

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Anak Usia Dini

a. Hakikat Anak Usia Dini

Anak adalah subjek didik dalam pendidikan taman kanak-kanak, artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan itu. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Masa usia ini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah masa-masa berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosialnya.

Anak adalah miniature atau bentuk kecil orang dewasa, adapula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulis apapun. Anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa potensi yang akan berkembang dan menjadi penentu dalam kehidupannya dimasa yang akan datang.

Peztalozzi (seorang tokoh pendidikan) berpandangan bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik. Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Peztalozzi percaya bahwa cara belajar yang baik untuk mengenal berbagai konsep adalah melalui berbagai pengalaman antara lain dengan menghitung, mengukur, merasakan, dan menyentuhnya.

Motessori meyakini bahwa ketika anak dilahirkan, secara bawaan sudah memiliki pola perkembangan psikis atau jiwa. Pola ini tidak dapat teramati sejak lahir, tetapi sejalan dengan proses perkembangan yang dilaluinya maka akan dapat teramati. Anak memiliki motif atau dorongan yang kuat kearah pembentukan jiwanya sendiri sehingga secara spontan akan berusaha untuk membentuk dirinya melalui pemahaman terhadap lingkungannya.¹

¹ Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 1 & 6.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang dilahirkan dengan segenap potensi yang dimilikinya. Tugas orang tua lah yang harus mengarahkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak agar potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Berikut ini adalah hadist tentang anak usia dini:

إِذَا مَاتَ ابْنُ آدَمَ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ
أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ بِخَيْرٍ

Artinya: “Apabila seorang hamba meninggal dunia, maka terputuslah segala amal kebajikannya, kecuali tiga perkara yaitu: Sedekah Jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak sholeh yang mendoakan kebaikan untuknya”.²

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa anak adalah titipan dari Allah yang dititipkan kepada kita untuk mendidik anak ini dengan ajaran Al-Qur’an dan ilmu yang bermanfaat agar kelak ia menjadi anak sholeh yang menjadikan kita mendapat pahala atau balasan dari Allah.

Melihat pengertian dari anak usia dini dan keterangan hadist tersebut, jika dikaitkan maka anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang lahir dengan potensi yang berbeda sehingga anak dapat diberikan ajaran dari Al-Qur’an serta memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga anak tumbuh menjadi anak sholeh.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PIAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal maupun informal.

² Al-faqih Az-Zahid Abul Laits, As-smarqandi, *Tanbihul Ghafilin Nasehat Bagi yang Halal* (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), 228

Siibak dan Vinter berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan.³

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik-motorik, perkembangan kecerdasan/kognitif, perkembangan sosio-emosional, perkembangan bahasa dan komunikasi, sesuai keunikan dan tahapan perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini dalam memasuki sekolah dasar dan keidupan tahap berikutnya.⁴

Berdasarkan paparan diatas disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Melalui pendidikan anak usia dini, selain mental, seorang anak dipersiapkan secara matang untuk bersaing mempunyai keterampilan tersendiri, menjadi seorang pemimpin yang handal dan berani tampil ditengah-tengah masyarakat.

2. Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan snowman , anak usia dini

³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 3.

⁴ Lydia Freyani Hawadi, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain* (Kementrian Pendidikan: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, 2012), 1 & 2.

adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun , sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut.⁵

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri, dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis.⁶

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.⁷ Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁸

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan

⁵ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 109.

⁶ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 110.

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 19.

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 47.

pemecahan masalah.⁹ Pada masa rentang usia 3-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini di tandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra. Masa peka ini memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan tugas-tugas perkembangan pada usianya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Scopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

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. Teori ini dikenal luas dengan sebutan *Tabula rasa*. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 48.

fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih giat lagi. Adapun bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memplajarnya.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.¹⁰

c. Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik, yang sering terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak diadanya atau sesuatu yang khayal.

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 59-60.

dengan orang lain yang berbeda di sekitarnya.¹¹ Menurut Piaget, pada tahap ini pemikiran anak makin kompleks dan mampu menggunakan pemikiran simbolis. Berfikir simbolis, anak akan mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berfikir simbolis semacam itu disebut fungsi simbolis. Anak-anak menunjukkan fungsi simbolis melalui imitasi tertunda (*deffered imitation*), bermain sandiwara (*pretend play*), dan kemampuan menggunakan sistem simbol (kata) untuk komunikasi.¹²

Menurut Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini Pasal 10 angka 4 berisi perkembangan kognitif sebagaimana yang dimaksud meliputi:

- 1) Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- 2) Berfikir lokis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat
- 3) Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.¹³

Menurut Monks dkk juga berpendapat bahwa pada tahap pra-operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tertunda/tidak langsung), dan bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu melakukan tingkah laku simbolis. Anak tidak lagi beinteraksi begitu saja terhadap stimuli-stimulus, melainkan sudah tampak adanya suatu aktivitas internal.¹⁴

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 49.

¹² Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014, Cet. Ke.2), 195.

¹³ Permendikbud, "137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," <https://luk.staff.ugm.ac.id>.

¹⁴ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, 195.

Adapun kemampuan kognitif yang akan dikembangkan, yaitu (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebutkan urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan penggunaan konsep dari konkret ke abstrak; (g) menggunakan konsep waktu; (h) menyatakan waktu dengan jam; (i) mengurutkan lima sampai sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; (k) mengenai penambahan dan pengurangan.¹⁵

Elizabeth B. Hurlock, berpendapat bahwa untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep keagamaan harus diajarkan dalam bahasa sehari-hari. Dengan demikian, konsep-konsep menjadi konkret dan realistik. Pembelajaran yang terlalu tekstual akan sulit dipahami oleh anak. Mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkret, peragaan langsung, dan dikemas melalui bermain. Dengan cara ini, maka secara tidak langsung mereka dapat menerima apa yang diajarkan kepada mereka.¹⁶

Menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu:

- 1) Konsentrasi: kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus di pecahkan
- 2) Adaptasi: kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah
- 3) Bersikap kritis: kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.¹⁷

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya, seperti: (1). Belajar tentang

¹⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 62-63.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 49.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 51.

orang; (2). Belajar tentang sesuatu; (3). Belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; (4). Memperoleh banyak ingatan; dan (5). Menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas.¹⁸

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan beberapa ahli di atas yang dimaksud dengan perkembangan berpikir simbolik adalah suatu proses perubahan yang tersusun dalam jangka waktu tertentu yakni yang terjadi pada tahap praoperasional anak yakni pada usia 2-7 tahun. Pada tahap berpikir simbolik, anak sudah dapat mengungkapkan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Berpikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf vokal dan konsonan.

Pada proses mengenal tersebut meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan melalui media tersebut.

d. Konsep Bilangan

Menurut Sriningsih, bilangan adalah suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah. Untuk menyatakan suatu jumlah dapat dinotariskan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Angka menerangkan mengenai jumlah atau banyak. Dengan kata lain angka menerangkan berapa jumlah suatu gambar.¹⁹ Angka merupakan simbol yang digunakan untuk melambangkan bilangan.

Menurut Tajudin, bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan sistem matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak.

Menurut Copley, menyebutkan bahwa bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan memiliki tampilan atau bentuk (*representasi*) yang saling berkaitan ,

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 52.

¹⁹ Taopik Rahman, dkk, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Flashcard*," *Jurnal PAUD Agapedia* 1, Edisi 1(2017): 121.

diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, dan simbol (angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, adalah sebuah konsep abstrak.²⁰

Menurut Hurlock, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan.²¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini mengacu pada pasal 5 ayat 1, menyatakan struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: a). nilai agama dan moral b). fisik motorik c). kognitif d). bahasa e). sosial-emosional; f). seni.

Pada pasal 5 ayat 4 sebagaimana yang dimaksud tentang program pengembangan kognitif adalah mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.²²

Adapun menurut kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini memiliki struktur kurikulum dan program pengembangan yang sesuai dengan perkembangan anak, tidak hanya dari pengembangan agama dan moral akan tetapi juga mencakup fisik dan pengembangan potensi diri pada anak usia dini.

e. Kemampuan Berhitung Permulaan

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung.²³

Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk

²⁰ Nanden Susilowati, "Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Empowerment* 4, Edisi 2 (2014): 157.

²¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 107.

²² Permendikbud, "146 Tahun 2014, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini," <https://www.gogle.co.id>

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 97.

mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²⁴

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

- 1) Tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan
- 2) Tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah permulaan secara abstrak
- 3) Tahap pengenalan lambang, adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.²⁵

Menurut Dienes dalam Reys, mengemukakan lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan ini adalah:

- 1) Permainan Bebas (*Free Play*)

Adalah permainan yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep, anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya.

- 2) Generalisasi (*Generalization*)

Ialah anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan, misalnya dengan bermain mengelompokkan dan mengompakkan dengan bentuk-bentuk yang sama.

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 98.

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 100.

3) Representasi (*Representation*)

Anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis, kemampuan untuk membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang lain.

4) Tahap simbolisasi (*Symbolization*)

Anak harus mampu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal. Contohnya permainan *flashcard*, melalui permainan ini anak dapat mengenal konsep angka, misalnya *flashcard* dengan gambar strawberry berjumlah satu, maka anak mengenal konsep angka satu.

5) Tahap formalisasi (*Formalization*)

Anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini.²⁶ Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi anak, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut.²⁷

Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika ini, karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak). Masa anak ini berada pada tahap berhitung permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bekerja dengan bilangan. Dengan adanya media *flashcard* atau kartu bergambar akan berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 101.

²⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 99.

memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran flashcard.²⁸

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁹

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Alat-alat semacam radio, televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan. Hal serupa itu juga dikemukakan oleh AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) yang menjelaskan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.³⁰

Media adalah perantara dari sumber ke penerima informasi, misalnya: video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.³¹ Media merupakan salah satu untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilikinya dengan cermat dan tepat agar digunakan secara tepat guna.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan anak bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 108.

²⁹ Mukhtar Latif, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014, Cet. Ke 2), 151.

³⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 58.

³¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi*, 57.

pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien.

Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa fenomena alam juga dapat kita amati dalam surat Al-Imran ayat 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ
لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا
وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا
عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya: “ sesungguhnya dalam menciptakan langit dan bumi dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.” (190). “ (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “ Ya Tuhan kami tiadalah engkau menciptakan ini dengan sia-sia Maha suci engkau, maka periharalah kami dari sisa api neraka.” (191) (QS. Al-Imran [3]: 190-191)³²

Dalam ayat 190 menjelaskan bahwa sesungguhnya dalam tanah, langit dan bumi serta keindahan perkiraan dan keajaiban ciptaan-Nya juga dalam silih berganti siang dan malam secara teratur sepanjang tahun yang dapat kita rasakan langsung pengaruhnya pada tubuh kita dan cara berpikir kita karena pengaruh panas matahari, dinginya malam dan pengaruhnya yang ada pada dui flora dan fauna

³² Alquran, Al- Imran ayat 190-191, Alquran dan Terjemahnya (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia, 2012), 75

merupakan tanda dan bukti yang menunjukkan keesaan-Nya. Dan dari situlah dapat diperoleh dari pengalaman belajar

Pada ayat 191 mendefinisikan orang-rang yang mendalam pemahamannya dan berpikir tajam (Ulul Albab), yaitu orang yang berakal, orang-orang yang mau menggunakan pikirannya, mengambil faedah, hidayah dari apa yang telah diciptakan oleh Allah. Dan selalu mengingat Allah (berzikir) disetiap waktu dan keadaan, baik diwaktu berdiri, duduk atau berbaring. Jadi dijelaskan dari ayat ini bahwa ulul albab yaitu orang-orang baik lelaki maupun perempuan yang terus menerus mengingat Allah dengan ucapan atau hati dalam seluruh situasi dan kondisi.

Dari keterangan diatas dapat diketahui bahwa objek dzikir adalah Allah berupa fenomena alam. Ini berarti pengenalan kepada Allah lebih banyak didasarkan kepada kalbu. Sedangkan pengenalan alam raya oleh penggunaan akal, yakni berpikir. Akal memiliki kebebasan seluas-luasnya untuk memikirkan fenomena alam, tetapi memiliki keterbatasan dalam memikirkan Dzat Allah.

Berikut ini adalah hadist tentang media pembelajaran:

عن عبد الله رضي الله عنه قال: خط النبي صلى الله عليه وسلم خطا مربعا، وخط خطا في الوسط خارجا منه، وخط خططا صغيرا إلى هذا الذي في الوسط من جانبه الذي في الوسط، وقال: هذا الإنسان، وهذا أمله محيط به أو: قد أحاط به وهذا الذي هو خارج أمله، وهذه الخططا الصغار الأعراض، فإن أخطأه هذا، نكسه هذا، وإن أخطأه — هذا (رواه البخاري)

Artinya: “Nabi saw membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang ditengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, disampingnya: persegi

yang di gambari nabi. Dan beliau bersabda: ini adalah manusia, dan persegi empat ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis panjang yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis kecil-kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak terjebak dengan garis yang ini, maka kena garis yang ini. Jika tidak terkena garis yang itu, maka kena garis yang setelahnya jika tidak mengenai semua penghalang tadi, maka dia pasti menimpa ketuarentaan”. (HR. Bukhari)³³

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Lewat visualisasi gambar ini, Nabi saw menjelaskan dihadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua. Dengan tujuan memberi nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

Melihat pengertian dari media dan sejarah Nabi di atas, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta tujuan pembelajaran lebih dapat dicapai secara maksimal. Penggunaan media juga dapat menghindari kebosanan dalam diri anak.³⁴

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi,

³³ Hadis, *Sahih Bukhari* (Libanon: Dar Al-Kotob al-Ilmiyah, 2008), 224

³⁴ Hardianto, “Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam “, *Jurnal Pendidikan Islam*, No. 1 (2011) 2-5, <http://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/1/1>.

sikap, dan lain-lainnya, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerima informasi.³⁵

Jadi, media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi anak terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran antara lain.

1) Media Visual/Media *Grafis*

Media visual/media *grafis* adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Contoh media visual/*grafis* sebagai media pembelajaran anatara lain: gambar/foto, *flashcard*, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flanel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang audiktif, baik verba (lisan), maupun nonverbal. Contoh media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang mempunyai persamaan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaanya dalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contoh media audio-visual antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, vidio, permainan *game*.³⁶

³³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), 13.

³⁶ Mukhtar Latif, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 152-155.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Adapun dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut.

1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran

Kesesuaian dengan tujuan pengajaran adalah menyesuaikan media pengajaran dengan tujuan instruksional umum dan khusus yang ada dalam setiap mata pelajaran. Bisa juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Atau bahkan bisa disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan berbagai indikatornya.

2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan

Media pengajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni bahan atau ang akan disampaikan dalam proses belajar dan mengajar.

3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu

Fasilitas pendukung, lingkungan, dan waktu yang tersedia merupakan faktor yang sangat penting dalam efisiensi penggunaan media pembelajaran. Betapa pun bagus media yang digunakan, apabila lingkungan dan fasilitas tidak mendukung, maka tujuan pembelajaran menggunakan media tersebut tidak akan tercapai dengan baik.

4) Kesesuaian dengan karakteristik anak

Sebuah media bisa sesuai dan cocok dengan karakteristik anak tertentu, tapi adakalanya tidak cocok dengan anak yang lain. Karena itu, pendidik harus mengetahui karakteristik anak untuk bisa disesuaikan dengan media yang akan digunakan.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar anak.

Media pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak, serta mendukung tujuan pembelajaran.

6) Kesesuaian dengan teori yang digunakan

Teori sangat menentukan dalam pemilihan media. Teori menjadi faktor penting digunakannya sebuah media. Penggunaan media tidak boleh dilakukan dengan hanya merujuk pada pilihan dari

seorang guru, sehingga mengabaikan teori yang memang sudah tepat digunakan dalam pengajaran.³⁷

Jadi, menurut pendapat diatas dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlakukan sebuah proses belajar yang efektif. Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan, sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

d. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Selain itu, media pengajaran juga mempunyai prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya di pandang sebagai sebagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 6) Jika sekitarnya pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi-media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang anak dalam belajar.³⁸

³⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 28-31.

³⁸ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 19.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pesan/ informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar
- 4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
- 5) Memungkinkan anak belajar lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan
- 6) Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 7) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi anak.

4. Flashcard

a. Pengertian Media Flashcard

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *Flashcard* diatas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan, gambar, jaaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.³⁹

Menurut Kasihani, *flashcard are teaching aids as picture paper which has 25x30. The picture is made by hand, pictures or photo hich is stick on the flashcard.* (*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x 30. Gambar-gambar dibuat dari tangan, foto atau memanfaatkan gambar/ foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*).

Dina Indriana juga mengungkapkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), 115.

bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25x30 cm.⁴⁰

Jadi dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

b. Kelebihan Media *Flashcard*

Kelebihan dari media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian, atau berisi huruf atau angka yang simpel dan menarik, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.
- 4) Media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa di gunakan dalam bentuk permainan.⁴¹

c. Kekurangan Media *Flashcard*

Adapun kekurangan media *Flashcard* adalah sebagai berikut.

- 1) Hanya dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil
- 2) Membutuh perawatan yang ekstra agar tidak hilang
- 3) Mudah sobek, karena terbuat dari kertas

d. Langkah-langkah menggunakan Media *Flashcard*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut.

- 1) Digunakan dalam bentuk permainan
- 2) Guru dapat memainkannya secara bersamaan atau dibagi menjadi kelompok

⁴⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 68.

⁴¹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, 68-69.

- 3) Guru memperlihatkan media yang akan digunakan dan menjelaskan cara bermain
- 4) Guru meminta anak untuk menyebutkan angka sesuai pada media *flashcard* yang diperlihatkan
- 5) Kartu dikocok dan dipilih secara acak oleh guru kemudian anak diminta menyebutkan angka yang ditunjukkan
- 6) Kemudian guru juga dapat mengintruksikan agar anak menghubungkan angka yang tertera pada media *flashcard* dengan jumlah benda atau media penunjang lainnya.⁴²

e. Manfaat Media *Flashcard*

Manfaat media *Flashcard* diantaranya sebagai berikut.

- 1) Anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar
- 2) Anak dapat mengembangkan kreativitasnya
- 3) Memberikan pengalaman untuk bereksplorasi
- 4) Memberikan kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu
- 5) Mengasah kemampuan kognitif anak
- 6) Melatih ketangkasan fisik pada anak⁴³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperjelas posisi penulis dalam penelitian ini perlu di tinjau beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian yang penulis laksanakan. Berikut hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul peneliti adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiyah tentang “penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Mutiara Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan menggunakan kartu angka dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.⁴⁴ Perlu dijelaskan bahwa perbedaan yang peneliti

⁴² Topik Rahman, dkk., “ Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Flashcard*,” 123.

⁴³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 130.

⁴⁴Siti Asiyah, “Penggunaan Media Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A TK Mutiara Surabaya,”(Universitas Negeri Surabaya) <http://Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.

lakukan dengan hasil yang sudah dilaksanakan oleh Siti Asiyah yaitu, dalam penelitian Siti Asiyah difokuskan terhadap peningkatan kognitif pada anak, sedangkan untuk peneliti difokuskan dalam peningkatan berfikir simbolis pada anak usia dini. Selain itu dalam penelitian Siti Asiyah menggunakan kata kartu angka yang lebih khusus untuk pengenalan bilangan, sedangkan penelitian menggunakan *flashcard* yang lebih umum untuk dimengerti dalam mengenalkan bilangan untuk anak usia dini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadilah tentang “Mengembangkan kemampuan kognitif melalui media *flashcard* di Taman Kanak-kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam menggunakan media *flashcard* sehingga dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek pengenalan lambang bilangan.⁴⁵ Penelitian Nur Fadilah memiliki persamaan yaitu menggunakan media *flashcard* dalam mengenalkan bilangan sedangkan perbedaannya penelitian dari Nur Fadilah lebih terfokus pada perkembangan kognitif pada anak usia dini sedangkan peneliti lebih terfokus pada perkembangan berfikir simbolis.
3. Penelitian dilakukan oleh Wykke Safitri tentang “Peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui media bermain kartu angka bergambar pada anak usia 4 tahun di Paud Baitusshibyan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu angka bergambar dapat diserap anak dengan mudah serta dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.⁴⁶ Hasil penelitian Wykke Safitri memiliki persamaan yaitu meningkatkan pengenalan lambang bilangan, sedangkan perbedaannya peneliti Wykke Safitri lebih fokus menggunakan

⁴⁵Nur Fadilah, “Skripsi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flashcard di Taman Kanak-kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung,” (UIN Raden Intan Bandar Lampung) http://repository.radenintan.ac.id/2787/1/NUR_FADILAH_SKRIPSI.pdf

⁴⁶Wykke Safitri, “Skripsi Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di Paud Baitusshibyan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017,” <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id>.

media kartu angka bergambar sedangkan peneliti menggunakan media *flashcard*.

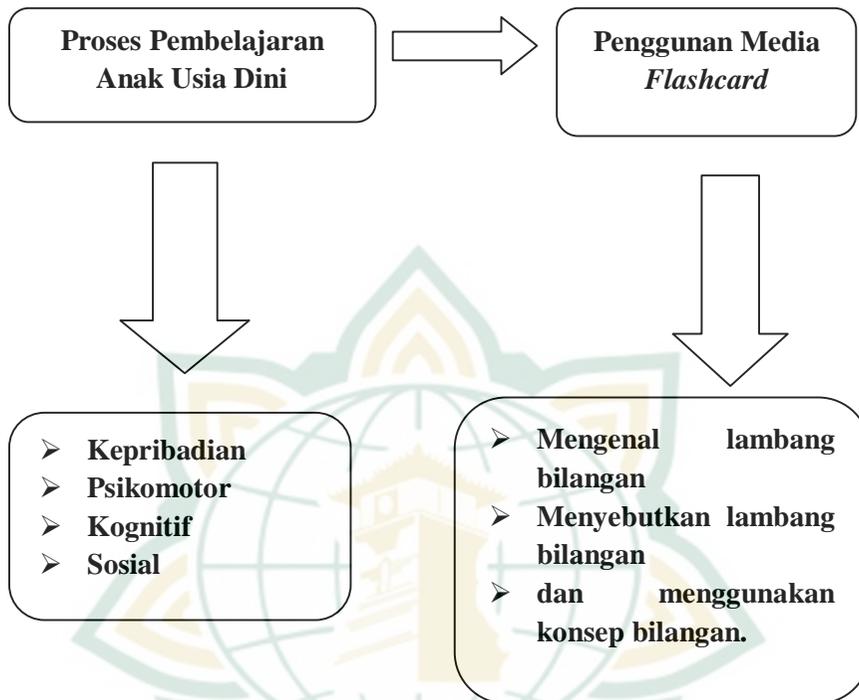
C. Kerangka Berpikir

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh beberapa periode penting yang bersifat mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Dalam dunia anak dan pendidikan anak usia dini, sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan bermain, termasuk pembelajaran formal atau informal, karena bermain sebagai pendekatan pembelajaran yang perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar. Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan anak sesuai keinginan orang dewasa. Akibatnya, pesan yang diajarkan oleh orang tua akan sulit diterima si anak, karena banyak hal yang disukai anak dilarang oleh orang tua. Untuk itu, orang tua dan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini perlu memahami perkembangan anak dan hakikat pendidikan anak usia dini, agar dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Salah satu prinsip perkembangan anak usia dini adalah belajar melalui media. Penggunaan media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pengenalan matematika memiliki peranan yang sangat besar. Media *flashcard* sebagai sarana pada perkembangan berfikir simbolik dalam mengenalkan bilangan, karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, akan tetapi media *flashcard* yang di buat media pembelajaran tidak tersedia, sehingga guru harus membuat sendiri media *flashcard* yang akan dibuat kegiatan pembelajaran.

Membaca uraian di atas, maka bentuk kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian