

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang 0-6 tahun yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, motorik, kognitif, sosional emosional maupun bahasa. Masa ini disebut juga sebagai masa keemasan (*golden age*), di fase ini perkembangan otak anak dapat mencapai hingga 80% dari kapasitas dewasa, sehingga pada periode stimulasi yang diberikan akan sangat menentukan kualitas perkembangan anak di masa mendatang (Khadijah 2016).

Menurut Plato waktu yang paling tepat mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Lebih rinci Montessori dalam Hainstock mengungkapkan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*) (Khadijah 2016). Artinya, anak usia 4-5 tahun, yang menjadi fokus penelitian ini, berada pada masa peka (*sensitive periods*) yaitu masa ketika anak sangat responsif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan, baik berupa pengalaman belajar, interaksi sosial, maupun aktivitas bermain yang disengaja maupun tidak sengaja.

Karakteristik anak usia dini sangat unik dan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Setiap anak memiliki kecepatan dan pola perkembangan yang khas, sehingga pemberian stimulasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi masing-masing anak.

Menurut Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana anak belajar melalui benda konkret dan pengalaman langsung sangat penting (Melia, Al dkk. 2025). Pada tahap ini anak mulai suka bereksplorasi, menyebutkan nama benda, mendefinisikan kata-kata, dan menunjukkan minat tinggi terhadap aktivitas bermain.

Menurut PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD, kemampuan bahasa anak mulai berkembang pesat. Mereka mulai mampu memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, mengenal beberapa huruf dan angka, serta dapat menghitung benda hingga sepuluh.

Secara fisik, anak usia 4-5 tahun menunjukkan perkembangan motorik kasar dan halus yang signifikan. Mereka mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. Pada usia ini anak mulai mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Dari aspek sosial-emosional, pada usia ini anak mulai menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan belajar, berbagi, memahami aturan permainan, menunjukkan empati, dan mengelola

emosi dasar seperti marah atau kecewa. Lingkungan belajar yang kondusif sangat berperan dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Lingkungan yang kaya stimulasi, aman, dan mendukung eksplorasi akan membantu anak mengembangkan potensi secara maksimal.

Menurut teori beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan memahami karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun secara menyeluruh, maka pendidik dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak, sehingga proses belajar menjadi efektif, menyenangkan, dan bermakna.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pohan, Jusrin Efendi 2020). Tujuan utama PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk keberlangsungan hidup dan agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan ini meliputi pengembangan aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan seni. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

3. Prinsip PAUD

Hohman dan Weikat (dalam Jusrin 2020) menjelaskan beberapa prinsip pembelajaran pada anak usia dini, antara lain :

- a. Berangkat dari yang dimiliki anak
- b. Belajar melalui bermain
- c. Menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran
- d. Belajar dilakukan dengan sensoris
- e. Belajar membekali ketrampilan
- f. Belajar melakukan aktivitas yang bermakna
- g. Belajar harus menantang perkembangan anak

Sementara itu, prinsip-prinsip PAUD yang diatur dalam PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 antara lain:

- a. Berpusat pada anak, artinya pembelajaran dalam PAUD dirancang berdasarkan kebutuhan, minat, dan tingkat perkembangan anak.
- b. Holistik integratif, yaitu untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu.
- c. Belajar melalui bermain, agar tercipta suasana yang menyenangkan, fungsional dan efektif dalam pembelajaran.
- d. Kontekstual, yaitu dengan mempertimbangkan karakteristik daerah, kondisi sekolah, dan kebutuhan anak.

- e. Menyenangkan bagi anak
 - f. Memperhatikan perbedaan individu setiap anak dalam proses belajar.
 - g. Memberikan pengalaman belajar bagi anak
 - h. Mempertimbangkan cara anak belajar dari sederhana ke rumit, konkret ke abstrak, dari gerakan ke verbal, dan dari keakuan ke rasa sosial.
 - i. Semua program pengembangan menjadi dasar pembentukan kepribadian anak
 - j. Memperhatikan tingkat perkembangan anak
- Fungsi PAUD meliputi (Sujiono, Yuliani Nurani.2013)
- a. Membantu anak beradaptasi dengan lingkungan baru
 - b. Mengembangkan keterampilan sosial
 - c. Mengoptimalkan potensi anak
 - d. Memenuhi hak anak.

Dalam implementasinya, kurikulum PAUD di Indonesia mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SNPAUD) No.137 2014 yang menekankan pada pengembangan kompetensi inti dan dasar, serta indikator pencapaian perkembangan anak sesuai kelompok usia. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan) dan berbasis bermain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa PAUD merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang cerdas, adaptif, dan

berkarakter, serta mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek fundamental yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir, memahami dan memecahkan masalah. Perkembangan ini dipengaruhi oleh lingkungan dimana anak tumbuh dan berkembang. Pengetahuan anak dapat bersifat alamiah dan ilmiah. Pengetahuan alamiah adalah pengetahuan yang diperoleh anak saat melakukan sesuatu. Sebaliknya, pengetahuan ilmiah adalah pengetahuan yang sengaja diberikan pada anak (dari orang tua ataupun masyarakat)

Menurut Jean Piaget (dalam Natalia, dkk. 2023), perkembangan kognitif anak usia dini melibatkan pembentukan skema kognitif melalui proses menghubungkan pengalaman baru dengan skema yang ada (asimilasi) dan mengubah skema yang ada untuk mengakomodasi pengalaman baru (akomodasi). Piaget menekankan bahwa anak usia dini memiliki cara berpikir yang berbeda dengan cara berpikir orang dewasa, yaitu berpikir praseptual dan pralogis, di mana mereka cenderung fokus pada aspek visual konkret dan sulit memahami perspektif orang lain.

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui empat tahap yakni, sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun)(Gandana, Gilar dkk. 2017).

Menurut Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun), di mana mereka mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar (berpikir simbolik), namun pemikiran mereka masih bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis (Marinda, Leny 2020). Anak pada tahap ini belajar melalui pengalaman konkret, bermain peran, dan eksplorasi lingkungan. Mereka belum mampu berpikir logis secara sistematis, sehingga pembelajaran harus dimulai dari hal konkret menuju abstrak.

Hal tersebut diperkuat dengan teori Slavin (dalam Jusrin: 2020) yang mengemukakan, pada tahap praoperasional, perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tiga tahap, yaitu berpikir simbolik, egosentis, dan berfikir intuitif. Berpikir simbolik yaitu kemampuan berfikir tentang objek atau peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak dihadirkan secara nyata dihadapan anak. Egosentris yaitu berpikir berdasarkan sudut pandangnya sendiri, tanpa peduli benar atau tidaknya. Intuitif adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu (misalnya menggambar).

Sementara itu, Vygotsky (dalam Icam,dkk. 2020) memiliki sudut pandang yang berbeda mengenai perkembangan kognitif anak usia dini. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif anak. Menurut Vygotsky, bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang

yang ada dilingkungan sosialnya, baik itu orangtua, teman, maupun pengasuhnya. Bahasa akan banyak membantu anak menyelesaikan persoalan-persoalannya yang tidak dapat ia selesaikan dengan sendiri.

Salah satu elemen dari teori Vygotsky, *Zone of proximal development (ZPD)* menyatakan bahwa anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Elemen kedua dari teori Vygotsky yakni *scaffolding*, dukungan yang diberikan kepada anak selama proses belajar, yang secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kemampuan anak. Dalam konteks PAUD, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan bertahap hingga anak mampu mandiri.

Dari beberapa teori yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses bertahap yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar, lingkungan, serta interaksi sosial anak. Anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan stimulasi yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa. Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir masih bersifat simbolik, egosentris, dan intuitif, sehingga pembelajaran perlu dilakukan melalui pengalaman konkret, bermain, dan eksplorasi lingkungan. Selain itu, perkembangan kognitif anak akan lebih optimal apabila didukung oleh interaksi sosial yang bermakna, penggunaan bahasa dalam proses belajar, serta adanya

bantuan atau bimbingan bertahap (*scaffolding*) dari orang dewasa sesuai dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)*, hingga anak mampu belajar secara mandiri.

5. Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Lambang Bilangan

St. Negoro dan B. Harahap (dalam Gilar Gandana,dkk.2017) mengemukakan bahwa bilangan merupakan suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca. bilangan dapat dinyatakan dengan lambang atau gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan.

Sudaryanti (dalam Gilar Gandana, dkk.2017) mengemukakan pula bahwa bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak didefinisikan. Sudaryanti menegaskan bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Sedangkan dalam menyebut bilangan dari suatu himpunan diperlukan bahasa yang sama yang berupa lambang-lambang, sehingga dapat disusun menjadi lambang bilangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu himpunan yang diwujudkan dalam bentuk lambang atau simbol, yang memiliki keterkaitan erat dengan nilai untuk menunjukkan banyaknya suatu benda. Lambang bilangan berfungsi sebagai

representasi dari bilangan itu sendiri. Simbol atau tanda yang mewakili bilangan disebut angka, yang digunakan dalam kegiatan pencacahan maupun pengukuran. Kehadiran lambang bilangan ini memudahkan kita dalam melakukan berbagai operasi hitung.(Gandana, Gilar dkk. 2017).

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang penting bagi anak usia dini. Adapun indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun antara lain, membilang benda 1-10, mengurutkan bilangan, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, membandingkan jumlah benda (lebih banyak, lebih sedikit, sama), dan menulis lambang bilangan(Fitriani, Desy 2023).

c. Tahapan Mengenal Lambang Bilangan

Tahapan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan menurut Mutiah 2010 dalam (Amir, Rumanti S 2023), diantaranya:

- 1) Tahap konsep, anak mengenal konsep bilangan melalui pengalaman konkret, seperti menghitung benda di sekitarnya.
- 2) Tahap transisi, anak mulai menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, misalnya mengaitkan jumlah benda dengan simbol angka.

3) Tahap lambang, anak mampu mengenal, menyebutkan, dan menulis lambang bilangan 1-10.

Agar pengenalan lambang bilangan efektif untuk anak usia dini, diperlukan beberapa strategi antara lain melalui kegiatan bermain, penggunaan media konkret (balok, kartu angka, benda sehari-hari), dan permainan edukatif yang melibatkan aktivitas membilang, mencocokkan, dan mengurutkan angka. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila tidak hanya hafal bentuk angka, tetapi juga memahami makna dan dapat menghubungkannya dengan jumlah benda.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak dapat mengenal lambang bilangan melalui beberapa tahapan dan diperlukan strategi yang tepat dalam proses pelaksanaannya.

6. Permainan Edukatif dalam PAUD

Menurut Mulyasa (dalam Jusrin 2020), pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya dilakukan sambil bermain. Melalui bermain, anak diajak bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda-benda di sekitarnya. Hal itu artinya, salah satu sarana yang tepat dalam proses pembelajaran anak usia dini ialah penggunaan permainan edukatif.

Permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dalam pembelajaran

PAUD, permainan edukatif harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain dapat digunakan dengan berbagai cara, menarik dan aman, melibatkan anak secara aktif, bersifat konstruktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka. Permainan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa.

Permainan edukatif seperti balok, kartu angka, puzzle, permainan tradisional dan *board game* yang dimodifikasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung, konsentrasi, kerjasama, dan kreativitas anak.

7. Permainan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran di PAUD

a. Pengertian *Board Game*

Board game merupakan permainan yang menggunakan seperangkat alat dan komponen yang diletakkan, digerakkan, atau dipindahkan pada sebuah permukaan yang telah diberi tanda atau dibagi ke dalam beberapa bagian sesuai aturan tertentu. Dengan demikian, *board game* dapat dipahami sebagai permainan yang berlangsung di atas bidang datar dengan aturan main yang sudah ditentukan, di mana pemain harus mengikuti jalur atau *track* untuk

menyelesaikan misi sesuai tema yang dirancang. Ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, misi dan tema dalam *board game* akan disesuaikan dengan materi atau topik yang sedang dipelajari oleh siswa (Maryanti, Elis dkk. 2021). Penggunaan media *board game* dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat untuk mendukung aspek perkembangan anak dan juga menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Hal ini karena *board game* dapat menggabungkan aktivitas belajar melalui permainan, berkomunikasi, serta melatih kemampuan penalaran (Trisnawati, Rika dkk. 2025).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah media permainan edukatif berbasis papan yang digunakan anak untuk belajar melalui aktivitas memindahkan pion, membaca kartu, dan mengikuti aturan permainan tertentu, sehingga membantu mereka memahami materi secara konkret, terstruktur, dan menyenangkan.

b. Manfaat Permainan *Board Game*

Bagi anak usia dini, *board game* tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang memberikan banyak manfaat, diantanya (Nigtyas, Septiana Ika 2023):

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa
- 2) Meningkatkan interaksi dan komunikasi

- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif
- 4) Meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri anak
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial
- 6) Melatih kerja sama dan menunggu giliran
- 7) Meningkatkan kemandirian

Penelitian oleh Rika Trisnawati dan Luluk Iffatur Rocmah tahun 2025 menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif anak, serta membantu mereka memahami lambang bilangan dengan cara yang konkret dan bermakna. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian lain yang menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran matematika di PAUD dan sekolah dasar, dengan peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.

Adapun strategi yang digunakan pendidik untuk memperkenalkan lambang bilangan kepada anak dengan *board game* yaitu dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik individual anak agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara merata (Trisnawati, Rika dkk. 2025).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak. Namun dalam penerapannya,

pendidik juga harus memperhatikan karakteristik anak agar penggunaan *board game* dalam pembelajaran benar-benar efektif.

c. Langkah-langkah Permainan *Board Game*

Desain *board game* untuk PAUD dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini, baik dari aspek kognitif, motorik, bahasa, maupun sosial-emosional. Papan permainan dibuat berwarna-warni dengan gambar sederhana, bentuk yang jelas, serta simbol yang mudah dikenali anak agar mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar selama kegiatan berlangsung. Ukuran papan dan komponen permainan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini, sehingga mudah dipegang, aman, dan nyaman digunakan. Pemilihan warna cerah dan ilustrasi yang familiar, seperti gambar benda di sekitar anak, bertujuan membantu anak memahami instruksi permainan tanpa merasa terbebani. Komponen yang digunakan dalam *board game* meliputi papan permainan, kartu pertanyaan sederhana, pion, token atau bintang sebagai bentuk penghargaan, serta dadu berukuran besar yang aman digunakan anak (Sofyan, Asri Yusufyanti dkk. 2024). Permainan ini dapat dimainkan secara kelompok, sehingga dapat melatih kemampuan sosial anak. Aturan permainan dapat dibuat sederhana, misalnya anak melempar dadu, memindahkan pion sesuai angka, mengambil kartu pertanyaan, dan menjawab sesuai

angka yang diperoleh. Jika jawaban benar, anak mendapat penghargaan atau bintang.

Dengan demikian, *board game* sebagai media pembelajaran di PAUD terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, sekaligus mengembangkan aspek sosial, motorik, dan kognitif anak.

8. Studi PTK pada Pengenalan Lambang Bilangan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, termasuk dalam pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini. PTK dilakukan secara siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran berdasarkan temuan pada siklus sebelumnya.

Contoh studi PTK pada pengenalan lambang bilangan antara lain:

- a. Penerapan Media *Board Games* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun yang dilakukan oleh Rika Trisnawati dan Luluk Iffatur Rochmah (2025)
- b. Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media bakar sate pada anak usia 4-5 tahun di Paud Pembina 2 Jambula Ternate yang dilakukan oleh Rumanti S. Amir (2023)
- c. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK

At-Toyyibah yang dilakukan oleh Gilar Gandana dan rekan-rekan (2017)

Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif (termasuk *board game*), secara konsisten meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, dengan tingkat keberhasilan yang diukur melalui persentase pencapaian indikator kinerja.

B. Kerangka Berpikir

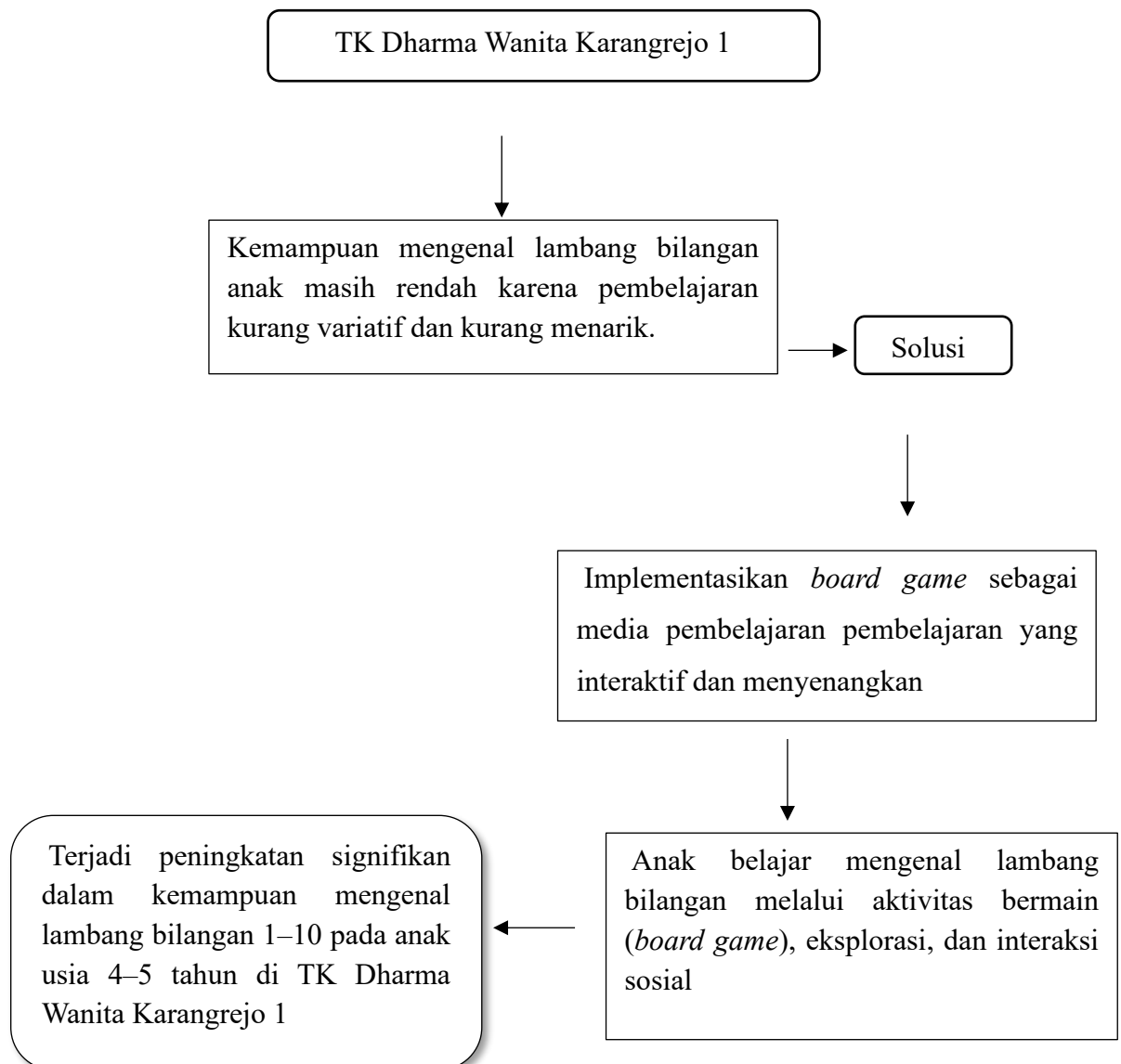
Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada identifikasi masalah rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Karangrejo 1. Penyebab utama masalah ini adalah pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar anak.

Sebagai solusi, diterapkan inovasi pembelajaran melalui penggunaan *board game* sebagai media edukatif. *Board game* dirancang khusus untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas melempar dadu, memindahkan pion dan menjawab pertanyaan, anak secara aktif terlibat dalam proses belajar mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan teori Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran yang efektif adalah melalui pengalaman konkret dan bermain simbolik. Vygotsky menekankan

pentingnya dukungan orang dewasa (*scaffolding*) dan interaksi sosial dalam pembelajaran, yang dapat difasilitasi melalui permainan seperti *board game*. Dengan demikian, peneliti beranggapan bahwa penerapan *board game* dapat menjadi solusi efektif untuk membantu anak usia 4-5 tahun mengenal lambang bilangan 1-10.

Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dikemukakan kemampuan hipotesis tindakan adalah : “ Ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui *board game* di TK Dharma Wanita Karangrejo 1.