

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Kemampuan Kognitif

2.1.1 Kemampuan Kognitif

Maria (2019, h.13) kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan depergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Woolfolk dalam Siti (2021, h.2) kognitif merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Sujiono dalam Siti (2021, h.2) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1-20.

Zarnia (2016, h.10) anak secara aktif akan berusaha memahami lingkungan sekitar melalui interaksi langsung anak dengan lingkungannya, sehingga anak terus berusaha untuk memahami lingkungan sekitar.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa dari daftar

perkembangan kognitif usia 4-5 tahun adalah berfikir simbolik yang dimana salah satu indikatornya adalah kemampuan mengenal lambang bilangan.

Beberapa pendapat yang dikemukakan dapat ditegaskan bahwa tujuan kemampuan kognitif adalah meningkatkan kemampuan berfikir sehingga pada penelitian ini anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

2.1.2 Ciri-ciri Perilaku Kognitif

Menurut William dalam Darsih (2018, h.50) adapun ciri-ciri dari perilaku kognitif adalah sebagai berikut:

1. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran yang lancar.
2. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
3. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain dimana jarang diberikan kebanyakan orang lain.
4. Berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Menurut Yuliani dalam Vita (2013, h.11-12) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Faktor ini dipelopori oleh ahli filsafat Schopenhauer, dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, factor lingkungan tidak berarti pengaruhnya.

2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau yang bisa disebut empirisme dipelopori oleh John Locke, dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Dimana perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing.

4. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat di artikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih diperlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

6. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memiliki metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah.

2.1.4 Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Vita (2013, h.8) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan yang meliputi:

1) Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflex dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pengalaman berinteraksi dengan lingkungan ini amat penting untuk berfikir ketahap selanjutnya.

2) Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Anak mulai mengenal beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.

3) Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret, ia dapat berfikir reversible (berkebalikan) ialah anak yang dapat memahami pernyataan.

4) Operasional Formal (11 tahun keatas)

Menurut Piaget tahap ini dicapai anak usia 11-15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di

depan matanya. Pikiran anak telah terbebas dari kejadian langsung, ia dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logisnya.

2.2 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

2.2.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Hurlock seiring dengan perkembangan pemahaman lambang bilangan, menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak, diantaranya konsep lambang bilangan. Menurut teori Bruner, belajar bilangan dimulai dari objek nyata. Setelah anak benar-benar bisa dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Mengajarkan lambang bilangan anak dimulai dari benda-benda konkrit terlebih dahulu kemudian baru mengenalkan lambang bilangan.

Menurut Sudaryanti dalam Ratna (2014, h.10) bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal. Bilangan merupakan suatu ukuran dari besaran, tetapi juga dipakai dalam suatu cara abstrak (tak terwujud) tanpa menghubungkannya dengan “berapa banyak” atau pengukurannya.

Soedadiatmodjo dalam Ratna (2014, h.10) berpendapat bahwa bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstrakkan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu ide yang dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Berbeda dengan bilangan yang sifatnya abstrak, lambang bilangan atau angka merupakan simbol dari bilangan. Lambang bilangan adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan jumlah atau banyaknya bilangan tertentu. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan, anak usia 4-5 tahun belajar bahwa “satu” ditulis “1” dan itu berarti kuantitas dari “satu” (Ratna, 2014, h.11).

2.2.2 Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan berhubungan dengan pengembangan kognitif, salah satu dari pengembangan kognitif adalah berfikir simbolik yang dimana memiliki beberapa indikator sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian anak usia 4-5 tahun antara lain:

1. Membilang banyak benda 1-10
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf

2.2.3 Tahap Pengenalan Lambang Bilangan

Jean Piaget dalam Debby (2021, h.14-15) mengemukakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

1. Tahap penguasaan konsep

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung benda-benda dan apa yang ia lihat. dimulai dengan guru mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata,

seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Dengan memberikan pelajaran yang memikat, menarik dan juga berkesan sehingga anak tidak jenuh dan bosan.

2. Tahap transisi

Di tahap ini merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak. Pada tahap ini, anak benar-benar memahami benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkannya.

3. Tahap pengenalan lambang

Pada tahap ini dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa dipaksa, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk – bentuk, dan sebagainya dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

2.3 Media Kartu Angka Bergambar

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “Medius” yang berarti tengah, perantara, dan pengantar, dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Djamarah, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Purnawati dan Eldarni dalam Rini (2021, h.26) media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang

pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Menurut Gerlach & Ely dalam Latif (2014, h.151) media adalah bila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Badrun dalam Siska (2018 h.27) banyak hasil yang menunjukkan bahwa media sangat penting untuk digunakan pada pembelajaran, diantaranya penelitian menunjukkan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (visual). Dengan demikian penggunaan media visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu media kartu angka bergambar.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne dalam Yulisa (2017, h.21) mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar. Melalui bantuan media kartu angka bergambar

yang menarik jadi anak akan aktif dan tidak merasa bosan, contohnya anak belajar berhitung matematika, menebak angka, mengurutkan angka 1-10 dengan media yang disediakan oleh guru. Dalam penggunaan media tersebut, maka pendidik dapat melihat langsung apakah anak menjadi aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh seorang guru untuk menambah minat anak dalam proses belajar dan juga dapat menambah perhatian peserta didik. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dijadikan bahan (*soft-ware*) dan alat (*hard-ware*) untuk bermain sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan menentukan sikap.

2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Yaumi (2017, h.28-37) Ada beberapa jenis media pembelajaran yang terdiri dari 3 bagian, diantaranya sebagai berikut:

1. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Contohnya gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi tema yang diajarkan.
2. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari tema, contohnya media audio adalah program kaset suara dan program radio.

3. Media audio visual adalah media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar, dengan media audio visual ini maka penyajian isi tema kepada anak semakin lengkap dan optimal. Contohnya antara lain program televisi atau video, pendidikan atau instruksional atau program slide suara dan sebagainya.

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Yulisa (2017, h.26) Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari beberapa manfaat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempermudah pengajar dalam hal melakukan

pembelajaran ataupun menyampaikan materinya serta membantu siswa memahami pembelajarannya.

2.3.4 Kartu Angka Bergambar

Sadiman (2011, h.29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak terlalu besar, berbentuk persegi panjang atau persegi, bentuk dan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik serta perkembangan anak usia dini. Angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanda atau lambing sebagai pengganti bilangan. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dimengerti dan diamati dimana-mana, sifatnya konkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah dilihatnya atau diketahuinya.

Rini (2021, h.27) Kartu angka bergambar adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh guru dalam mengajar berupa kartu dengan bertuliskan angka beserta gambar yang menarik sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran juga menumbuhkan kesan hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya atau tidak mudah bosan ketika digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu angka bergambar adalah kartu yang diberi angka dan dihiasi dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka yang dituliskan

dalam kartu. Kartu bergambar ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan khususnya angka 1 sampai 10.

2.3.5 Manfaat Kartu Angka Bergambar

Media kartu angka bergambar dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep berhitung akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar.

Ada beberapa manfaat dari penerapan kartu angka bergambar dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Melatih anak untuk berhitung
2. Melatih anak untuk membedakan gambar
3. Melatih anak untuk membedakan warna
4. Melatih mental anak
5. Melatih motorik tangan anak

Moesley & Merindah dalam Hasni (2019, h.10) media kartu angka bergambar membuat anak dapat belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik, urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2, 3, 4... yang diacak. Dari media tersebut, pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui.

2.3.6 Langkah-langkah Penerapan Kartu Angka dalam Pembelajaran

Menurut pendapat Tadkirotun dalam Rini (2021, h.29) kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik.

Cucu (2005, h.74-75) Penggunaan media kartu angka bergambar dalam pembelajaran dilakukan secara individu, kelompok dan klasik. Penggunaan media kartu angka bergambar pada waktu kegiatan individu yaitu kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing anak. Dilakukan pada waktu kegiatan yang akan dievaluasi sejauh mana tingkat perkembangan pemahaman anak, kegiatan kelompok yaitu dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari beberapa anak. Sehingga anak pada waktu kegiatan dapat belajar atau bermain bersama-sama dalam satu kelas yang dilakukan pada waktu kegiatan pembukaan dimana terjadi proses interaksi antara anak dan guru, adapun langkah-langkah penerapannya:

1. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema
2. Guru menjelaskan angka yang tertera pada kartu
3. Memulai berhitung 1-5 terlebih dahulu
4. Membiarkan anak mencoba untuk mengurutkan bilangan 1-10

5. Guru menunjukkan gambar tanpa angka kemudian anak menghitung jumlah angka yang tertera kemudian anak menuliskan angka setelah menghitung gambar.

2.4 Anak Usia Dini

2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1, menyebutkan bahwa: “yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun”.

Cut (2016, h.1) Anak usia dini adalah masa emas dimana seorang anak mudah menerima pemahaman yang diberikan oleh orang dewasa, masa anak usia dini adalah masa meniru dan bersifat unik. Selanjutnya, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkatan pertumbuhan dan perkembangan.

Hurlock mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang tercakup pada kelompok usia antara 2-6 tahun, sedangkan menurut Bachruddin anak usia dini adalah ana yang berada pada rentang usia antara 1 hingga 5 tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat.

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Raihana (2018, 19-20) mendeskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Bersifat egosentris

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka dari itu anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

2. Relasi sosial yang primitif

Akibat dari egosentris maka relasi ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya.

3. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah, keduanya masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikan secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4. Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit,

nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu antara jasmani dan rohani.

2.5 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Adapun kajian yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Maria Anjelina, Marsianus Meka , Natalia Rosalina Rawa (2021) dengan judul: Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Hasil penelitian pengembangan media kartu angka bergambar ini berdasarkan hasil uji coba ahli dan siswa sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut; (1) uji coba ahli media ada pada kategori baik, (2) uji coba ahli konten/isi ada pada kategori sangat baik, (3) uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori baik, (5) uji coba siswa melalui dua tahap yaitu; 1) uji coba perorangan dengan jumlah enam anak ada pada kategori sangat baik, dan 2) uji coba kelompok kecil dengan jumlah sebelas anak ada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil coba tersebut maka media kartu angka bergambar ini layak digunakan pada anak usia dini 5-6 tahun.
2. Rena Regina Balkis, Nur Ika Sari Rakhmawati, S.Pd, M.Pd (2019) dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media kartu angka bergambar sudah layak digunakan dan mendapatkan saran dari guru berupa pemberian background warna pada kartu angka dan kartu bergambar. Tahap uji coba lapangan utama diperoleh hasil penilaian bahwa media kartu angka bergambar sudah layak digunakan dan mendapatkan saran dari guru pada packaging (kemasan) produk agar terlihat rapi dan mudah dibawa. Tahap uji coba lapangan operasional diperoleh hasil penilaian yaitu pada PG RA Sinar Ilmu mendapatkan kategori tinggi yaitu 0.80, TK Darul Ulum Surabaya juga mendapatkan kategori tinggi yaitu 0.82, serta TK Dharma Wanita Persatuan Pabean II juga mendapatkan kategori tinggi yaitu 0.84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

3. Sahrah (2019) dengan judul: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Asmaul Husna NW Embung Raja. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 65% dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 2.1 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.1.

4. Dinda khoirunnisa, Ari Sofia, Riswanti Rini (2018) dengan judul: Penggunaan Kartu Angka Bergambar dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dengan koefisien nilai Z sebesar -0,297 dengan taraf signifikansi 5%.
5. Solihatun Nadhiroh, Darmawan, Lizza Suzanti (2016) dengan judul: Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Azzahroh Serang Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini dibuktikan bahwa media kartu angka bergambar dapat memperkaya hasil belajar anak, maka dapat disimpulkan bahwa dalam potensi kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media kartu angka bergambar tersebut bisa membuat anak tertarik dalam belajar. Hal ini terlihat pada kelompok A ketika proses pembelajaran berlangsung. Anak lebih menunjukkan ketertarikan dalam belajar, dan anak pun tidak merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengaruh media kartu angka bergambar terhadap hasil belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan telah dibuktikan dengan analisa Uji-t kenaikan skor diantaranya skor pretest dengan skor posttest.

Tabel 2.1

NO	Nama/Tahun/Judul/Metode	Persamaan	Perbedaan
1	Maria Anjelina/2021/Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini/ Penelitian Tindakan Kelas	Persamaan penelitian Maria dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu angka bergambar dan aspek yang ingin dikembangkan.	Perbedaan penelitian Maria dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yakni jumlah anak, tempat serta indikator keberhasilan.
2	Rena Regina Balkis, Nur Ika Sari Rakhmawati, S.Pd, M.Pd/2019/Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun/ Penelitian Tindakan Kelas	Persamaan penelitian Rena dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu angka bergambar dan aspek yang ingin dikembangkan.	Perbedaan penelitian Rena dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yakni jumlah anak, tempat serta indikator keberhasilan.
3	Sahrah/2019/Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Asmaul Husna NW Embung Raja/ Penelitian Tindakan Kelas	Persamaan penelitian Sahrah dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu angka bergambar dan aspek yang ingin dikembangkan..	Perbedaan penelitian Sahrah dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yakni jumlah anak, tempat serta indikator keberhasilan.
4	Dinda khoirunnisa, Ari Sofia, Riswanti Rini/2018/Penggunaan Kartu Angka Bergambar dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun/ Penelitian	Persamaan penelitian Dinda dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu angka bergambar dan aspek yang ingin	Perbedaan penelitian Dinda dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yakni jumlah anak, tempat serta indikator

	Tindakan Kelas	dikembangkan..	keberhasilan.
5	Solihatun Nadhiroh, Darmawan, Lizza Suzanti 2016/Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Azzahroh Serang Tahun Ajaran 2015/2016/Penelitian Tindakan Kelas	Persamaan penelitian Nadhiroh dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu angka bergambar dan aspek yang ingin dikembangkan..	Perbedaan penelitian Solihatun dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yakni jumlah anak, tempat serta indikator keberhasilan.

Dari kelima penelitian terdahulu ada persamaan dan perbedaan yang ditemukan mulai persamaannya yaitu pada media yang digunakan sedangkan pada perbedaannya terletak pada lokasi penelitian yang berbeda, jumlah anak yang berbeda serta kemampuan yang akan dikembangkan.

2.6 Kerangka Berpikir

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangatlah penting untuk dikembangkan oleh guru guna memperoleh kesiapan pada anak dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini tampak pasif dan anak sulit untuk mengkondisikan hal tersebut dikarenakan media yang belum diterapkan, sehingga anak sulit untuk memusatkan perhatian yang pada akhirnya pemahaman tentang lambang bilangan tidak tercapai dengan baik.

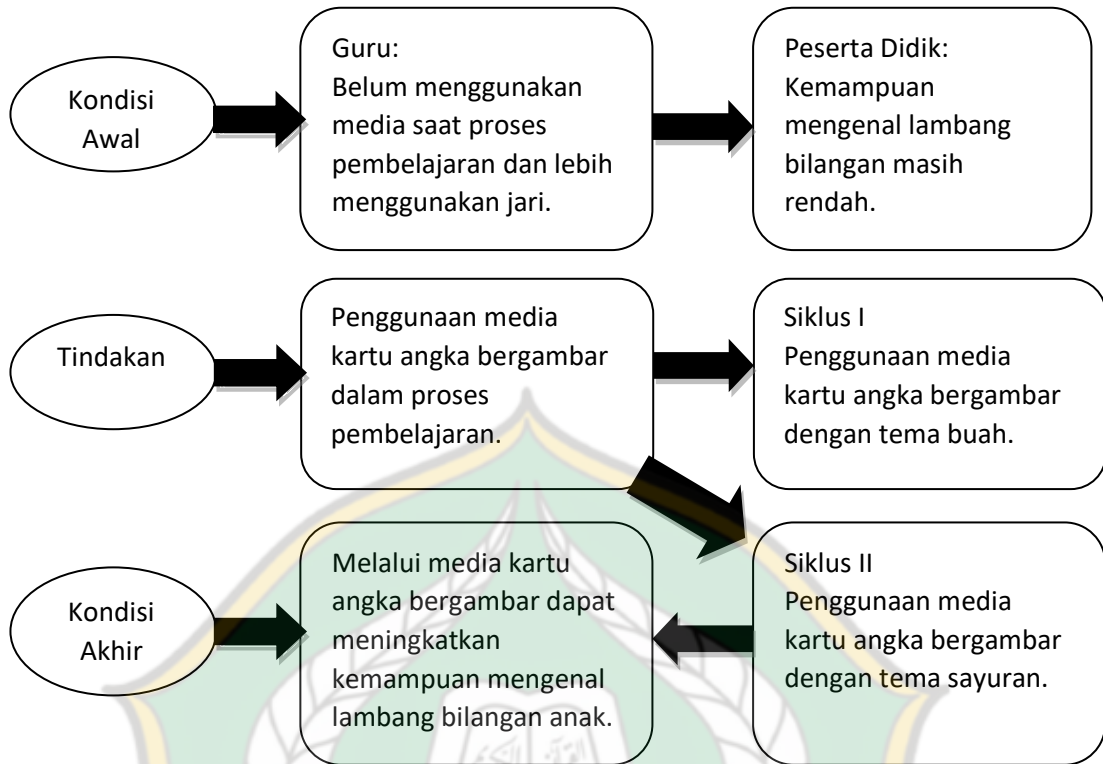
Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengenalan lambang bilangan pada anak adalah melalui penggunaan media kartu angka bergambar. Penggunaan media kartu angka bergambar diyakini dapat mendorong dan memotivasi anak untuk belajar serta meningkatkan kemampuan mengenal

lambang bilangan. Gambar-gambar yang dipakai adalah gambar benda yang ada disekitar anak dengan warna yang menarik, sehingga anak akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dinda dkk (2018), Rena dkk (2019) dan Raudilah dkk (2021) yang menunjukkan bahwa respon anak pada saat menggunakan kartu angka bergambar meningkat, tidak hanya itu kemampuan anak juga ikut meningkat setelah menggunakan kartu angka bergambar sehingga kartu angka bergambar layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal dimana guru belum menerapkan media kartu angka bergambar sebagai media untuk anak meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, hal ini terlihat ketika melakukan observasi awal bahwa sebagian anak belum bisa mengenal lambang bilangan 1 sampai 10. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media kartu angka bergambar, dimana anak akan belajar berhitung sambil mengenal gambar yang telah ditempelkan sesuai angka yang nantinya akan dihitung oleh anak.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Kuncup Sembilan Belas Kabupaten Kolaka.