

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Anak Usia Dini (AUD)

a. Definisi AUD

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini, anak sedang mengalami masa perkembangan yang sangat penting dan kritis.¹ Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus terhadap anak usia dini dalam hal pendidikan dan pengasuhan.

Menurut Piaget, anak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak muda belum siap berpikir secara sah dan unik. Anak masih mengandalkan pengalaman langsung dan imajinasi dalam memahami dunia sekitarnya. Sedangkan menurut Vygotsky, anak usia dini membutuhkan bantuan dari orang dewasa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Orang dewasa dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung.²

Dalam pendidikan anak usia dini, perlu diterapkan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan bermain. Bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional.³

Selain itu, perlu juga diterapkan pendekatan yang holistik dan terpadu. Pendidikan anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga aspek fisik, sosial, dan emosional.⁴ Oleh karena itu, perlu adanya kerjasama antara orang tua, guru, dan masyarakat

¹ Piaget, J. *Play, dreams, and imitation in childhood*, (New York: Norton, 1962), 4.

² Vygotsky, L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*, (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

³ Muhammad Ismail, *Pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 9.

⁴ Dewi Pratiwi Sari, *Konsep pendidikan anak usia dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 16.

dalam memberikan pendidikan dan pengasuhan yang terbaik bagi anak usia dini.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada usia ini, anak sedang mengalami masa perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial-emosional.⁵ Karakteristik anak usia dini dapat dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

1) Aspek Fisik

Pada usia dini, anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Anak usia dini cenderung memiliki tubuh yang kecil dan gemuk, dengan kepala yang proporsional terhadap tubuhnya. Anak usia dini juga cenderung memiliki sistem saraf yang belum matang sepenuhnya, sehingga mereka masih belum mampu mengontrol gerakan tubuh mereka dengan baik.⁶

2) Aspek Kognitif

Pada usia dini, anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat. Anak usia dini cenderung memiliki kemampuan belajar yang sangat cepat, dan mereka sangat mudah menyerap informasi dari lingkungan sekitar. Anak usia dini juga cenderung memiliki kemampuan berpikir yang masih sangat sederhana, dan mereka masih belum mampu melakukan pemikiran abstrak.⁷

3) Aspek Sosial-Emosional

Pada usia dini, anak sedang mengalami perkembangan sosial-emosional yang sangat pesat. Anak usia dini cenderung sangat tergantung pada orang dewasa di sekitarnya, dan mereka sangat membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang dewasa. Anak usia dini juga cenderung memiliki

⁵ Santrock, J.W., *Life-Span Development*, (New York: McGraw-Hill Education, 2014), 4.

⁶ Berk, L.E., *Child Development*, (Boston: Pearson, 2013), 65.

⁷ Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D., *Human Development*, (New York: McGraw-Hill Education, 2014).

emosi yang sangat kuat, dan mereka masih belum mampu mengontrol emosi mereka dengan baik.⁸

2. Usia Dini (AUD)

a. Konsep Pendidikan AUD

Pendidikan adalah bagian yang tidak dapat dibedakan dari keberadaan dan kehidupan manusia. Menurut John Dewey sebagaimana dikutip oleh Prof. H. Jalaluddin, menyatakan bahwa pengajaran adalah suatu kebutuhan, suatu kemampuan sosial, sebagai pengarahan, suatu cara pengembangan yang merencanakan dan membuka serta menstrukturkan disiplin kehidupan.⁹ Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan orang dewasa dalam berkomunikasi dengan generasi muda untuk mengarahkan/memimpin kemajuan fisik dan dunia lain menuju pembangunan, atau dengan kata lain, pendidikan adalah “pengarahan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam perkembangannya, baik secara fisik maupun mendalam, sehingga bermanfaat bagi mereka dan lingkungan setempat”.¹⁰

أدب ابنك فإنك مسؤول عنه ما ذا أدبته وما ذا علمته وهو مسؤول عن
برك وطواعيته لك

Artinya: “Didiklah anakmu, karena sesungguhnya engkau akan dimintai pertanggungjawaban mengenai pendidikan dan pengajaran yang telah engkau berikan kepadanya. Dan dia juga akan ditanya mengenai kebaikan dirimu kepadanya serta ketaatannya kepada dirimu”.

⁸ McDevitt, T.M., & Ormrod, J.E, *Child Development and Education*, (Boston: Pearson, 2013).

⁹ Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, Cet. 3 (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), 67.

¹⁰ Bashori Muchsini & Abdul Wahid, *Pendidikan Islam Kontemporer*, (Bandung : PT Rafika Aditama, 2009), 3.

Dari uraian diatas, ada anggapan bahwa pendidikan dalam dunia pendidikan merupakan upaya sadar melalui pengarahan, kursus, serta pelatihan untuk membantu dan mengarahkan siswa agar mempunyai akhlak yang tinggi menuju kehidupan yang ideal dan mampu melaksanakan komitmennya terhadap agama dan negara.

Dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun (di Indonesia berdasarkan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional), yang diwujudkan melalui pemberian peningkatan pendidikan kepada anak-anak. Tujuannya adalah guna membantu pengembangan dan perbaikan, kemajuan fisik secara mendalam. Sehingga anak-anak siap memasuki sekolah lebih lanjut.¹¹ Anak merupakan sosok tunggal yang sedang melalui perjalanan kemajuan yang cepat dan besar untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Berdasarkan tinjauan secara psikologis dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, baik makanan, minuman serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غُلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka

¹¹ Hasnida, “Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini”, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), 111.

dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Dilihat dari umurnya, anak usia dini adalah anak yang berumur 0-8 tahun. Masa remaja dibedakan menjadi 4 (empat) tahapan, yaitu permulaan sejak lahir sampai satu tahun, masa remaja atau balita dari usia 1 sampai 3 tahun, pra-sekolah dari usia 3 sampai 5 tahun, dan masa sekolah dasar dari usia 3 sampai 5 tahun. 6 sampai 8 tahun.¹²

Dengan cara ini jelaslah pelatihan pemuda adalah jenis sekolah yang menitikberatkan pada penetapan landasan bagi pengembangan dan peningkatan aktual (koordinasi mesin halus dan kasar), pengetahuan (daya berpikir, imajinasi, kemampuan memahami manusia pada tingkat yang lebih dalam, wawasan yang mendalam), sosial-dekat dengan rumah (mentalitas dan perilaku serta agama), bahasa dan korespondensi, yang disesuaikan dengan keunikan dan fase progresif yang dilalui anak usia dini.¹³

b. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Proses pembinaan anak mempunyai banyak manfaat yang dapat dilakukan, antara lain: pertama, menumbuhkan seluruh potensi generasi muda yang ditunjukkan dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, pengajaran di sini digunakan untuk menumbuhkan peluang tersebut agar mereka lebih terlibat dan tumbuh dengan baik, yang

¹² Widarmi D Wijana, “Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini”, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), 16.

¹³ Suyadi dan Maulidya Ulfah, “Konsep Dasar PAUD”, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2013), 88.

kemudian akan sangat mempengaruhi rutinitas mereka sehari-hari.¹⁴

Kedua, kenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya secara umum. Generasi muda sangat penting bagi masyarakat. Masyarakat menggabungkan setiap iklim umum di mana dia berada dan dia tidak dapat diisolasi dari masyarakat. Kemampuan pengajaran di sini adalah mempersiapkan anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya secara umum, mulai dari yang terkecil (keluarga) hingga yang lebih luas (sekolah, masyarakat umum).

Ketiga, hadirkan prinsip dan tanamkan disiplin pada anak. Pedoman merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam keberadaan manusia. Aturan dibuat untuk menumbuhkan kedisiplinan dalam diri seseorang. Meskipun demikian, membingkai disiplin itu sulit dan memerlukan siklus yang panjang. Di sinilah tugas pelatihan kemampuan untuk menghadirkan standar-standar pada generasi muda agar disiplin dapat ditanamkan dalam diri mereka.

Keempat, tawarkan anak-anak kesempatan untuk mengambil bagian dalam waktu bermain mereka. Masa kanak-kanak adalah masa bermain. Jadi, bukan hal yang biasa jika standar mendasar dalam pembelajaran remaja adalah bermain dan belajar. Artinya pembelajaran harus dapat dilakukan dengan permainan yang menyegarkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain seperti anak seusianya dan materi pembelajaran dapat dikonsumsi oleh anak. Di sini pelatihan dapat dimanfaatkan untuk memberikan pintu terbuka kepada anak-anak menghargai waktu bermain.

Tujuan dari PAUD adalah: a) Membangun wadah peningkatan kemampuan generasi muda agar menjadi manusia yang bekal dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, kokoh, terpelajar, mampu, dasar, imajinatif, kreatif, bebas, percaya diri, dan menjadi penduduk pemerintahan

¹⁴ Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 14.

mayoritas dandapat diandalkan; b) menumbuhkan potensi pengetahuan yang mendalam, anak-anak yang terpelajar, mendalam, penuh sensasi dan sosial dalam masa perkembangan cemerlang dalam iklim bermain yang instruktif dan menyenangkan; dan c) membantu generasi muda dalam menciptakan berbagai kemungkinan, baik mental maupun fisik, yang mencakup ketegasan dan kebajikan, mendalam secara sosial, kebebasan, mental dan bahasa, terlebih lagi, gerakan-gerakan yang terkoordinasi, untuk dipersiapkan memasuki pelatihan dasar.¹⁵

3. Media Pembelajaran Bagi AUD

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dalam arti sebenarnya mengandung arti perantara atau penyajian. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai kurir dari pengirim pesan sampai kepada penerima pesan. Lebih jelasnya lagi, penyajian media dalam pengalaman mendidik dan mendidik mendesaknya untuk diartikan sebagai perangkat yang realistis, visual atau elektronik, untuk menangkap, mengolah dan membuat ulang data visual atau verbal.¹⁶

Bila diartikan secara luas, media adalah individu, materi, peristiwa yang membentuk kondisi yang memberdayakan siswa untuk memperoleh informasi, kemampuan atau mentalitas.¹⁷ Alasan atau alat yang secara berturut-turut memediasi dalam dua pihak dan mengakomodasi kemampuan tugas dan wasit, khususnya menangani hubungan yang kuat antara kedua pihak yang mendasar dalam pengalaman pertumbuhan siswa dan dalam isi pembelajaran. Terlebih lagi, perantara juga

¹⁵ Saripudin, Aip, and Isnaeni Yuningsih Faujiah. "Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon)." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4.1 (2018): 129-149.

¹⁶ Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.

¹⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

mencerminkan pentingnya setiap kerangka pembelajaran yang menyelesaikan tugas media mulai dari instruktur hingga perangkat keras yang paling canggih yang bisa disebut media.

Media pembelajaran dapat di artikan sebagai suatu alat yang dapat merangsang siswa untuk melakukan pengalaman pendidikan. Luasnya pengertian media pembelajaran juga ditegaskan oleh Sanjaya yang menyatakan bahwa media pembelajaran dilengkapi dengan peralatan yang dapat menyampaikan pesan dan program yang memuat pesan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat memberdayakan terciptanya pengalaman tumbuh pada anak.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁸

Macam-macam media pembelajaran terdiri dari teks, suara, visual, media umum (video), khusus dan individu. Media pembelajaran yang dibuat pada eksplorasi ini adalah salah satu media pembelajaran berbasis visual. Media berisikan materi yang dapat diperoleh dengan indera penglihatan, khususnya dilihat dan dimainkan. Materi yang dapat diperoleh siswa dalam media ini berupa bentuk, gambar, dan struktur tersusun atau gambar angka.

Ditegaskan juga oleh Azhar Arsyad, bahwa gambar pesan visual untuk pembelajaran hendaknya mempunyai standar keterusterangan, perpaduan dan aksentuasi yang menyertainya yaitu:

¹⁸ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

1) Kesederhanaan

Sebagai aturan umum, ini mengacu pada kuantitas komponen yang terkandung dalam sebuah visual. Jumlah komponen yang lebih sedikit memudahkan anak menangkap dan memahami pesan yang disampaikan melalui visual.

2) Aksentuasi

Meski tayangan visual pada dasarnya dimaksudkan sederhana yang diharapkan, namun seringkali ide yang ingin disampaikan memerlukan penekanan pada satu komponen yang akan menjadi fokus perhatian anak muda. Memanfaatkan ukuran, variasi, koneksi sudut pandang.

3) Rekonsiliasi

Menyinggung hubungan yang terjalin antara komponen-komponen visual yang bila diperhatikan mampu menyatu. Komponen-komponennya harus saling berhubungan dan menyatu secara keseluruhan.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai media pembelajaran visual, maka media pembelajaran yang akan dibuat mengikuti komponen-komponen dan kaidah-kaidah penting yang ada pada media pembelajaran visual. Kepuasan terhadap komponen dan standar akan menjunjung tinggi sifat media pembelajaran menjadi lebih bermanfaat dan mengurangi permasalahan pembelajaran korespondensi di lapangan. Media pembelajaran memanfaatkan alat permainan instruktif, mengenalkan media visual yang terdiri atas komponen garis, bentuk, ragam dan permukaan. Media menghadirkan komponen garis untuk menekankan langkah yang tepat dalam menyusun angka untuk membantu siswa dalam mempelajari cara menyusun angka, serta pinggiran pada gambar.

Standar pemilihan media pembelajaran bagi seorang pendidik penting untuk kerangka informatif pada umumnya. Beberapa langkah yang harus diperhatikan

¹⁹ Mumtahanah, Nurotun. "Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI." *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 4.1 (2014): 2-14.

sebelum menerapkan media untuk tujuan pembelajaran antara lain:

- 1) Kesesuaian dengan sasaran tayangan, artinya media tayangan dipilih berdasarkan tujuan pendidikan yang diutarakan.
 - 2) Mendukung substansi materi pembelajaran, artinya materi pembelajaran yang bersifat realita, standar dan spekulasi memang memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
 - 3) Kesederhanaan dalam memperoleh media, artinya media yang diharapkan tidak sulit diperoleh, pada hakikatnya guru dapat membuatnya sendiri.
 - 4) Kemampuan pengajar dalam memanfaatkannya, apapun mediana, guru dapat melibatkannya dalam pengalaman pendidikan untuk mengerjakan hakikat pembelajaran.
 - 5) Terdapat peluang yang baik untuk dimanfaatkan, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa pada saat mengajar.
 - 6) Sesuai dengan tingkat penalaran siswa, dalam memilih media harus sesuai dengan tingkat penalaran siswa sehingga dapat dipahami makna yang terkandung di dalamnya.²⁰
- b. Media Papan Pintar Angka (PAPINKA)

Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) merupakan media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik sendiri berupa papan yang dilengkapi dengan peti yang berisi potongan-potongan kartu bergambar angka, yang benda-bendanya diubah sesuai dengan pokok bahasan pembelajaran dan target yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Peningkatan media PAPINKA harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi pembelajaran dengan baik, membunikan dan sederhana serta cerdas, kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media dan aksesibilitas waktu sesuai tingkat penalaran.

²⁰ Ahmad, Suryadi “*Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*”,(Sukabumi: CV Jejak Publisher, 2020).

Kemajuan media PAPINKA mempunyai kemampuan yang dapat digunakan oleh generasi muda dalam mengambil materi sesuai dengan mata pelajaran. Upaya harus dilakukan untuk mendorong media pembelajaran untuk memanfaatkan manfaat media dan berupaya untuk menghindari hambatan yang mungkin muncul dalam pengalaman yang berkembang. Berikut ini adalah beberapa unsur media PAPINKA jika dikaitkan dengan kemampuan media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Hamdani, yaitu:²¹

- 1) Perhatikan barang-barang atau acara-acara yang sulit untuk dikunjungi, baik karena jauh, berbahaya atau dilarang. Misalnya saja alat-alat khusus yang tidak bisa diberikan oleh taman kanak-kanak.
- 2) Mendapatkan gambaran yang jelas mengenai suatu benda atau benda yang sulit dilihat secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
- 3) Perhatikan baik-baik item yang diinstruksikan. Media PAPINKA memberikan panduan yang jelas dan menarik dalam menyusun angka yang tepat.
- 4) Pikirkan secara efektif setidaknya dua gambar yang berbeda.
- 5) Dapat melihat secara bertahap perkembangan-perkembangan yang terjadi dengan cepat, misalnya siswa dapat memperhatikan langkah-langkah yang tepat dalam menyusun angka-angka dengan asumsi guru merasa bahwa mereka belajar terlalu cepat.
- 6) Lihat bagian rahasia suatu perangkat.
- 7) Media dapat menghubungi banyak orang dan memperhatikan suatu hal pada saat yang bersamaan. Media PAPINKA dimaksudkan untuk digunakan secara khusus atau digunakan untuk keperluan klarifikasi di depan kelas bagi seluruh siswa.
- 8) Siswa memahami sesuai dengan kemampuan, minat dan ritmenya, dan harus dapat dilakukan berulang kali.

²¹ Hamdani, "Strategi Belajar Mengajar".(Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

Pengembangan media PAPINKA diharapkan akan dapat membantu proses pembelajaran yang optimal pada anak. Dengan begitu, PAPINKA yang akan diciptakan mempunyai kemampuan untuk menjadikan situasi belajar yang ngawur sekaligus bermain, menumbuhkan rasa takut dan semangat pada siswa, menciptakan kapasitas dasar dan memberikan peluang berharga untuk bergaul. dan berbicara dengan teman sebaya.

Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) pada Anak Taman Kanak-Kanak A direncanakan dan disesuaikan dengan rencana dasar, dengan menggunakan bahan berkualitas yang mudah diakses, dilindungi, fleksibel dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan media PAPINKA diyakini akan mampu membantu generasi muda mendapatkan pengalaman pendidikan yang ideal.

Mengingat gambaran kemampuan media pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang akan dibentuk diharapkan mempunyai fungsi untuk:

- 1) Menjelaskan pendahuluan pesan agar tidak terlalu verbalistik;
- 2) Memanfaatkan media pembelajaran yang pas dan berbeda;
- 3) Mendukung mentalitas siswa yang berfungsi agar tidak cepat lelah;
- 4) Pikirkan secara efektif setidaknya dua gambar dan bentuk bantuan yang berbeda;
- 5) Dapat melihat secara bertahap perkembangan-perkembangan yang terjadi dengan pesat;
- 6) Media PAPINKA menjangkau banyak orang, untuk media pembelajaran ruang belajar;
- 7) Memberikan kegembiraan serupa;
- 8) Menggabungkan pertemuan sehubungan dengan angka-angka mental, bentuk matematika tingkat, dan perangkat khusus yang berbeda;

- 9) Buatlah pemahaman yang sama namun siswa dapat menguasainya sesuai dengan kemampuan, minat dan keahliannya.²²

4. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

a. Lambang Bilangan

Bilangan adalah pemahaman bahwa satu akan menjadi satu, dan dua akan menjadi dua, dan seterusnya. Anak-anak prasekolah mengalami kesulitan dalam memikirkan angka karena mereka memiliki kualitas yang luar biasa. Pada beberapa kesempatan anak dapat berhitung dan memberi nomor pada suatu benda.²³ Misalnya, “1” digunakan untuk satu benda, “2” untuk dua benda, “3” untuk tiga benda, dan seterusnya. Kemampuan melihat secara akurat dapat terjadi pada saat anak berusia 6-7 tahun.

Meskipun anak-anak berusia 4 tahun memiliki minat pada angka atau berhitung, mereka tidak memahami hubungan langsung antara angka dan benda. Keturunan zaman ini tidak memahami gagasan “satu” mengacu pada gagasan suatu benda dan “dua” mengacu pada jumlah 2 benda, dan seterusnya.

Salah satu cara mengenalkan angka pada anak prasekolah adalah dengan membantu mereka menghitung angka 1-10. Pola lain dalam gerakan ini adalah anak-anak akan memahami kata satu, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya. Sedangkan pada anak-anak yang baru sadar akan rangkaian penghitungan dan belum memahami arti dari susunan sebenarnya.

Rejeki mengungkapkan bahwa ada beberapa anggapan yang masuk akal sehubungan dengan hipotesis

²² Mirantika, Virda, Fatrica Syafri, and Buyung Surahman. “Permainan PAPINKA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.” *Al Fitrâh: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 3.2 (2020): 181-194.

²³ Wahyudi C.H.A. & Dwi Retna Damayanti, Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam, (Jakarta: PT Gramedia, 2005).

pembelajaran untuk pengajaran sains. Spesialis ini meliputi:²⁴

1) William Brownell (*Meaning Theory*)

Disebutkan bahwa anak akan memahami apa yang disadarinya jika pembelajaran dilakukan secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. Dukung penggunaan benda-benda penting untuk dikendalikan sehingga anak-anak memahami pentingnya ide dan kemampuan baru.

2) Zoltan P. Dienes

Dinyatakan bahwa dengan memanfaatkan berbagai pengenalan (penggambaran) suatu ide, anak-anak dapat memahami ide tersebut secara utuh. Contohnya pembuatan ide persegi, gambar ubin, eternit, sisi kotak, dan lain sebagainya.

3) Jean Piaget (Konstruktivisme)

Menyatakan bahwa kemajuan psikologis setiap individu melewati empat fase, yaitu mesin berwujud, pra-fungsional, fungsional konkrit, dan fungsional formal.

4) Richard Skemp

Pembelajaran diisolasi menjadi dua fase, khususnya:

- a) Mengontrol benda memberikan dasar bagi anak untuk belajar lebih jauh dan menggabungkan pemikiran.
- b) Pembelajaran pada tahap di atas menjadi alasan pembelajaran pada tataran teoritis.

Anak-anak sering kali mengalami matematika pada usia dini yang tersirat dalam latihan bermain anak-anak. Namun, sayangnya aritmatika tidak cukup digarisbawahi dalam latihan pembelajaran. Dalam NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) memberikan beberapa latihan yang cocok untuk anak-anak berusia 3, 4 tahun, terutama dalam pergantian

²⁴ Rejeki Sri. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Media Benda Alam Pada Anak Kelompok "A" Tk Al-Husna Yogyakarta. (Yogyakarta: UNY, 2015).

angka. Anak usia 3-5 tahun mulai mengenal gambar/gambar, misalnya alamat utama banyak benda.²⁵

Prolog matematika tingkat prasekolah dapat dimulai dengan menyajikan jenis bilangan terlebih dahulu. Untuk memahami angka, Anda dapat menggunakan gambar, setelah itu Anda dapat membantu mereka mengurutkan angka dengan bernyanyi atau berlatih dengan kartu angka. Melihat keadaan angka, anak bisa dididik untuk mengandalkan jari, lalu melihat gambar LKA yang sudah ada angka, atau mengurutkan angka sambil anak bermain-main. Sebuah kartu bernomor besar ditempelkan di dada anak tersebut dan anak tersebut diminta untuk tetap berada sesuai dengan keadaan dari rangkaian nomor yang ditempelkan di dada setiap anak.

Tahap selanjutnya anak-anak dapat dididik untuk mengkoordinasikan angka dengan benda. Agar anak-anak dapat mengkoordinasikan angka, mereka harus dapat memberi nama benda dengan bantuan jari mereka. Instruktur dapat memberikan model dengan menunjukkan gambar elektronik, dengan mencocokkan angka-angka yang sesuai dengan gambar jari dan sesuai nomor tersebut. Dapat dibedakan untuk memperkuat gagasan pencocokan angka seperti yang ditunjukkan oleh gambar produk organik. Model yang berbeda-beda disesuaikan dengan alat-alat khusus rangka, kemudian alat-alat pengarang, dll. Latihan-latihan tambahan menarik lainnya juga bisa berupa permainan yang menarik bagi anak-anak, misalnya dengan sedotan, olesan, dan lain-lain.²⁶

b. Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Petunjuk pembelajaran yang akan dilakukan oleh pendidik dan siswa untuk melatih kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A melalui media pembelajaran PAPIKA. Berdasarkan Peraturan Menteri

²⁵ Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. "Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.2 (2021): 2008-2016.

²⁶ Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2006).

Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, derajat pencapaian kemajuan anak adalah:²⁷

- 1) Ucapkan angka 1-10.
- 2) Minta nomor 1-10.
- 3) Cocokkan angka 1-10 sesuai dengan jumlah barang.
- 4) Memasukkan benda-benda yang ditunjukkan dengan banyaknya angka.

Jika banyak penanda ini dilaksanakan dengan baik, diharapkan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pointer ini menjadi tolak ukur peningkatan kapasitas belajar anak yang dituangkan dalam lembar evaluasi sebagai persepsi.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas (2015) dengan judul: “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PPK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul”.²⁸

Penelitian lanjutan ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan sebuah cover yang mencakup sebagai wahana penyajian berhitung bagi anak usia 5-6 tahun untuk lebih mengembangkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak. Ujian ini dipicu oleh rendahnya kemampuan berhitung anak karena tumpulnya penggunaan media dalam latihan pembelajaran dan tidak adanya pergaulan anak dalam pengalaman tumbuh. Ujian ini adalah semacam karya inovatif. Model peningkatan yang digunakan disesuaikan dengan model pengembangan Brog and Gall. Pemeriksaan ini dilengkapi dengan kemajuan yang meliputi: (1) Tinjauan

²⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

²⁸ Devita Philia Prawastiningtyas, “Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PPK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul,” in *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015.

atau persepsi mendasar di lapangan; (2) Pengaturan eksplorasi; (3) Perbaikan item awal; (4) Uji lapangan terbatas; (5) Modifikasi hasil uji lapangan; (6) Kesesuaian materi untuk pembelajaran; (7) Memeriksa kembali efek samping dari tes ketercapaian soal itu sendiri; dan (8) Perubahan item lapangan. Media yang dibuat telah disetujui oleh 1 master materi dan 1 master media sebelum dicobakan pada remaja. Kelinci percobaan untuk eksplorasi ini adalah 20 anak. 2 anak pada penyisihan individu, 8 anak pada penyisihan pertemuan kecil, dan 10 anak pada penyisihan lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi adalah pertemuan, persepsi dan dokumentasi. Strategi pemeriksaan informasi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah informasi subjektif dan kuantitatif. Informasi subyektif diperoleh dari penilaian kualitas materi sebagai masukan dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Informasi kuantitatif adalah skor yang diperoleh dari survei yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, instrumen yang terlibat merupakan instrumen legitimasi bagi ahli materi dan ahli media sebagai agenda dan lembar penilaian. Konsekuensi pengujian menunjukkan bahwa dari hasil persetujuan perspektif pembelajaran mendapat nilai 3,5 (ukuran bagus), sudut pandang substansi 3,75 (model bagus), dan sudut pandang penyajian mendapat nilai 4,17 (aturan sangat baik), dan klien perspektif 3.75 (standar bagus). Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa mengingat media sampul merupakan wahana penguasaan edukatif kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun layak digunakan sebagai modal belajar anak agar lebih mudah dipahami oleh anak. bagaimana memahami gambar angka dan beberapa lainnya.

2. Penelitian dari EKI TRISNAWATI (2018) yang berjudul: “Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu”.²⁹

²⁹ Eki Trisnawati, “Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu,” *IAIN Bengkulu*, 2018, 1–84, http://repository.iainbengkulu.ac.id/2862/1/SKRIPSI_EKI_TRISNAWATI.pdf.

Penelitian ini dipicu oleh persepsi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak PAUD Witri 1 masih terbelang kurang. Hal ini karena tata cara dan strategi peragaan pendidik masih bersifat tradisional yang hanya bergantung pada strategi pembicaraan. Selanjutnya, anak menjadi kelelahan dan berusaha mengabaikan pendidik selama pembelajaran. Untuk menyiasatinya, metodologi atau teknik permainan yang sesuai diharapkan dapat mendorong anak untuk berkonsentrasi kepada pendidik dalam latihan pembelajaran. Inti dari eksplorasi ini adalah untuk menggambarkan metodologi permainan tongkat angka dalam mengembangkan lebih lanjut kemampuan berhitung awal pada anak kelompok B di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Penerapan Sistem Number Stick Playing dalam Mengembangkan Lebih Lanjut Kemampuan Awal Berhitung Remaja di Paud Witri 1 Kota Bengkulu. Ujian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu menyusun, kegiatan, persepsi dan refleksi. Metode pemeriksaan informasi dalam eksplorasi ini merupakan strategi yang relatif menjelaskan, suatu prosedur intuitif yang tidak salah lagi dengan gambaran konsekuensi penyelidikan informasi. Hasil eksplorasi menunjukkan peningkatan melalui tata cara bermain tongkat bilangan, pada prapola sebanyak 28 anak, hanya 35,71% anak yang berhasil mencapai penunjuk titik kulminasi, kemudian setelah kegiatan dilakukan penelitian pada siklus 1 dari 28 anak. yang mencapai penanda pemenuhan dalam ulasan ini, khususnya yang pada dasarnya menciptakan sesuai asumsi ada 75%. Pada siklus 2, dari 28 anak, jumlah anak yang mencapai penanda pemenuhan dalam tinjauan ini, tepatnya pada dasarnya berkembang sesuai asumsi, adalah 85,71%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Yulinda Maslich (2016) dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta”.³⁰

³⁰ Irma Yulinda Maslich, “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papinka) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta,” 2016, 2016,

Penelitian ini dipicu dengan pelaksanaan program pendidikan tahun 2013 yang dilaksanakan di TK Negeri Samirone pada semester I tahun ajaran 2015/2016 yang tidak berjalan lancar. Terdapat kendala dalam melaksanakan rencana pendidikan tersebut, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran sebagai aset pembelajaran. Media yang umumnya digunakan pendidik dalam pembelajaran adalah media visual (modul topik, buku cerita dan spanduk), alat peraga, permainan edukatif, media suara, serta contoh benda-benda penting dan juga habitat umum di sekitar hutan belantara mereka. Namun, belum semua media terkoordinasi dengan rencana pendidikan tahun 2013. Salah satu media pembelajaran yang telah dikoordinasikan dengan program pendidikan tahun 2013 adalah modul logika topikal yang diperoleh dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan D.I.Y.

Penelitian ini menggunakan penelitian lanjutan (Penelitian dan pengembangan) sesuai Borg and Gall. Cara-cara yang ditempuh antara lain eksplorasi dan pengumpulan informasi, penyusunan, pengembangan draft item, pendahuluan lapangan pendahuluan, perombakan hasil pendahuluan lapangan awal, pendahuluan lapangan utama, pendahuluan pelaksanaan fungsional, penyempurnaan hasil akhir. Benda tersebut diujikan kepada siswa melalui tiga tahap uji persetujuan, yaitu penyisihan lapangan awal pada 2 anak, penyisihan lapangan dasar pada 4 anak, dan penyisihan pelaksanaan fungsional pada 14 anak. Kemungkinan item tersebut bergantung pada konsekuensi evaluasi yang dilakukan oleh pakar materi, pakar media, dan siswa TK. Prosedur pengumpulan informasi menggunakan persepsi, pertemuan, jajak pendapat dan dokumentasi. Pemeriksaan informasi sama menariknya secara kuantitatif.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media Papan Pintar Angka (PAPIKA) yang telah dibuat melalui tahap penyisihan dan persetujuan induk dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan skor rata-rata sebesar 4,33, mengingat untuk kelas mampu dilaksanakan,

penilaian ahli media dengan skor rata-rata sebesar 4,47, termasuk kelas layak, babak penyisihan lapangan awal mendapat skor rata-rata sebesar 86,36%, mengingat untuk klasifikasi yang sesuai. , penyisihan bidang utama memperoleh skor penilaian sebesar 93,18% yang termasuk dalam kelas layak dan penyisihan bidang fungsional memperoleh skor penilaian sebesar 94,8% yang termasuk dalam kelas praktik. Melihat dari hasil pendalaman yang telah dilakukan, maka dapat diasumsikan bahwa media Papan Angka Savvy untuk pembelajaran Gathering An siswa di TK Nasional Samirano Caturtunggal, Depok, Sleman layak untuk digunakan.

4. Penelitian yang dilakukan Hidayatul Jannah (2021) dengan judul: “Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis *Steam* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati”.³¹

Ujian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya imajinasi anak-anak dalam membuat dan memilih media pembelajaran yang cocok untuk siswa. Sebab, hingga saat ini masih kewalahan dengan Lembar Kerja Remaja (LKA). Inti dari eksplorasi tersebut adalah untuk menggambarkan secara subjektif pemanfaatan media *loose parts* berbasis *steam* dalam memperluas imajinasi anak-anak kecil berkumpul B dalam Play Gathering Al Azhar Rogomulyo Pati. Eksplorasi semacam ini merupakan jenis penelitian lapangan (field riset) yang dilakukan pada masyarakat nyata untuk mengetahui kebenaran yang terjadi terkait pemanfaatan media pembelajaran suku cadang gratis berbasis uap dalam memperluas imajinasi remaja di KB Al Azhar Rogomulyo Pati dengan subjek penelitian untuk anak berusia 3-4 tahun. Prosedur pengumpulan informasi melalui persepsi, pertemuan, dan dokumentasi. Sementara itu, metode pemeriksaan informasi menggunakan penyelidikan subjektif memukau Miles dan Huberman.

³¹ Hidayatul Jannah, “Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis *Steam* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati,” in *IAIN Kudus*, 2021.

Hal itulah yang terlihat dari penelitian ini: pemanfaatan media bagian bebas berbasis uap dimulai dari pendidik merencanakan dan mengorganisasikan perangkat bermain, instruktur memberikan dorongan kepada remaja dalam mengembangkan pengalaman bermain bagian bebas, anak menyelidiki, mencoba, hingga aliran inovatif, instruktur mengarsipkan karya anak-anak dan pendidik mempersilakan anak-anak untuk merapikan dan menyimpan *loose part* di tempat unik mereka. Untuk memperluas imajinasi anak, pendidik melakukan percakapan, mendapat klarifikasi terhadap permasalahan yang mendesak, menceritakan kembali cerita dan memperlihatkan gambar kepada remaja untuk menghidupkan bahasa dan menumbuhkan pikiran kreatif remaja dalam membuat keadaan burung bertelur di rumah, kupu-kupu, bintang laut dan sate kelinci. kafe. Hasil dari eksplorasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media komponen bebas berbasis uap mampu membangun kreativitas anak kecil.

Melihat beberapa kajian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan eksplorasi ini. Kemiripannya kita sama-sama mengulas media PAPINKA dalam menggarap kemampuan kita mempersepsikan gambar angka. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah mata pelajaran ujian, jenis eksplorasi, dan materi media (*loose part*) yang digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, serta kajian teori, maka perlu untuk dikembangkan Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) yang baik untuk mengenal lambang bilangan bagi anak kelompok A di RA Roudlotusyubban Tawangrejo, Winong, Pati. Penelitian pengembangan ini memperhatikan prinsip-prinsip maupun langkah-langkah pengembangan media APE untuk anak usia dini.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir**D. Hipotesis Penelitian**

Anak usia 4-5 Tahun di Desa Tawangrejo Kecamatan Winong Kabupaten Pati sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anak-anak usia 4-5 Tahun di Desa Tawangrejo Kecamatan Winong Kabupaten Pati dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan demikian, peneliti memberikan

kesimpulan sementara bahwa pengembangan media PAPINKA dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati.

