

BAB II KERANGKA TEORI

A. Media Pembelajaran Kartu Angka

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium) merupakan kata yang berasal dari bahasa latin “*Medius*”, secara harfiah merupakan “Tengah”, “Perantara” atau “pengantar”. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Oleh karena itu, media dapat dipahami sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pendidikan, selain itu untuk menginspirasi siswa dalam belajar. Media bisa berupa bahan (perangkat lunak) atau alat (perangkat keras) contohnya: buku, film, kaset, video, dan foto dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi dari guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.¹

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu kata media dan pembelajaran. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sementara kata pembelajaran diartikan sebagai keadaan membantu seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh kinerja pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media merupakan alat, yang cara penyajiannya mudah untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran, dengan bantuan media guru mudah mengkomunikasikan isi materi dan berkomunikasi kepada siswa.

Menurut Azar dalam Febri Dwi Fitria Ningrum media pembelajaran secara umum dapat dikatakan sebagai sarana atau prasarana dalam proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dalam mengajar, secara khusus media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan oleh guru untuk mempermudah

¹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1st ed. (Malang, Penerbit Gunung Samudra, 2016), hlm.23.

komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah.²

Menurut Ibrahim dalam Usep Kustiawan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dilakukan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sedemikian rupa, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sementara itu Arief Sadiman menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar.³

Berpijak dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana pembelajaran untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Strategi mengajar seorang guru yang dapat dituangkan dalam bentuk pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada siswa, baik berupa buku, gambar, film, video, dan foto. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan isi materi atau informasi yang ingin disampaikan. Media pembelajaran bertujuan untuk menginspirasi kemampuan anak dan menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran anak harus menarik perhatiannya pada saat belajar agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dilihat dari bahan baku dan alat pembuatannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaannya, media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Media pembelajaran sederhana, merupakan media pembelajaran yang bahan bakunya mudah didapat, murah, mudah dibuat, mudah digunakan dalam pembelajaran. Jenis media pembelajaran sederhana antara lain:
 - 1) Media pembelajaran sederhana dua dimensi meliputi: media grafis, media papan, dan media cetak
 - 2) Media pembelajaran sederhana tiga dimensi meliputi: media benda (asli) dan media benda tiruan (imitasi).
- b. Media pembelajaran modern bersifat elektronik dan kompleks yaitu media yang bahan baku dan alat pembuatannya sulit

² Febri Dwi Fitria Ningrum, "Peggunaan Metode Bermain Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Kelompok A di Paud An-Nahdliyah Kenongo Tulangan," 2019, hlm.30-31.

³ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016), 6.

diperoleh dan harganya mahal, serta dalam pembuatan dan penggunaannya memerlukan ketrampilan khusus yang memadai. Jenis media pembelajaran modern antara lain:

- 1) Media pembelajaran Modern Proyeksi meliputi: OHP, proyektor slide, proyektor tembus cahaya, proyektor film strip, LCD proyektor.
- 2) Media pembelajaran Modern Non-Proyeksi meliputi: radio, tape recorder, televisi, VCD DVD, video, game, komputer, laptop, dan handphone.⁴

Jenis media pembelajaran menurut Ramli mencakup lima macam antara lain:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, tabel, grafik, poster, peta dasar dll.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (dengan ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi) seperti: benda nyata, model, boneka, dll.
- 3) Media Audio (yang dapat didengar) seperti: radio, dan tape recorder.
- 4) Media Proyeksi (media yang di proyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead dll.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR)

TV merupakan alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh, sedangkan VTR merupakan alat untuk merekam, menyimpan sekaligus menampilkan suara dan gambar dari suatu obyek. Dengan menggunakan alat tersebut dapat diperoleh dampak positif bagi anak yaitu peningkatan semua aspek perkembangan anak usia dini, sehingga menjadi lebih komunikatif, imajinatif, dan aktif.

Rudy Bretz memberikan perbandingan untuk melihat bagaimana media pembelajaran diklasifikasikan, antara lain menjadi delapan macam: media audio visual bergerak, media audio visual, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, media cetak. Media tersebut dapat digunakan sebagai alat pendukung pada saat proses belajar mengajar di kelas, selain itu dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran dengan lebih menarik, efektif dan juga efisien.⁵

⁴ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, hlm.215.

⁵ Mochamad Arsad Ibrahim dkk, "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): hlm.107–108.

Berpijak dari hasil penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa ada beberapa media pembelajaran antara lain: Media visual yaitu media yang cara penyampaianannya melalui gambar, misalnya gambar manusia, binatang, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan tema yang di ajarkan. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar, misalnya: radio dan tape recorder. Sedangkan media audio visual yaitu media yang menampilkan gambar dan suara, misalnya: video, televisi, youtube. Namun diantara ketiga media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media visual berupa media kartu angka yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak melalui media kartu angka tersebut.

3. Manfaat Media

Permainan kartu angka dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, hal ini terjadi pada saat anak mulai belajar mengenal angka. Proses penerapan konsep bilangan akan memudahkan anak lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar. Sementara itu Sinta Ratnawati dalam Mochamad Arsad Ibrahim mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, meningkatkan minat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan daya ingat anak. Dalam permainan ini, selain lebih cepat mengenal angka, anak juga dapat bereksplorasi dengan menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Ada beberapa manfaat dari penggunaan kartu angka dalam pembelajaran anak usia dini antara lain:

- a. Melatih anak berhitung
- b. Melatih anak membedakan warna
- c. Melatih anak membedakan angka
- d. Melatih mental anak

Menurut Samekto S.Sastrosudirjo dalam Mochamad Arsad Ibrahim beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu angka yaitu:

- a. Merangsang anak untuk bekerja secara aktif
- b. Melatih anak untuk memecahkan masalah
- c. Adanya persaingan yang sehat antar anak
- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada anak.⁶

⁶ Hasni, "Melalui Permainan Kartu Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Benda-Benda," *Jurnal Edukasi dan Sains* 1, no. 1 (2019): hlm.107.

Berpijak dari penjelasan manfaat kartu angka diatas dapat dimengerti bahwa manfaat dari kartu angka yaitu mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan anak, pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, serta meningkatkan kognitif anak dengan menggunakan benda-benda tertentu, anak akan lebih jelas dan juga dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pembelajaran tersebut.

4. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka merupakan pembelajaran anak usia dini yang sangat berguna dalam membantu anak belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau rumit dengan lebih mudah. Dalam Depdikbud, yang dimaksud kartu angka merupakan kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Pada pengembangan kecerdasan majemuk, satu sisi kartu angka hanya memuat angka yang tertulis diatasnya, sedangkan sisi lainnya menampilkan jumlah benda berdasarkan kuantitas angka tersebut. Memahami konsep bilangan pada anak merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran anak usia dini, oleh karena itu melalui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, diharapkan dapat meminimalisir kemungkinan anak belum dapat mengenal angka dan bilangan saat melanjutkan ke pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu dengan menggunakan media, guru perlu lebih kreatif dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, sulitnya memahami konsep bilangan menunjukkan bahwa anak berusia 5-6 tahun memerlukan bimbingan dan bantuan oleh guru. Guru sangat berperan aktif dalam membantu anak memahami konsep bilangan. Hal ini dapat dilakukan oleh guru melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan bilangan.

Guru dapat menciptakan berbagai permainan yang dapat mendorong anak untuk belajar menguasai konsep bilangan. Pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas, yang penting anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakannya yang di dalamnya memuat kemampuan untuk menguasai konsep bilangan. Untuk itu penggunaan media yang tepat dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar mengenal konsep bilangan salah satunya dengan menggunakan media bermain kartu angka bergambar. Seperti yang dikemukakan oleh Sutikno bermain kartu angka sangat membantu anak dalam memanfaatkan potensi kedua belah otaknya, adanya interaksi khusus antara kedua belahan

otak dapat merangsang kreativitas yang memberikan kemudahan dalam proses memahami konsep angka dan bilangan. Ketika anak sudah terbiasa menggunakan dan mengembangkan potensi kedua otaknya, maka akan terjadi peningkatan pada beberapa aspek antara lain konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berhitungnya.⁷

Permainan kartu angka merupakan media permainan yang melibatkan angka-angka. Anak bermain dengan menyusun angka berdasarkan pertanyaan yang dibuat oleh gurunya. Media kartu angka ini bertujuan agar siswa lebih tertarik membaca buku, karena pada kartu kata ini tersedia beberapa jenis warna untuk menarik perhatian anak. Kartu kata dapat memperluas pengetahuan kosakata anak.⁸

Berpijak dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa kartu angka merupakan suatu media visual yang tidak dapat diproyeksikan, berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya melambangkan jumlah benda yang ada diatasnya, misalnya angka satu sampai sepuluh.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Angka

a. Kelebihan Media Kartu Angka

- 1) Anak dapat mengenal angka
- 2) Meningkatkan minat anak dalam menguasai konsep bilangan
- 3) Merangsang daya ingat dan kecerdasan anak
- 4) Mampu mengembangkan kognitif anak
- 5) Memiliki konsep berhitung dengan baik
- 6) Anak-anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan memahami konsep bilangan
- 7) Anak-anak akan lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan baik menggunakan gambar dan benda.

b. Kekurangan Media Kartu Angka

- 1) Kesulitan menampilkan gerak pada media gambar
- 2) Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi

⁷ Astuti, "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya," *Jurnal Pgpau Stkip Ptt 2* (2016): 94.

⁸ Tri Joko Rajarjo Pepti Ernawati, "Effect of Word Card Games and Picture Cards on the Introduction of The Concept of Beginning Reading and Writing in Early Childhood," *Journal Of Primary Education 1* (2021): 12–13.

- 3) Media kartu bergambar harus dirancang sedemikian rupa agar tidak terlalu ramai dan membosankan bagi anak-anak
- 4) Jika tidak dirawat dengan baik, media kartu angka akan mudah rusak dan hilang
- 5) Memerlukan kreativitas yang besar dari para guru untuk memberikan inovasi dari media tersebut, sehingga anak tidak mudah bosan.

6. Cara Menggunakan Media Kartu Angka

Media kartu angka dapat digunakan oleh guru selama beberapa kali selama pembelajaran berikut cara menggunakan media kartu angka antara lain sebagai berikut:

- a. Anak diminta untuk menunjukkan lambang bilangan pada kartu angka sehubungan dengan jumlah benda yang sama, misalnya daun, biji, maupun batu.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang-ulang nama bilangan, misalnya 1-5 secara berulang-ulang.
- c. Anak diminta menyebutkan angka-angka tersebut dan menunjukkan lambang bilangannya dari 1-5. Setelah anak menguasai pengucapan bilangan selanjutnya guru akan memberikan penjelasan cara menempelkan lambang bilangan pada jumlah benda yang cocok sesuai dengan lambang bilangan tersebut.⁹

Menurut Pujiati dalam Astuti mengemukakan bahwa cara menggunakan media kartu angka antara lain:

- a. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 2-4 anak. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok
- b. Waktu setiap putaran kurang lebih 5 menit
- c. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan.¹⁰

Berpijak dari penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa dalam menggunakan media kita harus mengikuti cara-cara dalam bermain, untuk menggunakan media pembelajaran sangat mudah dalam memainkan media kartu angka, dan memainkan kartu angka harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru meminta kepada anak untuk

⁹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016).

¹⁰ Astuti, 95.

menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kartu. Kedua, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang angka dan nama bilangan. Kemudian yang terakhir anak diminta untuk menyebutkan angka dan nama bilangannya.

B. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif berasal dari kata “*Cognition*” yang berarti “mengetahui”. Dalam arti luas *Cognition* merupakan perolehan, pengorganisasian, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah psikologis manusia yang mencakup semua perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan.

Perkembangan dapat diartikan sebagai suatu proses berlangsungnya perubahan dalam diri seseorang secara terus menerus sehingga kepribadian seseorang menjadi utuh. Sementara perkembangan kognitif tidak hanya mencakup perluasan keterampilan berbahasa tetapi juga perluasan pengetahuan dan pemahaman yang sering disebut sebagai perkembangan intelektual. Misalnya seorang anak mulai mengenal benda-benda tertentu yang dapat dijadikan tempat duduk, kemudian mulai memahami bahwa ada variasi dalam ukuran dan warna benda itu, namun terdapat sejumlah ciri yang sama antara benda-benda itu.

Perkembangan kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di pusat susunan syaraf ketika manusia sedang berfikir, kemampuan kognitif ini merupakan perkembangan fisik dan kondisi pusat syaraf. Menurut Piaget perkembangan kognitif bertujuan untuk memperoleh struktur psikologis yang diperlukan manusia untuk berfikir logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah nyata dan hipotesis. Piaget menganggap anak-anak aktif mengembangkan organisme dengan dorongan internal dan pola perkembangan tertentu.¹¹

Menurut Ahmad Susanto perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto bahwa kognitif merupakan suatu proses berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

¹¹ Sumanto, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service, 2014), hlm.152.

Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menjadi ciri seseorang dengan berbagai minat, terutama yang bertujuan untuk mempelajari ide-ide.¹²

Adapun dalil Al-Qur'an yang menunjukkan kemampuan berfikir manusia, sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT didalam surat Az-Zumar ayat 17-18 sebagai berikut:

وَالَّذِينَ اجْتَنَبُوا الطُّغُوتَ أَنْ يَعْبُدُوهَا وَأَنَابُوا إِلَى اللَّهِ لَهُمُ الْبُشْرَىٰ فَبَشِّرْ عِبَادِ
الَّذِينَ يَسْمَعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ هَدَاهُمُ اللَّهُ
وَأُولَٰئِكَ هُمُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: “Orang-orang yang menjauhi tagut, (yaitu) tidak menyembahnya dan kembali (bertobat) kepada Allah, bagi mereka berita gembira. maka, sampaikanlah kabar gembira itu kepada hamba-hamba-Ku. (Yaitu) mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah ulul albab (orang-orang yang mempunyai akal sehat).” (QS: Az-Zumar: 17-18)

Asbabun nuzul dari surat Az-Zumar ayat 17-18 diatas adalah diriwayatkan oleh Juwaibir dengan menyebutkan sanadnya yang bersumber dari Jabir bin Abdillah, bahwa seluruh ayat “*laha sab'atu abwabin*” (Surat Al-Hijr: 44) datanglah seorang lelaki anshar menghadap kepada Nabi Saw, dan berkata “Ya Rasulullah, aku mempunyai tujuh hamba yang telah aku merdekakan seluruhnya untuk ketujuh pintu neraka”. Ayat ini (Surat Az-Zumar: 17-18) turun berkenaan dengan peristiwa yang menyatakan bahwa orang tersebut telah mengikuti petunjuk Allah. Diriwayatkan oleh Ibnu Abi Hatim yang bersumber dari Zaid bin Aslam bahwa yang dimaksud dengan “*allaziinaj tanabut Taaghuut*” dalam ayat ini (Surat Az-Zumar: 17) adalah Zaid bin ‘Amr bin Nafil, Abu Dzar Al-Ghifari dan Salman Al-Farisi di zaman jahiliyah telah mengaku bahwa “Tiada Tuhan kecuali Allah”.¹³

Menurut Quraish Shihab dalam tafsir Al-Misbah Penjelasan ayat diatas adalah orang-orang yang menjahui patung dan berhala serta kembali kepada Allah dalam segala sesuatu,

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Kencana Prenadamedia group, 2011), hlm.47.

¹³ Departemen RI, “Al-Qur'an dan Terjemah,” 2020.

maka ia akan mendapat kabar gembira dimanapun ia berada, oleh karena itu sampaikanlah kabar gembira kepada hamba-hamba-Ku yang mendengarkan firman dan menaati firman yang terbaik dan membawa kearah kebenaran. Kepada merekalah yang akan ditunjuki Allah untuk mendapat hidayah. Dapat dimengerti bahwa menurut Quraish Shihab kata “Ulul Albab” dalam ayat ini adalah orang-orang yang berakal cemerlang.¹⁴

Menurut Sayyid Qutb dalam Sri Aliyah, kata “Ulul Albaab” diartikan dengan “akal yang sehat” yaitu menuntut pemiliknya kepada kesucian dan keselamatan, barang siapa yang tidak mengikuti jalan kesucian dan keselamatan, maka seolah-olah akalunya telah dicabut dan tidak akan merasakan nikmat akal yang telah dianugerahkan kepadanya.¹⁵

Menurut Imam Fakhruddin Ar-Razi dalam Nazzala Aulian Nafi’ menjelaskan tentang ciri-ciri orang yang berpikir kritis terhadap ciptaan Allahh, penghambaan seorang makhluk yang diterapkan dalam ibadah maupun berdzikir (mengingat) kepada Allah secara lisan dan batin, serta proses penyaringan ucapan dalam menerima informasi yang berujung pada implikasi berpikir kritis terhadap perilaku dan sikap manusia yang berakhir pada pembahasan tentang ulul albab.¹⁶

Menurut Al-Ghazali dalam Eka Restiani Fatimah menyatakan bahwa perkembangan kognitif disebut dengan akal, artinya akal itu ibarat nur (cahaya) yang dimasukkan kedalam hati dan membantu mengetahui berbagai hal. Al-Ghazali menegaskan bahwa ilmu tidak ada makna pengetahuan kecuali gambaran (mithal) yang hadir dalam jiwa, sesuai dengan gambaran yang dirasakan oleh indra, yaitu benda yang diketahui seperti gambar (surah) atau patung (naqash).¹⁷

Berpijak dari penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas

¹⁴ Muhammad Quraish Shihab, <https://risalahmuslim.id/quran/az-zumar/39-18/>, diakses pada 6 Juni 2020.

¹⁵ Sri Aliyah, “Ulul Albab dalam Tafsir Fi Zhilali Al-Qur’an,” *Jurnal JIA*, no. 1 (2013): hlm.122.

¹⁶ Nazzala Aulian Nafi’ dkk., “Konsep Berfikir Kritis Perspektif Imam Fakhruddin Ar-Razi (Interpretasi Qs. Ali Imran: 190-191 dan Qs. Az-Zumar:18),” : *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2023).

¹⁷ Eka Restiani Fatimah dan Istikomah, “Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali),” *Jurnal Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): hlm.4–5.

dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Nilawati Tadjuddin menyakini bahwa pemikiran anak berkembang secara bertahap atau periode dengan kompleksitas yang semakin meningkat. Piaget juga menyakini bahwa pemikiran anak berkembang melalui serangkaian tahapan berfikir mulai dari bayi hingga dewasa. Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, antara lain sebagai berikut:

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini dimulai dengan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak lahir. Tahap ini berakhir pada usia 2 tahun, pada masa ini anak mulai mengembangkan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, dan melempar. Secara perlahan dia menyadari bahwa suatu benda mempunyai sifat khusus, maka benda tersebut tidak menyatu atau dapat dipisahkan dari lingkungannya. Pada akhir usia 2 tahun anak mampu menguasai tahapan sensimotor yang kompleks (menarik, menggenggam, meminta) dan mampu menggunakan benda dengan suatu tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, dia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal dari kemampuan berfikir secara simbolik, yaitu kemampuan berfikir tentang benda-benda tanpa keberadaan empirisnya.

b. Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak masih terfokus pada aktivitas fisik dan didominasi oleh persoalan persepsinya sendiri, sekalipun tidak selalu apa yang ada dalam pikirannya ditampilkan lewat tingkah laku nyata seperti pada periode sebelumnya. Sementara itu Siti Rahayu Haditono, menyatakan bahwa tahap pra operasional dimulai dengan penguasaan bahasa secara sistematis, permainan simbolik, peniruan, serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak mampu berperilaku simbolik.

c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak masih terbatas pada benda-benda konkret yang dapat dilihat dan diraba, hal-hal yang tidak jelas atau tidak dapat dilihat dalam kenyataan sulit dipikirkan oleh anak. Kesulitan dalam matematika disebabkan oleh upaya mengajarkan konten abstrak kepada anak yang masih dalam tahap operasional konkret.

d. Tahap operasional formal (11- Dewasa)

Pada tahap ini anak sudah mampu mempertimbangkan segala kemungkinan dalam memecahkan masalah dan mampu menalar atas dasar hipotesis. Dampaknya anak mampu melihat permasalahan dari berbagai faktor ketika memecahkan masalah. Pemikiran anak menjadi lebih konkret dan fleksibel, sehingga memungkinkan mereka menggabungkan informasi dari berbagai sumber.¹⁸

Berpijak dari hasil penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa tahap sensorimotor anak masih menggunakan panca inderanya, pada tahap pra-operasional anak dapat berfikir secara simbolis, pada tahap operasional konkret anak mulai dapat memberikan kesimpulan dan mempertimbangkan pada dua aspek dan yang terakhir tahap operasional formal pada usia 11 tahun anak mulai dapat berfikir secara abstrak.

3. Karakteristik perkembangan kognitif

Menurut piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap diantaranya: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun hingga dewasa).karakteristik dasar kognitif anak yang berada pada tahap pra-operasional diwarnai dengan perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simmbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, maka anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri didalam pikirannya.¹⁹

Menurut piaget dalam Dianne ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, antara lain:

a.Menggunakan Simbol

¹⁸ Nilawati Tadjuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Bandar Lampung: Aura Printing &Publishing, 2015), 22–28.

¹⁹ Ni Wayan Eka Purnamaningsih dkk, ““ Penerapan Metode *Mind Map* Berbantuan Media Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B3,” , *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014): hlm.5.

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotor dengan benda, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Misalnya: anak dapat menggunakan pensil sebagai perumpamaan angka satu, selain itu anak dapat menggambar bebek sebagai perumpamaan angka dua. Dan dapat menggunakan kursi terbalik sebagai perumpamaan angka empat.

b. Mampu Mengklarifikasi:

Anak mengorganisir benda, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna. Misalnya: anak memilih benda ukuran besar dan kecil kemudian anak bisa mengelompokkan benda besar dengan besar atau kecil dengan kecil, selain itu anak bisa membedakan orang dewasa dan anak-anak seperti ayah, ibu, adek. Anak menulis apa yang dilihat di sekolahan (jika anak melihat 2 bola maka anak diajak untuk menulis angka 2).

c. Memahami Angka

Anak dapat berhitung dan bekerja dengan angka. Misalnya: anak membagikan permen kepada teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama atau tidak. Selain itu, anak melakukan kegiatan memasang dua himpunan yang berbeda dengan cara memasang benda satu persatu.

Menurut Rahma yang dikutip oleh Srianis, banyak hal yang berkembang pada tahap perkembangan kognitif ini, antara lain: lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, pengenalan bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. Kurniasih juga berpendapat karakteristik kognitif tahap praoperasional meliputi kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, memprediksi, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak ada beberapa tahapan yaitu Pertama sensorimotor, kedua praoperasional, ketiga operasional konkret, keempat operasional formal. melalui keempat tahapan tersebut, perkembangan anak dapat dilihat dari penggunaan kata-kata dan imajinasi nya. Adapun tahapan

²⁰ Siska Destiani, “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Tk Citra Darma Lampung Bara,” 2018, hlm.21–22.

perkembangan kognitif anak ada tiga yang pertama menggunakan symbol, kedua mampu mengklarifikasi dan yang ketiga memahami angka.

4. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak

Dunia kognitif anak prasekolah bersifat kreatif, bebas, dan penuh imajinasi, imajinasi anak prasekolah terus berfungsi meningkatkan kemampuan otak dalam menyerap dunia anak. Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya perkembangan kognitif anak antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas/keturunan dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia sejak lahir sudah mempunyai potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan, tingkat kecerdasan anak sudah ditentukan sejak lahir. Ahli psikolog Loehin, Lindzey dan Spuhler juga menyatakan bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan faktor keturunan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan di pelopori oleh John Locke, mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti selembar kertas putih dan bersih, yang dikenal dengan teori tabula rasa. Berdasarkan pendapat John Locke Tingkat kecerdasan ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Setiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang apabila telah mencapai kemampuan untuk menjalankan fungsinya masing-masing, kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). Faktor kematangan akan memunculkan pola perilaku yang dipengaruhi oleh pertumbuhan jasmani dan kesiapan syaraf setiap anak. Dari faktor tersebut juga akan menghasilkan potensi yang dibawa sejak lahir, dapat dilihat dari perkembangan anak secara bertahap.

d. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan yang disengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh

alam sekitar). Oleh karena itu manusia berbuat bijaksana untuk bertahan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Sedangkan bakat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya, sebagai potensi yang masih perlu di kembangkan dan dilatih agar terwujud. Siapapun yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan manusia untuk berfikir secara *divergen* (menyebar) artinya manusia dapat memilih cara tertentu dalam menyelesaikan suatu masalah dan bebas memilih permasalahan sesuai dengan kebutuhannya. Kebebasan yang dimaksud dalam hal ini adalah keleluasan dalam berfikir atau bertindak. Banyak peneliti lain sudah menunjukkan bahwa kebebasan dalam berfikir bisa membantu perkembangan kognitif anak.²¹

Berpijak dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak yaitu antara lain: faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat bakat dan kebebasan. Dari keenam faktor tersebut kondisi lingkunganlah yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, anak memperoleh pengalaman asimilasi dan adaptasi yang dikendalikan oleh prinsip keseimbangan pada anak. Pengetahuan bersifat subyektif dan obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

C. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Kemampuan berhitung

Berhitung merupakan suatu kegiatan yang melibatkan perhitungan seperti menjumlah, mengurangi, dan memanipulasi bilangan dan lambang matematika. Berhitung sejak dini merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang harus dikembangkan untuk mempersiapkan anak menghadapi kehidupan masa depan.²²

²¹ Ranianisa Rahmi dkk, "Pentingnya Perkembangan Kognitif pada Anak," *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 2 (2023): hlm.61–62.

²² Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," *Jurnal Teladan* 2, no. 1 (2017): 2.

Menurut Sri Ningsih dalam Karnida menyatakan bahwa kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.²³

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka. Kemampuan berhitung permulaan anak merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung sangat penting diberikan pada anak usia dini karena kemampuan berhitung berkaitan dengan kehidupan sosial dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.²⁴

Adapun dalil Al-Qur'an yang menunjukkan kemampuan berhitung anak, sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT didalam surat Al-Kahfi ayat 25-26 sebagai berikut:

قُلِ اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا لَبِثُوا لَهُمْ غَيْبُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ أَبْصَرَهُمْ وَأَسْمَعَ مَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَلِيٍّ وَلَا يُشْرِكُ فِي حُكْمِهِ أَحَدًا ﴿٢٥﴾ وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٦﴾ وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٧﴾

Artinya: “Dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi)”. Katakanlah, “Allah lebih mengetahui berapa lamanya mereka tinggal (di gua); milik-Nya semua yang tersembunyi di langit dan di bumi. Alangkah terang penglihatan-Nya dan alangkah tajam pendengaran-Nya; tidak ada seorang pelindung pun bagi mereka selain Dia; dan Dia

²³ Karnida, Dina Rodiana, and Komala, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi,” *Jurnal Ceria* 1, no. 4 (2018): 17.

²⁴ Lisa Agave Aritonang, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Jarimatika,” *Jurnal Ceria* 2, no. 6 (2019): 364.

tidak mengambil seorang pun menjadi sekutu-Nya dalam menetapkan keputusan.” (QS: Al-Kahfi: 25-26)

Asbabun nuzul dari surat Al-Kahfi ayat 25-26 diatas adalah Apa yang disebutkan dalam kedua ayat ini merupakan pemberitahuan dari Allah Swt. kepada Rasul-Nya tentang lamanya masa yang dijalani oleh para pemuda penghuni gua dalam gua mereka, sejak Allah menidurkan mereka hingga Allah membangunkan mereka dan orang-orang yang ada di masa itu dapat menjumpai mereka. Disebutkan bahwa masa itu adalah tiga ratus tahun lebih sembilan tahun menurut perhitungan tahun Qamariyyah. Sedangkan menurut tahun Syamsiyyah, masa mereka adalah tiga ratus tahun, karena perbedaan antara tahun Qamariyyah dan tahun Syamsiyyah ialah: Kalau tahun Syamsiyyah seratus tahun, persamaannya dalam perhitungan tahun Qamariyyahnya adalah seratus tiga tahun. Karena itulah sesudah disebutkan tiga ratus tahun, disebutkan pula oleh firman-Nya:

وَأَزْدَاوُوا تِسْعًا

dan ditambah sembilan tahun (lagi). (Al-Kahfi: 25)
Firman Allah Swt.:

قُلِ اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا لَبِثُوا

Katakanlah, "Allah lebih mengetahui berapa lamanya mereka tinggal (di gua)." (Al-Kahfi: 26)

Apabila kamu ditanya mengenai berapa lamanya mereka tinggal di gua, sedangkan kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya dan tidak ada pula petunjuk dari Allah Swt. yang menerangkannya kepadamu, maka janganlah kamu memberikan suatu tanggapan pun, melainkan katakanlah dalam hal semisal itu:

اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا لَبِثُوا لَهُ غَيْبُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ

Allah lebih mengetahui berapa lamanya mereka tinggal (di gua), kepunyaan-Nyalah semua yang tersembunyi di langit dan di bumi. (Al-Kahfi: 26)

Dengan kata lain, tidak ada yang mengetahui hal itu kecuali Dia dan orang yang diberitahu oleh-Nya dari kalangan makhluk-Nya.²⁵

Berpijak dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan angka, diantaranya mengenal angka, membilang angka, dan menyebutkan urutan-urutan angka.

²⁵“<http://Www.Ibnukatsironline.Com/2015/06/Tafsir-Surat-Al-Kahfi-Ayat-25-26.Html>,” n.d.

Baik itu berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, kemampuan ini sangat penting dikuasai oleh anak karena akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap Kemampuan Berhitung

Melihat pentingnya mengenal konsep lambang bilangan bagi anak, maka guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Maka dari itu, dalam mengenalkan konsep lambang bilangan harus dilakukan dengan cara bertahap antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap Konsep Tahap ini merupakan tahap utama sebelum anak mengenal lambang bilangan. Pada tahap ini, dimulai dengan mengenalkan konsep tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda nyata seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.
- b. Tahap kedua adalah tahap transmisi atau tingkat, tahap ini menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan yaitu anak sudah benar-benar memahami tahap konsep. Pada tahap ini anak mulai diajarkan tentang lambang bilangan dan anak mengetahui kesesuaian jumlah benda dengan lambang bilangan yang mewakilinya.
- c. Tahap ketiga adalah tahap pengenalan lambang, yaitu dimana setelah anak memahami benda dengan jumlah lambang bilangannya maka, anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan.²⁶

D. Pengertian Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara

²⁶ Vira Muthia Humairo and Zahrina Amelia, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak,” *Jurnal Audhi* 3, no. 1 (2020): 21.

tradisional anak-anak seringkali dipandang sebagai orang dewasa yang masih polos dan belum mampu melakukan apapun, dengan kata lain belum mampu berfikir. Pengertian lain dari anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang potensinya masih perlu dikembangkan.²⁷

Pendidikan merupakan peranan guru atau pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Sementara itu anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Pengertian pendidikan anak usia dini dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara usia 0 – 8 tahun.²⁸

Berpijak dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang disebut sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia, berada rentang usia 0-8 tahun, batas lain berada pada usia 0-6 tahun.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mempelajari penelitian ini maka penulis perlu melakukan telaah-telaah yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain:

- a. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Rini Eka Rachmawati pada tahun 2022 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kartu Angka dan Metode Bernyayi pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Aisyiah Bustanul Atfal 43 Ciledug” membahas tentang pembelajaran kartu angka dan metode bernyayi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hasil penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak pada pra siklus

²⁷ Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain,” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, 2 (2014): hlm.42.

²⁸ Aidil Saputra, “Pendidikan Anak pada Usia Dini,” *At-Ta’dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10 (2018): hlm.195.

presentase kemampuan berhitung anak sebesar 26,87%, peningkatan pada siklus I mencapai 45,0%, dan peningkatan pada siklus II mencapai 90,625%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui media kartu angka sambil bernyayi.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan media kartu angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini selain menggunakan media kartu angka juga menggunakan metode bernyanyi sedangkan penelitian saya hanya menggunakan media kartu angka.

- b. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Linda Ardiyani pada tahun 2022 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Media Berbasis Bahan Alam di Paud Islam As-Shofi Desa Montong Are Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021/2022”, yang membahas tentang media berbasis bahan alam untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil penelitian ini adalah Peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II yaitu 42,22%, dimana pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,22% dapat dikategorikan tidak tuntas karena belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%, sementara hasil kemampuan berhitung pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 84,44% dapat dikategorikan tuntas karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kemampuan berhitung. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini menggunakan media berbasis bahan alam sedangkan penelitian saya menggunakan media kartu angka.

- c. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Chusnul Chotimah pada tahun 2020 dengan judul “Studi Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam ngkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 ”, yang membahas tentang papan angka untuk meningkatkan Kemampuan mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian ini adalah penggunaan permainan edukatif (APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan

ini dilihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dan sudah memenuhi indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak mampu melafalkan lambang bilangan 1-10, mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, mampu membedakan lambang bilangan 1-10 dan mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini menggunakan media permainan edukatif (APE) papan angka sedangkan penelitian saya menggunakan media kartu angka.

- d. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Santi pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B di Taman Knak-Knak Yustikarini Kabupaten Bantaeng”, yang membahas tentang permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Hasil penelitian ini adalah pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang berada dalam kategori mulai berkembang dan belum berkembang, hal ini menunjukkan hasil pencapaian anak belum maksimal dan perlu dilanjutkan pada siklus kedua. Hasil penelitian pada siklus ke II menunjukkan bahwa banyak anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, hasil pencapaian sudah dianggap maksimal. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak dari siklus I dan siklus II.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini melalui permainan tradisional congklak sedangkan penelitian saya menggunakan media kartu angka.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat kita ketahui bahwa kemampuan berhitung anak merupakan hal yang sangat penting dikuasai oleh anak karena akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung dimaksudkan agar anak mampu menyebutkan urutan bilangan atau membilang. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak ini, dapat dilakukan

dengan metode atau media pembelajaran. Disini penulis memilih untuk menggunakan media kartu angka. Media kartu angka ini bertujuan agar siswa lebih tertarik, paham dan mengerti, karena pada kartu kata ini tersedia beberapa jenis warna dan gambar untuk menarik perhatian anak. Kartu angka ini dapat memperluas pengetahuan kemampuan berhitung anak. Berpijak dari penjelasan di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah media kartu angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini, dalam hal ini anak yang menjadi sasarannya.

Tabel 2.1
Kerangka Berfikir

