta, 2017), hlm. 32-33.

²⁵ Ahmad, *Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Melalui Kartu Angka di Anak Usia TK*, (Skripsi Program Pendidikan PG-PAUD UNY. Yogyakarta, 2013), hlm. 35

Sedangkan kekurangan kartu angka menurut Arief Sadiman menyatakan selain kelebihan juga ada kekurangannya antara lain:

- 1) Gambar hanya menafsirkan indra mata.
 - 2) Gambar benda yang kurang kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
 - 3) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pembelajaran.²⁶
- 4) Bahan dan Cara Membuat Kartu Angka

- Alat dan bahan :

- Satu lembar kertas karton
- Spidol warna – warni
- Gunting

- Cara membuat :

1. Siapkan satu lembar kertas karton
2. Kemudian buatlah ukuran 4cm × 6 cm pada lembar kertas karton tadi, lalu potong sebanyak yang dibutuhkan. Misalnya membuat dari angka 1–10 saja.
3. Setelah jadi potongan sesuai ukuran tadi, kertas karton tadi bisa di tulisi angka satu persatu sesuai urutan angka 1-10 dengan menggunakan spidol warna hitam.

²⁶ Siska Destiani, *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung*, (Skripsi Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018), hlm. 36

4. Selesai ditulis angka, warnai dasar dari kertas karton yang sudah ditulis angka tersebut dengan spidol warna – warni agar nantinya kelihatan menarik untuk pembelajaran anak.

5) Cara Bermain Kartu Angka

Adapun langkah- langkah dalam bermain kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Pendidik terlebih dahulu mengenalkan kartu angka tersebut sambil memperlihatkan dan menunjukkan angka pada setiap kartu.
2. Pendidik kemudian mengambil kartu tersebut secara acak lalu anak didik di minta menyebutkan angka yang tercantum pada setiap kartu angka tersebut secara bergiliran.
3. Pendidik kemudian membuat gambar sejumlah benda sesuai tema saat itu, misalnya tema saat itu tema rekreasi sub tema kendaraan air. Ada gambar kapal layar di papan tulis. Setelah , itu pendidik menunjuk salah satu anak didiknya untuk menghitung jumlah kapal layar tersebut dan mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah kapal layar.
4. Selanjutnya kartu yang sudah diambil tadi ditunjukkan kepada pendidik dan teman-teman lainnya apakah kartu angka tersebut sesuai dengan jumlah kapal layar yang ada di papan tulis.
5. Setelah kartu angka yang diambil tadi sudah diperlihatkan ke pendidik dan peserta didik yang lain ternyata sudah sesuai, kemudian anak didik memasang kartu angka tersebut di bawah

gambar kapal layar yang telah dibuat oleh pendidik. Demikian seterusnya dilakukan secara bergiliran pada semua anak didik.

2. Metode Bermain Kartu Angka

Secara etimologi metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Sanjaya dalam bukunya Khadijah mengemukakan pendapatnya bahwa pengertian metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut Sujiono dalam bukunya Khadijah menambahkan bahwa metode adalah cara menyampaikan/ mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

Sedangkan menurut Abdurrahman Ginting (2008: 147) metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.²⁷ Dari pendapat beberapa ahli mengenai definisi dari metode, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengelola pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

²⁷Hj. Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm. 85

Setiap guru yang mengajar hendaklah memilih metode pembelajaran yang tepat. Karena baik dan tidaknya suatu metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar terletak pada ketepatan memilih suatu metode sesuai dengan tuntutan proses belajar mengajar. Menurut Fathurrohman dan Sutikno dalam bukunya Khadijah, adapun ciri – ciri metode yang baik untuk proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi.
- 2) Bersifat fungsioanal dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis.
- 3) Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi.
- 4) Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat.
- 5) Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.²⁸

Berdasarkan definisi metode pembelajaran yang diungkapkan di atas, maka semua itu memiliki tujuan yang sama yaitu mempermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat dipahami dan dimengerti dengan baik serta sebisa mungkin diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

²⁸ Hj. Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm. 86

Pada dasarnya metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk anak usia dini sangat bervariasi. Namun dalam pembelajaran disini metode yang digunakan metode bermain. Dimana menurut Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat – alat tertentu atau tidak).²⁹ Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.³⁰ Kegiatan bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan.

Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasaidapat diinternalisasi oleh anak. Lebih lanjut ia mengemukakan bahwa kegiatan bermain ini dimulai pada periode sensorimotor, khususnya pada usia 4 bulan dimana gerakan anak sudah terkoordinir menuju aktivitas bertujuan yang diulang-ulang oleh anak

²⁹ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 857

³⁰ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format Paud*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), hlm. 93

dan disebut sebagai *functional pleasure* (*parctce play*), mendekati akhir periode ini kegiatan eksplorasi muncul dan pada akhir periode ini simbolisme sederhana sudah mulai dikuasai anak sehingga memungkinkan mereka melakukan permainan pura-pura.

Selanjutnya pada periode praoperasional aktivitas bermain anak masih banyak bersifat *symbolic play*, di sini asimilasinya banyak berhubungan dengan konsolidasi pengalaman emosional, hal yang penting dialami oleh anak akan diulangi dalam bermain, namun dalam bentuk terdistorsi karena tidak ada usaha melakukan adaptasi realitas yang di hadapai/dimainkan. Selanjutnya Vygotsky (1976 dalam Jamaris, 2006:115) mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak. Semua pendapat para ahli tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Liberman (1977 dalam Jamaris, 2006:115) bermain aktif yang terjadi di taman kanak-kanak secara signifikan berhubungan dengan tingginya skor dalam *divergent thinking* (kemampuan untuk berfikir berbeda) anak tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dikemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.³¹

Adapun fungsi bermain bagi anak usia dini adalah:

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 87

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koodinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga melihat dari sisi orang lain (empati).
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
4. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanya.³²

3. Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak

³² Yuliani Nurani Sugiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. INDEKS, 2009), hlm. 145.

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.³³

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa.³⁴

Anak usia dini ialah anak-anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sayangnya, banyak orang tua tidak mengenali dan memahami kemampuan pada anak.³⁵ Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.³⁶

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu-individu yang usianya mulai dari nol sampai 6 tahun, juga anak usia dini ialah

³³ Yuliani Nuraini Sujiono, (2009), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, hlm. 5.

³⁴ H.E. Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 16.

³⁵ Danar Santi, (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, Jakarta Barat: PT Indeks, hlm. 73-74.

³⁶ M. Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, hlm. 21.

anak yang unik yang akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Pada usianya yang dini masa yang paling penting dalam masa perkembangannya, baik secara fisik, mental maupun spiritual.

b. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³⁷

Menurut Hurlock ada tiga kriteria untuk mengetahui keadaan anak yang telah mencapai masa peka (siap ajar)³⁸, yaitu :

1. Minat belajar. Anak dikatakan siap belajar ketika ia mulai menunjukkan minat belajar yang diperlihatkan dengan keinginan untuk di ajar atau belajar mandiri. Minat itu timbul dari keinginan anak untuk meniru orang-orang disekitarnya seperti orang tua, saudara kandung atau temannya yang lebih besar.
2. Minat yang bertahan. Ketika anak telah siap belajar, minat mereka tetap walaupun mereka menghadapi hambatan dan kesulitan. Ia terus belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya.
3. Kemajuan. Dengan berlatih anak yang telah siap belajar akan menunjukkan kemajuan walau sedikit dan berangsur-angsur. Masa

³⁷ Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.*

³⁸ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, 2011 (Jakarta: Fajar Interpratama Offset.) hlm. 10-11

peka adalah masa di mana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar. Seberapa pun rangsangan yang diberikan tidak akan diterima oleh anak jika ia belum mencapai tahap siap untuk belajar. Oleh sebab itu, dalam memberikan pembelajaran kepada anak perlu memperhatikan tahap perkembangan serta kesiapannya untuk belajar.

Pada fase anak usia dini karakteristik anak dapat dikategorikan berdasarkan tahap-tahap perkembangan. Berkenaan dengan tahap perkembangan sosial, menurut Erikson dalam Yanuarita mengidentifikasi perkembangan sosial anak ke dalam beberapa tahap, yaitu: ³⁹

1. Tahap 1 usia 0-2 tahun (*basic trust vs mistrust*) percaya vs curiga. Dalam tahap ini anak mendapatkan pengalaman respon rangsangan yang menyenangkan maka anak akan tumbuh rasa percaya diri. Sebaliknya, jika anak mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga.
2. Tahap 2 usia 2-3 tahun (*autonomy vs shame and doubt*) mandiri vs ragu-ragu. Pada tahap ini anak sudah menguasai kegiatan meregang atau melemaskan otot-otot tubuhnya. Bila anak sudah mampu menguasai anggota tubuhnya maka dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya, bila lingkungan tidak memberik kepercayaan maka akan menimbulkan rasa ragu-ragu.
3. Tahap 3 usia 4-6 tahun (*initiative vs guilt*) inisiatif vs rasa bersalah. Pada masa ini anak dapat bergerak dan berinteraksi dengan

³⁹ Franc. Andri Yanuarita, *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*, 2014 (Yogyakarta: Teranova Books) hlm. 81

lingkungannya, dan sudah menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orangtua. Kondisi lepas dari orangtua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, namun juga dapat menimbulkan rasa bersalah.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal ini dapat dilihat dari tahap-tahap perkembangan anak termasuk didalamnya perkembangan sosial. Oleh karena itu, perlakuan yang diberikan kepada anak tidak bisa disamakan, melainkan harus mempertimbangkan tingkat usia, pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialaminya.

4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata benda). Pada kamus bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu:

- 1) Kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan.
- 2) Usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri.
- 3) Proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.
- 4) Hasil memperoleh pengetahuan.

Kognisi juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan

menyelesaikan soal- soal sederhana.⁴⁰ Desmita mengungkapkan jika kata kognitif digunakan oleh para ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.⁴¹

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka memperoleh berbagai pengetahuan.

b. Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Teori Jean Piaget

Tokoh yang mencetuskan akan teori kognitif adalah Jean Piaget. Dalam teori Piaget mengungkapkan bahwa asimilasi merupakan proses dimana stimulus baru dari lingkungan diintegrasikan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak. Proses ini dapat diartikan

⁴⁰ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan anak usia dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 61

⁴¹ *Ibid*, hlm. 61-62

sebagai suatu objek atau ide baru ditafsirkan sehubungan dengan gagasan atau teori yang diperoleh anak.⁴²

Adapun ide pokok tentang perkembangan kognitif anak dari Piaget dikutip oleh Diana Mutiah adalah sebagai berikut:

- 1) Anak sebagai pembelajar aktif.
- 2) Anak – anak mengorganisir apa yang mereka pelajari dari pengalaman mereka.
- 3) Anak – anak menyesuaikan lingkungan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi.
- 4) Anak kritis berinteraksi dengan lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- 5) Anak kritis berinteraksi dengan orang lain.
- 6) Proses ekuilibrasi mengarahkan kemajuan ke arah berpikir yang lebih kompleks.
- 7) Anak – anak berpikir sesuai dengan tingkatan umurnya.

Perkembangan kognitif, tidak terlepas dari beberapa aspek yang mempengaruhi. Aspek ini sangat menentukan kemampuan anak dalam berpikir. Piaget mendeskripsikan proses atau perubahan struktur kognitif terjadi melalui adaptasi yang berimbang (ekuilibrium) yang mencakup proses asimilasi dan akomodasi. Proses kognitif menurut Piaget melalui tiga tahap, yakni sebagai berikut:

⁴² Muhammad Fadlilah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 41-42

- 1) Proses asimilasi, yaitu penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak.
- 2) Proses akomodasi, yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.
- 3) Proses ekuilibrium, yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Jika tahapan ini berhasil, akan diperoleh keseimbangan pemikiran.⁴³

Sebagaimana dijelaskan diatas, proses asimilasi dan akomodasi mempengaruhi struktur kognitif. Menurut Piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap – tahap perkembangan sesuai dengan umumnya. Pola dan tahap – tahap ini bersifat hirarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget membagi tahap – tahap perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (umur 0 – 2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimilikinya antara lain:

1. Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek disekitarnya.
2. Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.

⁴³ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2013), hlm. 11

3. Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.
4. Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
5. Memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.⁴⁴

b. Tahap Preoperasional (2 – 7 / 8 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep – konsep intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu preoperasional dan intuitif. Preoperasional (umur 2 – 4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Maka sering terjadi kesalahan dalam memahami objek.

Karakteristik pada tahap ini adalah:

1. *Self counter* nya sangat menonjol.
2. Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
3. Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek – objek yang berbeda.
4. Mampu mengumpulkan barang - barang menurut criteria, termasuk criteria yang benar.
5. Dapat menyusun benda – benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.⁴⁵

⁴⁴ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Asdi Mahastya, 2015), hlm. 37

Tahap Intuitif (4 – 7 tahun atau 8 tahun), anak dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata – kata. Oleh sebab itu pada usia ini anak telah mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas. Karakteristik tahap ini adalah:

1. Anak dapat membentuk kelas – kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya.
2. Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal – hal yang lebih kompleks.
3. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
4. Anak mampu memperoleh prinsip – prinsip secara benar.⁴⁶

c. Tahap Operasional Konkret (umur 7 atau 8 – 11 atau 12 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan – aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda – benda yang bersifat konkret.⁴⁷

d. Tahap Operasional Formal (umur 11/ 12 – 18 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 37

⁴⁶ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran.....*, hlm. 38

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 39

Kemungkinan”. Model berpikir ilmiah dengan tipe hypothetico-deductive dan inductive sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini kondisi berpikir anak sudah dapat:

1. Bekerja secara efektif dan sistematis.
2. Menganalisis secara kombinasi.
3. Berpikir secara proporsional, yakni menentukan macam – macam proporsional tentang C1, C2, dan R, misalnya.
4. Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.⁴⁸

2. Teori Jerome Bruner

Sedangkan menurut Jerome Bruner (1966) perkembangan kognitif anak usia dini terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu:

- a. Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas – aktivitas dalam memahami dunia sekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya, melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya.
- b. Tahap Ikonik, seseorang memahami objek – objek atau dunianya melalui gambar – gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampi) dan perbandingan (komparasi).

⁴⁸ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), hlm. 39

c. Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide – ide atau gagasan- gagasan abstrak dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol – simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan menggunakan banyak sistem simbol.⁴⁹

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif kompetensi menyeluruh yang ditekankan pada anak, yaitu anak mampu mengenalkan dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari – hari, anak dapat mengenali benda sekitarnya menurut bentuk, jenis, dan ukurannya, anak dapat memahami konsep – konsep sains sederhana, anak dapat mengenal bilangan, ukuran bentuk geometri, mengenal konsep waktu, dan konsep matematika sederhana.⁵⁰

Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) usia 4-5 tahun (kelompok A) dalam lingkup perkembangan kognitif konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf yaitu diantaranya:

- 1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
- 2) Mengenal konsep bilangan.
- 3) Mengenal lambang bilangan.
- 4) Mengenal banyak – sedikit, besar - kecil

⁴⁹ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2015), hlm. 41-42

⁵⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Goup, 2010), hlm. 50

5) Mengenal lambang huruf.⁵¹

Menurut pendapat Diah Gali Mahyuni,dkk pembelajaran yang ada di TK / RA terkait dengan konsep bilangan meliputi membuat urutan bilangan 1 – 10 dengan benda, menyebutkan urutan bilangan 1 – 10, mengenal lambang bilangan 1 – 10, mencocokkan lambang bilangan dengan benda.⁵²

d. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif individu dalam hal ini anak usia dini ini terjadi perbedaan pendapat diantara para penganut psikologi. Kelompok psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual/ kognitif itu sekitar 90 % ditentukan oleh faktor hereditas dan pengaruh lingkungan,termasuk di dalamnya pendidikan, hanya memberikan kontribusi sekitar 10 % saja.

Kelompok ini memberikan bukti bahwa individu yang memiliki hereditas intelektual unggul, maka akan sangat mudah pengembangannya meskipun hanya dengan intervensi lingkungan secara tidak maksimal, sedangkan individu yang memiliki hereditas intelektual rendah, maka

⁵¹ *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Hlm. 26*

⁵² *Daih Galih Mahyuni, dkk, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Stik Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, E- Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*

intervensi lingkungan seringkali mengalami kesulitan meskipun sudah dilakukan secara maksimal.

Faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.⁵³

2) Faktor Kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah – masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁵⁴

3) Faktor Lingkungan dan Pembentukan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke,. Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan

⁵³ Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 1.29

⁵⁴ Hijriati, *Jurnal Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early*, (Yogyakarta: Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga, Volume I, No 2, 2016), hlm.45

yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya, terutama lingkungan rumah anak.⁵⁵

4) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing – masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

5) Faktor Kemampuan Kognitif

Kemampuan secara etimologi adalah ksanggupan, kecakapan, kemampuan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu (Departemen Pendidikan Nasional, 2002), menurut Munandar yang dikutip oleh Ahmad Susanto bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan menurut Fadlillah kognitif yaitu tindakan mengenal dan memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi (Muhammad Fadlillah, 2016).⁵⁶ Pada dasarnya kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui pancaindra yang dimilikinya.

⁵⁵ Yuliani Niraini Sujiono, *Metode Pengembangan.....*, hlm. 1.29

⁵⁶ Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, Amini, *Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4 Issue 1, 2020, hlm. 77-89

Faktor hereditas/ keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi - potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

e. Kerangka Konsep Pembelajaran dari Teori Kognitif

1) Interaksi timbal balik

Menurut Bandura Dalam buku Dale H. Schunk yang menjelaskan bahwa perilaku manusia dalam sebuah timbal balik tiga sisi atau interaksi-interaksi timbal balik antara perilaku-perilaku , variabel-variabel lingkungan , dan faktor-faktor personal seperti kognisi.⁵⁷ Adanya saling berinteraksi pada determinan-determinan tersebut, dapat di ilustrasikan dengan menggunakan efikasi-diri yang dirasakannya atau keyakinan-keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan mengimplementasikan tindakan-tindakan yang diperlukan dalam mempelajari atau menjalankan perilaku-perilaku pada level-level tertentu. Dalam kaitannya dengan interaksi efikasi-diri dan perilaku, penelitian menunjukkan bahwa keyakinan-keyakinan mengenai efikasi-diri mempengaruhi perilaku-perilaku berprestasi seperti pilihan tugas-tugas, ketekunan, pencurahan usaha, dan penguasaan keterampilan (orang perilaku).

⁵⁷ Dale H.Schunk, *Teori-Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Edisi ke-6*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), Hlm. 63

Ketika anak mengerjakan tugas, mereka mepewrhatikan kemajuan mereka dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran mereka (misalnya: menyelesaikan tugas`sekolah). Indikator-indikator kemajuan tersebut menunjukkan pada anak bahwa mereka mampu bekerja dengan baik dan meningkatkan efikasi-diri mereka untuk terus belajar (perilaku \Rightarrow orang). Penelitian terhadap anak yang memiliki kelemahan-kelemahan dalam belajar telah menunjukkan interaksi antara efikasi-diri dan faktor lingkungan.

Banyak anak dengan kelemahan belajar, memiliki tingkat efikasi-diri yang rendah yang menghalanginya untuk belajar dengan baik. Individu-individu dalam lingkungan sosial anak, mungkin mempengaruhi mereka. Berdasarkan karakteristik-karakteristik yang biasanya dikaitkan dengan anak-anak yang memiliki kelemahan-kelemahan dalam belajar. (misalnya: efikasi-diri yang rendah), bukan berdasarkan kemampuan-kemampuan individual yang mereka miliki saat ini (orang lingkungan).

Contohnya sebagian guru menilai bahwa para peserta didik dengan kelemahan belajar kurang mampu dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menderita kelemahan-kelemahan tersebut dan guru tersebut memiliki harapan akademik yang lebih rendah bagi mereka, bahkan dalam wilayah-wilayah materi pembelajaran dimana para peserta didik dengan kelemahan belajar menunjukkan kinerja belajar yang mencukupi.

Pada gilirannya, umpan balik guru dapat mempengaruhi efikasi-diri (lingkungan→orang) ketika seorang guru mengatakan kepada peserta didiknya, “Saya tahu kamu bisa melakukannya,” maka anak tersebut akan cenderung merasa lebih percaya diri bahwa ia akan berhasil.⁵⁸ Perilaku-perilaku anak dan lingkungan kelas saling mempengaruhi dalam banyak hal. Umumnya rangkaian pembelajaran dimana guru memberikan informasi-informasi dan meminta peserta didiknya untuk mengarahkan perhatian mereka ke papan tulis.

Pengaruh lingkungan terhadap perilaku terjadi ketika anak mengarah perhatiannya ke papan tanpa banyak berpikir lagi (lingkungan→orang). Perilaku-perilaku anak sering mengeluh lingkungan pengajaran. Jika guru mengajukan sebuah pertanyaan dan anak memberikan jawaban yang salah guru mungkin akan mengulang kembali dan menerangkan beberapa poin daripada meneruskan pelajarannya.⁵⁹ Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi.

Ketika seorang guru memberikan sebuah pelajaran kepada anak didiknya di kelas, anak didik berpikir tentang apa yang akan dikatakan oleh gurunya tersebut (lingkungan mempengaruhi kognisi). Anak yang tidak mengerti tentang penjelasan tertentu, mengajukan pertanyaan (kognisi mempengaruhi perilaku). Kemudian guru mengulang penjelasannya pada poin tersebut perilaku mempengaruhi lingkungan). Pada akhirnya, guru memberikan tugas kepada anak

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 164

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 164-165

didiknya untuk diselesaikan (lingkungan mempengaruhi kognisi, yang kemudian mempengaruhi perilaku).

Ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan. Mereka yakin bahwa mereka mengerjakan tugas dengan baik (perilaku mempengaruhi kognisi). Mereka memutuskan bahwa mereka menyukai pelajaran tersebut, bertanya kepada guru apakah mereka boleh melanjutkan mengerjakan tugas tersebut, dan kemudian mereka diperbolehkan melakukannya (kognisi mempengaruhi perilaku, yang kemudian mempengaruhi lingkungan).⁶⁰

2) Pembelajaran melalui praktik (*Enactive Learning*) dan melalui pengamatan (*Vicarious Learning*)

Pembelajaran itu sebagian besar merupakan aktivitas pengolahan informasi dimana informasi tentang struktur perilaku dan tentang peristiwa-peristiwa lingkungan ditransformasikan menjadi representasi-representasi simbolis yang berperan sebagai tuntutan-tuntutan bagi tindakan. Pembelajaran terjadi dengan cara praktik melalui tindakan yang sebenarnya atau dapat dengan cara mengalaminya melalui orang lain dengan mengamati model-model yang melakukannya (misalnya: model hidup, simbolis, gambaran dalam media elektronok).

Pembelajaran melalui praktik (*enactive learning*) adalah belajar dari akibat-akibat atau tindakan –tindakan sendiri. Perilaku-perilaku yang

⁶⁰ *Ibid.*, hlm.165

menghasilkan akibat-akibat yang berhasil akan dipertahankan, sementara yang menghasilkan kegagalan akan diperbaiki atau disingkirkan. Anak berhasil menyelesaikan suatu tugas atau diberi imbalan, maka anak akan mengetahui bahwa ia telah bekerja dengan baik. Ketika anak masih mengalami kesulitan mengerjakan tugasnya, maka mereka akan dibantu oleh guru dan apabila hasil pekerjaan anak masih salah, maka akan disuruh mengulang sampai benar. Sehingga mereka tahu bahwa mereka telah melakukan sesuatu yang salah dan akan mencoba memperbaiki kesalahannya. Anak yang berusaha keras yang mempelajari perilaku-perilaku yang dihargai dan diyakini akan mendapatkan akibat-akibat yang diinginkan, dan anak akan menghindari mempelajari perilaku-perilaku yang mendatangkan hukuman atau yang tidak memuaskan.⁶¹

Sebagian besar pembelajaran anak terjadi melalui pengamatan (*vicariou learning*) atau tanpa tindakan nyata dari pihak anak pada saat pembelajaran berlangsung. Sumber-sumber umum dari pembelajaran melalui pengamatan diperoleh dengan mengamati atau mendengarkan model-model yang hidup (dapat dilihat secara langsung), simbolis, elektronik, atau media cetak. Sumber-sumber pengamatan dapat mempercepat pembelajaran melebihi yang mungkin dicapai anak ketika ia harus menjalankan tiap-tiap perilaku untuk memungkinkan terjadinya pembelajaran. Sumber-sumber pengamatan

⁶¹ *Ibid*....., hlm. 165-166

(*vicarious sources*) juga menjaga anak supaya tidak mengalami akibat-akibat negative secara langsung.⁶²

Mempelajari keterampilan-keterampilan yang kompleks biasanya terjadi melalui kombinasi dari pengamatan (*observation*) dan praktik (*performance*). Anak mula-mula mengalami model-model yang menjelaskan dan mendemonstrasikan keterampilan-keterampilan, lalu mempraktikannya. Di mana guru menjelaskan dan mendemonstrasikan sementara sementara anak mengamati guru yang menerangkan dan mendemonstrasikan suatu keterampilan. Melalui pengamatan, anak sering belajar beberapa komponen tertentu dari sebuah keterampilan yang kompleks, bukan komponen-komponen yang lainnya. Seperti halnya pembelajaran melalui praktik, akibat-akibat respon dari sumber-sumber pengamatan dapat memberikan informasi dan memotivasi pengamatan-pengamatannya. Pengamat lebih terdorong untuk mempelajari contoh atau model yang mengarah kepada kebenaran daripada yang mengarah pada kesalahan. Ketika anak yakin bahwa contoh atau model yang mereka lihat berguna bagi mereka, mereka akan memperhatikan contoh atau model tersebut dengan cermat dan mempraktikkan perilaku tersebut (secara mental) dan pikirannya.⁶³

3) Pengaturan diri

⁶² *Ibid*...., hlm.165

⁶³ *Ibid*...., hlm. 167

Hal terpenting dalam konsepsi kesadaran sebagai pelaku adalah pengamatan diri. Pembelajaran yang dikendalikan oleh diri sendiri atau proses di mana individu mengaktifkan, dan mempertahankan perilaku, kognisi, dan pengaruh yang secara otomatis diorientasikan terhadap pencapaian tujuan. Dengan berupaya mengendalikan sendiri aspek-aspek penting dalam hidup mereka, individu-individu dapat mencapai perasaan sebagai pelaku personal yang lebih tinggi. Potensi untuk pengaturan diri berbeda-beda tergantung pada pilihan-pilihan yang tersedia bagi pembelajar.⁶⁴

Menurut Bandura dalam bukunya Dale H. Schunk memandang pengaturan diri sebagai hal yang terdiri atas tiga proses: pengamatan diri (pengawasan diri), penilaian diri, dan reaksi diri. Anak memasuki aktivitas pembelajaran dengan tujuan seperti memperoleh pengetahuan dan strategi-strategi pemecahan masalah, menyelesaikan soal-soal dalam LKA, dan menyelesaikan eksperimen-eksperimen. Dengan tujuan ini, dalam bentuk mereka, anak mengamati, menilai, dan bereaksi terhadap kemajuan yang mereka rasakan.⁶⁵

Pengaturan diri yang efektif mengembangkan efikasi-diri bagi pengaturan pembelajaran mereka. Penelitian menunjukkan bahwa efikasi-diri untuk pengaturan pembelajaran melahirkan hubungan

⁶⁴ *Ibid...*, hlm. 168-169

⁶⁵ *Ibid...*, hlm. 169

yang signifikan dan positif bagi pencapaian akademik dan nilai peserta didik.⁶⁶

5. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Angka

Penggunaan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, pengenalan angka pada anak perlu diberikan sedini mungkin. Diharapkan nantinya, anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran ditingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pengenalan angka pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran matematika sebelum kita belajar angka, terlebih dahulu dapat mengetahui arti angka atau bilangan. Bilangan adalah konsep dasar dalam matematika. Pengertian bilangan didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Angka atau lambang bilangan adalah perlambangan dan penyebutan nama dari kelompok tersebut. Perlu diperhatikan disini adalah pada dasarnya angka (digit) berbeda dengan bilangan. Angka hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Satu angka atau kombinasi berbagai angka akan membentuk bilangan, seperti 3, 6, 24, 56, 123, 2350, dan sebagainya. Konsep tentang bilangan telah

⁶⁶ *Ibid...*, hlm. 561

berkembang sejak zaman prasejarah. Pada awal zaman sejarah konsep bilangan aslinya sudah ditemukan dan kumpulan lambang untuk menyatakannya. Konsep matematika yang sangat penting dipahami oleh anak, salah satunya adalah bilangan. Hal ini akan menjadi dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.⁶⁷

b. Tahapan pengenalan angka

Untuk mengenalkan angka pada anak prasekolah bisa dilakukan dengan salah satunya mengajarkan berhitung 1-10. Contoh lain dalam kegiatan tersebut anak akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya. Adapun menurut Yuliani, beberapa kemampuan mengenai lambang bilangan yang harus dikembangkan pada anak prasekolah adalah:

- 1) Membilang (1-10).
- 2) Menyebutkan angka 1-10.
- 3) Mengenal konsep dan simbol angka 1-10.
- 4) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
- 5) Mengenal konsep sama dan tidak sama.⁶⁸

c. Pengembangan konsep angka

Dalam konsep angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau berapa banyak, termasuk menghitung dan menjumlahkan. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut

⁶⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009). Hlm. 5.12

⁶⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode.....*, hlm.5.12

untuk mengidentifikasi jumlah benda sehingga menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Dalam mengenal konsep angka pada anak usia dini harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:⁶⁹

- 1) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pemikiran mereka, baru membangun arti angka.
- 2) Belajar dengan trial and error dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- 3) Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai anak memperkuat dihubungkan dengan angka.

B. Pembelajaran Pengenalan Angka Melalui Bermain Kartu Angka pada Anak Usia Dini

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan adalah proses penetapan dan pemanfaatan sumber daya secara terpadu yang diharapkan dapat menunjang kegiatan-kegiatan dan upaya-upaya yang akan dilaksanakan secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan.

Dalam konteks pembelajaran perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dan penilaian dalam

⁶⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode.....*, hlm. 9.10-9-11

suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan. PP RI no. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 menjelaskan bahwa; "Perencanaan proses pembelajaran memiliki silabus, perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar".⁷⁰

Sebagai perencana, guru hendaknya dapat mendiagnosa kebutuhan para siswa sebagai subyek belajar, merumuskan tujuan kegiatan proses pembelajaran dan menetapkan strategi pengajaran yang ditempuh untuk merealisasikan tujuan yang telah dirumuskan.

Perencanaan itu dapat bermanfaat bagi guru sebagai kontrol terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki cara pengajarannya. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik untuk itu guru perlu menyusun komponen perangkat perencanaan pembelajaran antara lain:

a. Menentukan Alokasi Waktu dan Minggu efektif

Menentukan alokasi waktu pada dasarnya adalah menentukan minggu efektif dalam setiap semester pada satu tahun ajaran. Rencana alokasi waktu berfungsi untuk mengetahui berapa jam waktu efektif yang tersedia untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dalam satu tahun ajaran. Hal ini diperlukan untuk menyesuaikan dengan

⁷⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran : Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) hlm. 17

standar kompetensi dan kompetensi dasar minimal yang harus dicapai sesuai dengan rumusan standard isi yang ditetapkan.

b. Menyusun Program Tahunan (Prota)

Program tahunan (Prota) merupakan rencana program umum setiap mata pelajaran untuk setiap kelas, yang dikembangkan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan, yakni dengan menetapkan alokasi dalam waktu satu tahun pelajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah ditetapkan. Program ini perlu dipersiapkan dan dikembangkan oleh guru sebelum tahun pelajaran, karena merupakan pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya.

c. Menyusun Program Semesteran (Promes)

Program semester (promes) merupakan penjabaran dari program tahunan. Kalau program tahunan disusun untuk menentukan jumlah jam yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar, maka dalam program semester diarahkan untuk menjawab minggu keberapa atau kapan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar itu dilakukan.

d. Menyusun Silabus Pembelajaran

Silabus adalah bentuk pengembangan dan penjabaran kurikulum menjadi rencana pembelajaran atau susunan materi pembelajaran yang teratur pada mata pelajaran tertentu pada kelas tertentu. Komponen dalam menyusun silabus memuat antara lain

identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, standard kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk setiap Kompetensi Dasar (KD) yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Komponen-komponen dalam menyusun RPP meliputi: a) Identitas Mata Pelajaran; b) Standar Kompetensi; c) Kompetensi Dasar; d) Indikator Tujuan Pembelajaran; e) Materi Ajar; f) Metode Pembelajaran; g) Langkah-langkah Pembelajaran; h) Sarana dan Sumber Belajar; i) Penilaian dan Tindak Lanjut. Selain itu dalam fungsi perencanaan tugas kepala sekolah sebagai manajer yakni mengawasi dan mengecek perangkat yang guru buat, apakah sesuai dengan pedoman kurikulum ataukah belum. Melalui perencanaan pembelajaran yang baik, guru dapat mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan siswa dalam belajar.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan di sekolah. Jadi pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dalam fungsi pelaksanaan ini memuat kegiatan pengelolaan dan kepemimpinan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dan pengelolaan peserta didik. Selain itu juga memuat kegiatan pengorganisasian yang dilakukan oleh kepala sekolah seperti pembagian pekerjaan ke dalam berbagai tugas khusus yang harus dilakukan guru, juga menyangkut fungsi-fungsi manajemen lainnya.

Oleh karena itu dalam hal pelaksanaan pembelajaran mencakup dua hal yaitu, pengelolaan kelas dan peserta didik serta pengelolaan guru. Dua jenis pengelolaan tersebut secara rinci akan diuraikan sebagai berikut:

a. Pengelolaan kelas dan peserta didik

Pengelolaan kelas adalah satu upaya memperdayakan potensi kelas yang ada seoptimal mungkin untuk mendukung proses interaksi edukatif mencapai tujuan pembelajaran. Berkenaan dengan pengelolaan kelas sedikitnya terdapat tujuh hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar, pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, yaitu ruang belajar, pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari (pembentukan dan pengembangan kompetensi) dan bina suasana dalam pembelajaran.⁷¹

Guru dapat mengatur dan merekayasa segala sesuatunya, situasi yang ada ketika proses belajar mengajar berlangsung. Menurut

⁷¹ Abdul Majid, hlm. 165

Nana Sudjana yang dikutip oleh Suryobroto pelaksanaan proses belajar mengajar meliputi pentahapan sebagai berikut:

1) Tahap pra instruksional

Yaitu tahap yang ditempuh pada saat memulai sesuatu proses belajar mengajar: Guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siswa yang tidak hadir; Bertanya kepada siswa sampai dimana pembahasan sebelumnya; Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pelajaran yang sudah disampaikan; Mengulang bahan pelajaran yang lain secara singkat.

2) Tahap instruksional

Yakni tahap pemberian bahan pelajaran yang dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut: Menjelaskan kepada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa; Menjelaskan pokok materi yang akan dibahas; Membahas pokok materi yang sudah dituliskan; Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh-contoh yang kongkret, pertanyaan, tugas; Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan pada setiap materi pelajaran; Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi.

3) Tahap evaluasi dan tindak lanjut

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: Mengajukan pertanyaan kepada kelas atau kepada beberapa murid

mengenai semua aspek pokok materi yang telah dibahas pada tahap instruksional; Apabila pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab oleh siswa (kurang dari 70%), maka guru harus mengulang pengajaran; Untuk memperkaya pengetahuan siswa mengenai materi yang dibahas, guru dapat memberikan tugas atau PR; Akhiri pelajaran dengan menjelaskan atau memberitahukan pokok materi yang akan dibahas pada pelajaran berikutnya.

b. Pengelolaan guru

Pelaksanaan sebagai fungsi manajemen diterapkan oleh kepala sekolah bersama guru dalam pembelajaran agar siswa melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sehubungan dengan itu, peran kepala sekolah memegang peranan penting untuk menggerakkan para guru dalam mengoptimalkan fungsinya sebagai manajer di dalam kelas.

Guru adalah orang yang bertugas membantu murid untuk mendapatkan pengetahuan sehingga ia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), memiliki posisi sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus dapat menempatkan diri dan menciptakan suasana kondusif, yang bertanggung jawab atas pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.

C. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini, ada beberapa penelitian yang hampir serupa yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan media flascard sebagai media pembelajaran yang gunanya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak usia dini. Bahkan ada yang melakukan penelitian yang hampir sama dengan yang akan peneliti lakukan. Namun, metode dan hasil dari penelitian tersebut tidak berbeda yang dilakukan peneliti. Berikut daftar tabel penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai kajian pustaka:

Tabel. 2.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

	Nama dan Judul Skripsi	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Niluh Wayan Supadma “ Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A TK Kumara Wiyata Manukaya “.	PTK (Penelitian Tindakan Kelas).	Untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Kumara Wiyata Manukaya.	Sama- sama menggunakan kartu angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.	-Metode penelitian yang digunakan adalah metode PTK, sedangkan metode penelitian yang saya gunakan adalah metode penelitian kualitatif. -Tempat penelitian yang digunakan berbeda.
	Reni Yulistiana “ Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak di Taman	Penelitian Diskriptif Kualitatif	Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak	Sama – sama menggunakan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada	-Tempat penelitian yang digunakan berbeda

	Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung”.		usia dini di TK Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.	anak usia dini.	
	Wykke Safitri “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun di Paud Baittushshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang”.	Diskriptif kualitatif	Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan	Sama – sama menggunakan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di Paud Baittushshibyaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang	Tempat penelitian yang digunakan berbeda.
	Nopaliasari “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Paud Teratai Bandar Lampung”.	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di Paud Teratai Bandar Lampung.	Sama-sama menggunakan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.	Metode penelitian yang digunakan oleh Nopaliasari adalah PTK. -Sedangkan metode penelitian yang saya gunakan adalah Diskriptif kualitatif.
	Upik Syah Rida “Meningkatkan kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok A RA Masyithoh	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Banyaknya anak yang kemampuan mengenal lambang bilangannya masih rendah. Adanya strategi yang digunakan dalam pembelajaran	Sama-sama menggunakan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan lambang bilangan.	Metode penelitian yang digunakan oleh Upik adalah PTK. -Sedangkan metode penelitian yang saya gunakan adalah Diskriptif kualitatif.

	Plumpung Cawas Klaten		di sekolah tersebut belum optimal		
--	--------------------------	--	---	--	--

Dari kelima penelitian tersebut yang saya paparkan terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan. Penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti mempunyai hubungan yang identik yaitu tentang penggunaan media kartu angka dalam proses pembelajaran. Sedangkan Perbedaan terletak pada penekanan kajian tentang penggunaan media permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka. Selain itu sasaran serta latar belakang sekolah atau tempat penelitian juga berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Niluh Wayah tujuan penelitian untuk peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini dengan metode penelitian PTK dan media yang digunakan kartu angka, Penelitian yang dilakukan oleh Reni Yulstiana tujuan penelitian upaya guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan media yang digunakan kartu angka, Penelitian yang dilakuakn oleh Weyke Safitri tujuan penelitian peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan media yang digunakan kartu angka, penelitian yang dilakuakn oleh Nopaliasari tujuan upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan

metode penelitian PTK dan media yang digunakan Kartu angka, dan penelitian yang dilakukan oleh Upik Syah tujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan metode penelitian PTK dan media yang digunakan kartu angka. Dari itu semua dapat disimpulkan pada dasarnya beberapa peneliti menggunakan metode , media, dan tujuan penelitian yang sama yaitu upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia didik.

D. Kerangka Berpikir

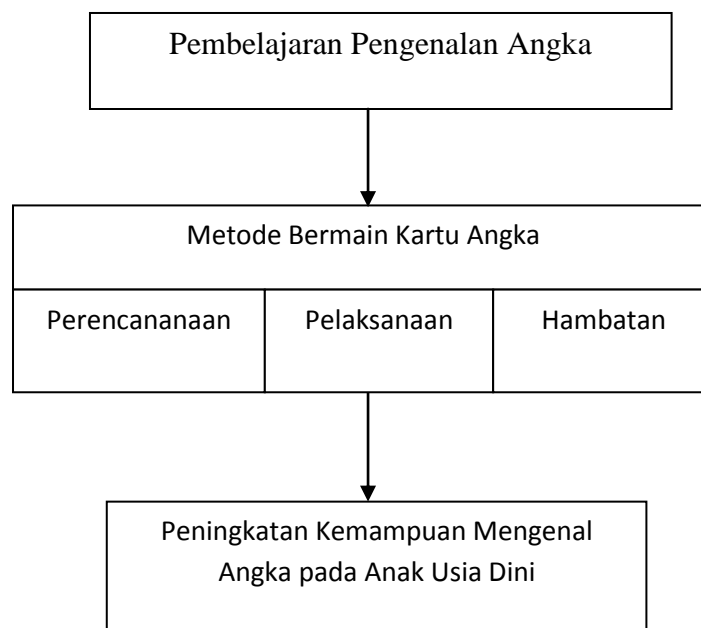
Dalam penelitian yang berjudul “ Pembelajaran Pengenalan Angka Melalui Bermain Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di RA Al – Falah Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung”, penulis bermaksud ingin mengetahui apakah melalui bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus ditunjang dengan media yang tepat dan menarik minat anak agar anak tidak bosan dalam menjalani aktivitas belajar. Pemilihan media sangat penting dilakukan agar diperoleh hasil yang diharapkan. Media gambar merupakan media yang cukupefektif apabila dijalankan sesuai dengan aturan pembuatan media pembelajaran yang benar. Perancangan pembuatan media gambar akan lebih efektif lagi apabila dikaitkan dengan permisalan dengan simbol benda sesuai angka tertentu. Gambar angka akan lebih mudah diingat jika mengacu pada benda-benda yang konkret dalam lingkungan anak dan dikenal dengan baik

oleh anak. Ingatan tentang memisalkan angka dengan simbol benda ini akan memudahkan anak untuk mengingat dan mengenal angka. Dalam penelitian ini digunakan permisalan angka 1 seperti tongkat, itik/angsa untuk angka 2, burung terbang untuk angka 3, kursi terbalik untuk angka 4, perut badut untuk angka 5, pancing ikan untuk angka 6, cangkul pak tani untuk angka 7, telur tingkat atau disusun untuk angka 8, tongkat kakek atau huruf g untuk angka 9 serta tongkat dan telur untuk angka 10. Gambar angka tersebut harus dibuat dalam bentuk dan warna yang menarik. Jika dalam praktek pembelajaran, gambar angka dikemas dalam bentuk berbagai permainan akan membuat anak lebih bergairah dan termotivasi sehingga pembelajaran lebih kondusif dan materi lebih cepat diterima. Gambar akan merangsang anak untuk mengingat angka dalam menyebut angka, menghubungkan angka dan gambar benda serta menulis angka. Dengan melihat pertimbangan tersebut, diyakini pembelajaran mengenal angka 1-10 pada anak usia dini akan mendapatkan hasil yang lebih baik. Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir menyebut angka dengan bantuan permisalan angka, Menghubungkan gambar benda dengan angka, menulis angka. Kemampuan mengenal angka 1-10 dengan permisalan jarum/tongkat itik/angsa, burung terbang, kursi terbalik, perut badut, Pancing ikan, telur di susun, tongkat kakek, dan jarum –telur. Penggunaan permisalan benda yang mudah dikenal dengan baik oleh anak dan ada di sekitar anak. Gambar dengan bentuk dan warna yang menarik dapat menjadikan perhatian anak lebih terfokus dan anak terlihat antusias

Penelitian di sini difokuskan pada bagaimana cara guru mengenalkan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui bermain kartu angka pada anak kelompok A di RA Al – Falah Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



Penelitian ini menggambarkan tentang pembelajaran pengenalan angka melalui bermain kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Dengan kata lain, penelitian di sini mendeskripsikan tentang pengenalan angka pada kelompok A di RA Al – Falah Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.