

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, serta seni (Sukatin dkk., 2020). Masa ini disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pada periode tersebut anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam menerima berbagai rangsangan dan pengalaman belajar.

Menurut Susanto (2017), anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan secara menyeluruh dan memiliki karakteristik unik, sehingga pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan serta kebutuhan anak. Anak usia dini belajar melalui kegiatan bermain, pengalaman langsung, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget didalam Khadijah & Amelia (2021), anak yang berada pada

rentang usia 3-4 tahun masuk ke dalam tahap berpikir pra-operasional. Pada masa ini, anak belajar melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas bermain. Anak usia 3-4 tahun belum memiliki kemampuan untuk melakukan operasi mental yang bersifat abstrak dan reversibel. Mereka melihat dunia luar apa adanya sesuai dengan apa yang ditangkap oleh indra penglihatan mereka secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran angka harus disajikan dalam bentuk konkret, menarik, dan tidak bersifat abstrak agar mudah dipahami anak.

Oleh karena itu, dalam konteks pengenalan matematika awal, pengenalan simbol yang sepenuhnya abstrak seperti angka tidak dapat dipaksakan melalui metode hafalan tulisan atau lembar kerja kertas saja. Proses belajar harus dijumpatani dengan manipulasi visual dan benda-benda nyata yang dapat dilihat, disentuh, digerakkan, dan dirasakan langsung oleh anak. Karakteristik belajar anak usia 3-4 tahun bersifat intuitif dan konkret, sehingga setiap konsep keilmuan yang abstrak harus ditransformasikan ke dalam bentuk aktivitas fisik dan visual yang menarik agar bermakna bagi struktur kognitif anak (Winarsih et al., 2022).

2. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan mengenal angka

Kemampuan mengenal angka merupakan aspek penting dari perkembangan kognitif anak usia dini karena menjadi landasan dalam membangun kemampuan matematika awal atau yang dikenal sebagai

literasi numerasi (Umaternate, et al., 2020). Kemampuan tersebut tidak hanya mencakup kemampuan menghafal urutan angka, tetapi juga kemampuan memahami hubungan antara simbol bilangan dengan jumlah benda yang konkret dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Khadijah & Amelia (2021), perkembangan kognitif anak usia dini berlangsung melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga konsep abstrak seperti angka perlu diperkenalkan melalui benda konkret, aktivitas bermain, dan pengalaman yang bermakna bagi anak. Wulandari & Ambara (2021) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia dini akan lebih optimal jika menggunakan media visual seperti kartu angka, karena anak lebih mudah memahami konsep bilangan melalui gambar dan benda nyata. Veryawan, & Hasibuan, M. (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan media kartu angka memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berulang, sehingga dapat memperkuat pemahaman anak terhadap konsep bilangan.

b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka

Perkembangan pemahaman angka pada anak berlangsung secara hierarkis. Berdasarkan teori perkembangan Bruner (dalam Suyadi, 2020), tahapan anak dalam memahami matematika awal dibagi menjadi tiga fase:

- 1) Tahap Enaktif (Konkrit): Anak mengenal angka melalui manipulasi objek nyata. Misalnya, anak memahami konsep “tiga” dengan memegang langsung tiga buah balok mainan.
- 2) Tahap Ikonik (Semi-Konkrit): Anak mulai beralih dari objek nyata ke representasi visual berbentuk gambar atau diagram. Anak memahami angka “tiga” melalui gambar tiga ekor kucing.
- 3) Tahap Simbolik (Abstrak): Anak telah mampu menghubungkan konsep jumlah dengan simbol abstrak tanpa bantuan objek atau gambar. Anak tahu bahwa simbol “3” secara mutlak mewakili kuantitas tiga.

Berdasarkan tahapan perkembangan Bruner, anak usia 3-4 tahun umumnya masih berada pada tahap enaktif dan mulai memasuki tahap ikonik. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep bilangan melalui pengalaman langsung menggunakan benda konkret dan media bergambar daripada melalui pengenalan lambang bilangan secara abstrak (Setianingsih, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran mengenal angka perlu dirancang dalam bentuk kegiatan bermain yang melibatkan manipulasi benda, menghitung jumlah objek, dan mencocokkannya dengan lambang bilangan secara bertahap. Pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan tersebut diharapkan dapat membantu anak membangun pemahaman konsep bilangan secara lebih bermakna.

Salah satu media yang mendukung proses tersebut adalah kotak misteri. Melalui media ini, anak dapat mengambil kartu gambar,

menghitung jumlah gambar pada kartu, kemudian mencocokkannya dengan lambang bilangan yang sesuai. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun Aprilianti & Hewi (2025). Dengan demikian, penggunaan media kartu gambar dalam kotak misteri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun.

c. Indikator Kemampuan Mengenal Angka Usia 3-4 Tahun

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang menjadi fondasi penting bagi kemampuan literasi numerasi dasar. Untuk anak usia 3-4 tahun, kemampuan ini tidak diukur melalui tes tertulis, melainkan melalui pengamatan terhadap tindakan nyata dan perilaku yang dapat diamati saat anak bermain.

Indikator kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, khususnya pada aspek perkembangan kognitif. Dalam STPPA, perkembangan kognitif anak usia dini mencakup kemampuan berpikir logis awal, seperti mengenal konsep bilangan, membilang benda, serta menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan acuan tersebut, indikator kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun meliputi:

- 1) Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan sederhana.
- 2) Membilang benda di sekitar secara sederhana.
- 3) Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda konkret.

Menurut Wulandari & Ambara (2021), kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain menggunakan media kartu angka yang memungkinkan anak belajar secara aktif, menyenangkan, dan tidak mudah bosan.

Veryawan, & Hasibuan, M. (2020) menyatakan bahwa media kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal simbol bilangan karena memberikan pengalaman belajar langsung antara angka dan jumlah benda melalui aktivitas bermain yang konkret.

3. Permainan Kartu Gambar

a. Pengertian Kartu Gambar

Permainan kartu gambar adalah salah satu metode pembelajaran berbasis bermain yang memanfaatkan media visual berupa potongan kertas tebal, karton persegi, atau flashcard yang dimodifikasi dan didesain sedemikian rupa dengan tampilan yang menarik minat anak. Media pembelajaran ini mengombinasikan dua unsur penting dalam satu kesatuan, yaitu unsur lambang bilangan (simbol angka) dan unsur stimulasi visual berbentuk gambar objek konkret (Aprilianti & Hewi, 2025).

Aktivitas penggunaan kartu gambar ini tidak diberikan secara kaku, melainkan dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif, dinamis,

kompetitif secara sehat, serta melibatkan partisipasi fisik dan mental anak secara aktif. Kartu gambar merupakan media visual yang sangat efektif untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada anak usia dini karena mampu menyederhanakan objek-objek dunia nyata yang luas menjadi visualisasi ringkas yang mudah dipahami dan menarik perhatian anak secara spontan (Rupnidah & Suryana, 2022).

b. Karakteristik Kartu Gambar yang Ideal untuk AUD

Menurut Rupnidah & Suryana (2022), agar dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini (terutama usia 3-4 tahun), kartu gambar harus memenuhi karakteristik berikut:

- 1) Sederhana dan Jelas: Gambar yang ditampilkan berfokus pada satu objek utama agar anak tidak bingung (misalnya: hanya gambar 3 buah apel, tanpa latar belakang yang terlalu ramai).
- 2) Berwarna Kontras: Menggunakan warna-warna cerah dan menarik yang mampu menstimulasi indra penglihatan (*visual*) anak serta memicu fokus perhatian mereka.
- 3) Ukuran Proporsional: Cukup besar untuk dilihat oleh kelompok anak secara klasikal, namun cukup ergonomis untuk dipegang oleh tangan mungil anak.
- 4) Aman dan Tahan Lama: Sudut kartu biasanya dibuat tumpul agar tidak melukai anak, dan menggunakan bahan yang tebal agar tidak mudah robek saat dimanipulasi/dimainkan oleh anak.

c. Manfaat Kartu Gambar untuk Anak Usia Dini

Media kartu gambar (*flashcard*) memiliki banyak sekali kegunaan dalam proses belajar anak usia dini, terutama untuk kelompok usia 3-4 tahun. Menurut Veryawan, & Hasibuan, M. (2020) manfaat kartu gambar antara lain:

1) Menarik dan Menjaga Fokus Perhatian Anak

Anak usia 3-4 tahun memiliki rentang fokus yang sangat sebentar dan mudah teralihkan. Warna yang cerah, kontras, dan ilustrasi yang lucu pada kartu gambar sangat efektif untuk memikat pandangan visual anak, sehingga mereka bisa betah fokus belajar lebih lama.

2) Memperkuat Daya Ingat Anak

Kartu gambar biasanya dimainkan secara cepat dan berulang-ulang (seperti bermain tebak-tebakan). Proses ini merangsang otak anak untuk merekam informasi dengan lebih kuat, sehingga anak tidak mudah lupa pada bentuk angka atau objek yang baru mereka pelajari.

3) Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan

Kartu gambar sangat fleksibel untuk diubah menjadi berbagai macam permainan, seperti bermain menyembunyikan kartu, memancing kartu, atau kompetisi mengumpulkan kartu. Hal ini membuat anak belajar tanpa merasa sedang dipaksa atau didikte oleh guru.

d. Hubungan Kartu Gambar dengan Perkembangan Anak Usia Dini

Media kartu gambar sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Menurut Khadijah & Amelia (2021), anak usia dini akan lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan melalui media visual dan aktivitas bermain yang melibatkan pengalaman langsung. Dengan penggunaan kartu gambar, anak dapat melihat simbol angka, menghitung jumlah benda, dan menghubungkan keduanya secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

e. Langkah-Langkah Penerapan Permainan Kartu Gambar dalam Belajar Angka.

Menurut Khadijah & Amelia (2021), pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui pendekatan bermain. Agar proses stimulasi peningkatan kemampuan mengenal angka dapat berjalan secara efektif, efisien, dan terukur di dalam kelas KB Al-Mu'awwanah Paron, maka penerapan permainan kartu gambar diimplementasikan melalui langkah-langkah sistematis sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan (Apersepsi): Pendidik mengondisikan seluruh anak untuk duduk rapi membentuk formasi lingkaran di lantai kelas. Pendidik kemudian memperlihatkan beberapa kartu gambar secara sekilas (*flashing*) untuk memicu rasa ingin tahu dan memusatkan atensi anak. Selanjutnya, pendidik mengajak anak-anak bernyanyi lagu bertema angka (misalnya lagu “Satu-Satu Aku Sayang Ibu”

atau lagu angka 1-10) bersama-sama untuk membangun suasana ceria.

2) Tahap Pengenalan Konsep (Demonstrasi): Pendidik menunjukkan satu kartu gambar contoh (misalnya gambar berisi 3 ekor kelinci) dan membimbing anak untuk menghitung jumlah kelinci tersebut secara bersama-sama menggunakan jari. Setelah anak tahu jumlahnya ada tiga, pendidik membalik kartu atau menunjukkan kartu pasangannya yang memuat simbol lambang angka 3 yang besar dan berwarna cerah, seraya mengucapkan kata “Tiga” dengan artikulasi yang jelas.

3) Tahap Pelaksanaan Permainan Aktif:

a) Bermain “Mencari Pasangan Jodoh”: Pendidik menyebar beberapa kartu angka di area lantai kelas secara acak. Kemudian, pendidik membagikan kartu gambar dengan jumlah objek bervariasi kepada masing-masing anak. Setelah mendengar aba-aba peluit atau musik dimainkan, anak-anak diminta berjalan atau berlari kecil untuk mencari dan menempelkan kartu gambar yang mereka pegang di samping lambang angka yang sesuai yang ada di lantai.

b) Bermain “Tebak Kotak Misteri”: Secara bergantian, anak diminta maju ke depan kelas untuk mengambil satu kartu dari dalam “Kotak Misteri”. Anak harus menghitung jumlah gambar yang ada di kartu tersebut, menyebutkan angkanya dengan keras,

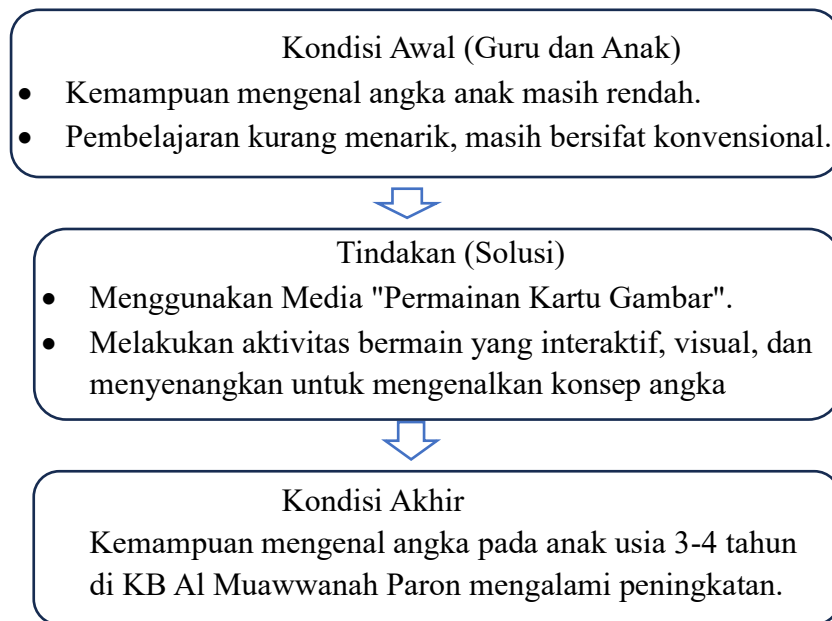
lalu menunjukkannya kepada teman-temannya di kelas untuk dikonfirmasi bersama.

- 4) Tahap Evaluasi, Validasi, dan Apresiasi: Pendidik memberikan konfirmasi atau koreksi yang lembut apabila ada anak yang masih keliru memasang kartu. Proses diakhiri dengan pemberian penguatan positif (*reinforcement*) berupa pujian verbal, tepuk tangan bersama, atau pemberian stiker bintang kepada seluruh anak yang telah berpartisipasi aktif, guna memupuk rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini bermula dari kondisi awal di lapangan, di mana proses pembelajaran masih berjalan secara konvensional dengan menggunakan buku paket dan lembar kerja anak (LKA). Pembelajaran yang bersifat abstrak dan kurang bervariasi ini membuat anak cepat merasa bosan, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar bilangan. Menyadari permasalahan tersebut, peneliti menghadirkan tindakan solutif berupa penggunaan media permainan kartu gambar. Melalui media visual yang interaktif ini, anak diajak terlibat langsung dalam kegiatan manipulatif seperti mengenal, menyebutkan, mencocokkan, mengelompokkan, dan menghitung objek konkret yang akrab dengan dunia mereka. Melalui penerapan tindakan tersebut, penggunaan media kartu gambar diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan

motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga kemampuan dasar kognitif anak dalam mengenal angka dapat meningkat secara optimal sebagai kondisi akhir yang diharapkan.



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat dugaan karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan sementara ini adalah jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum sesuai fakta yang akan diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kerangka pikir diatas hipotesis yang ditetapkan yaitu permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron.