

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakikat Anak Usia 5-6 Tahun**

##### **1. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:6), "Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya". Anak usia dini khususnya anak taman kanak-kanak merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, maupun sosial dan emosional. Setiap anak memiliki tempo perkembangan yang berbeda-beda. Namun, pada akhirnya diharapkan agar anak mampu mencapai tugas perkembangannya tersebut.

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak di antaranya yang dikemukakan oleh Bredecamp dan Cople, Brenner, serta Kellough, (dalam Masitoh, 2005: 1.12) sebagai berikut:

##### **a. Anak bersifat unik**

Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Dengan demikian, meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajar tetap memiliki perbedaan satu sama lain. Anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarganya.

**b. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan**

Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli, tidak ditutup-tutupi. Ia akan marah, kalau memang mau marah; dan ia akan menangis, kalau memang mau menangis. Ia memperlihatkan wajah ceria disaat bergembira.

**c. Anak bersifat aktif dan energik**

Anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah tak pernah berhenti dari beraktivitas, tak pernah lelah dan tak pernah bosan.

**d. Anak bersifat egosentris**

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

**e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat**

Karakteristik perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Karena itu sangat lazim jika anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru.

**f. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang**

Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru. Misalnya, anak senang membongkar dan memasang alat-alat mainan yang baru dibelinya.

**g. Anak umumnya kaya dengan fantasi dan imajinasi**

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Menurut Siti Aisyah (2007: 1.6), “Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Sedangkan fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada”. Biasanya, anak-anak sangat luas dalam berfantasi. Seperti, kursi dapat dijadikan anak mobil yang seolah-olah dia lah yang menjadi supirnya. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Maka dari itu, orang tua maupun guru dapat mengembangkan fantasi dan imajinasi anak dengan melalui berbagai macam kegiatan misalnya bercerita atau berdongeng.

**h. Anak masih mudah frustrasi**

Umumnya anak masih mudah menangis atau marah apabila keinginannya tidak terpenuhi.

**i. Anak memiliki daya perhatian yang pendek**

Anak lazimnya memiliki daya konsentrasi atau perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara instrinsik menyenangkan. Berg (dalam Siti Aisyah, dkk, 2008: 1.8) mengatakan bahwa, “Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang”.

**j. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial**

Masa anak usia dini kadang disebut golden age (usia emas) atau magic years. NAEYC mengkampanyekan masa awal kehidupan ini sebagai masa-masa belajar dengan *slogannya Early Years are Learning Years*.

**k. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman**

Seiring dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak usia dini menjadi semakin berminat pada teman-temannya. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Dari uraian yang telah dijelaskan di atas, sangatlah jelas bahwa anak merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik, dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Masa ini merupakan saat yang fundamental bagi kehidupan selanjutnya. anak usia dini adalah anak yang aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat, eksploratif, dan mengekspresikan perilakunya secara spontan. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan manusia yang seutuhnya, yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial, emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai pembentukan pribadi yang utuh.

## 2. Tugas Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tugas perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun akan dijabarkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1**

**Tugas Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Peraturan  
Menteri Diknas RI No.58 Tahun 2009**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapai Perkembangan</b>
<b>A. Pengetahuan Umum dan Sains</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi .</li><li>2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).</li><li>3. Menyusun perencanaan yang akan dilakukan.</li><li>4. Mengenal sebab- akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun begerak).</li><li>5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.</li><li>6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</li></ol>
<b>B. Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, dan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan</li></ol>

<b>Pola</b>	<p>“paling/ter”.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).</li><li>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</li><li>4. Mengenal pola ABCD-ABCD</li><li>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</li></ol>
<b>C. Konsep Bilangan, Lambang Bilangan, dan Huruf</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li><li>2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li><li>3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.</li></ol>

Setiap anak pada tingkatan usia tertentu memiliki tugas perkembangan yang berbeda-beda. Tidak semua anak pada usia yang sama tingkat pencapaian perkembangannya sama. Maka dari itu sebagai guru TK dalam menyiapkan pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tugas perkembangan anak dan disesuaikan dengan kondisi anak tersebut agar proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima anak dengan baik. Jika dilihat pada tabel di atas anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

## **B. Pembelajaran Matematika Permulaan**

### **1. Definisi Matematika**

Menurut Ani Ismayani (2010:xx), “Matematika adalah bahasa simbol. Matematika juga dapat diartikan sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, serta ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk, dan struktur”.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan pola, bentuk maupun struktur dan hubungan-hubungannya, serta hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Akan tetapi matematika di PAUD itu merupakan kegiatan belajar tentang konsep matematika yang melalui aktivitas bermain dalam kegiatan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Senada dengan hal tersebut Jo Ann Brewer (2007:350), “*Mathematics for young children is a way of viewing the world and their experiences in it*”. Yang artinya adalah matematika bagi anak-anak adalah cara untuk memandang dunia dan pengalaman mereka mengenai hal itu. Jadi pada dasarnya secara tidak langsung anak-anak itu pengguna matematika dalam dunia bermainnya. Seperti ketika anak-anak sedang bermain bersama temannya, mereka mengatakan “aku lebih tinggi dari kamu, kue ku ada 4 kita bagi 2 ya”. Dari contoh tersebut anak-anak sudah menggunakan matematika yaitu tentang ukuran dan pembagian, jadi bukan karena anak-anak bisa  $2+3=5$  itu baru dapat dikatakan mengerti matematika. Matematika untuk anak usia dini bukanlah demikian. Menurut Piaget (dalam Suyatno, 2004:156), “Anak tidak

bisa diajarkan secara langsung bahwa  $2+3=5$  sebelum anak memahami konsep bilangan”.

Menurut Ani Ismayani (2010:xxi), ”Kemampuan dasar matematika yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini yaitu, pemahaman bilangan, operasi hitung, nilai uang, pemecahan masalah, logika, konsep geometri pengukuran, konsep statistika, barisan dan deret serta estimasi”. Senada dengan hal tersebut secara umum konsep matematika untuk anak usia dini meliputi hal-hal berikut ini (Suyatno, 2004:158).

- a. Memilih membandingkan, dan mengurutkan.
- b. Klasifikasi
- c. Menghitung
- d. Angka
- e. Pengukuran
- f. Geometri
- g. Membuat Grafik
- h. Pola
- i. Memecahkan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, dari beberapa konsep matematika salah satunya adalah pemahaman bilangan. Pada usia tiga, empat, dan lima tahun salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak yaitu pengembangan kepekaan pada bilangan. Jadi konsep bilangan serta lambang bilangannya sudah bisa diajarkan pada anak usia dini. Bilangan merupakan kuantitas suatu benda atau jumlah suatu benda. Sedangkan lambang bilangan adalah visualisasi dari bilangan atau simbol angka dari bilangan tersebut. Misalnya jumlah kue yang dibeli ibu ada lima (kuantitas suatu benda) dan lambang bilangannya adalah angka 5.



## 2. Konsep Bilangan

Bilangan merupakan kuantitas atau jumlah suatu benda (Diknas, 2007).

Menurut State of Connecticut State Board of Education (2007:84), "*Number is the amount of quantity used to group items*". Yang artinya angka adalah jumlah kuantitas yang berfungsi untuk mengelompokkan hal-hal.

Dalam pengenalan konsep bilangan tidak terlepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep bilangan melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep bilangan ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Menurut Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008:393), "Bilangan adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari". Konsep bilangan dan keselarasan bilangan satu lawan satu menjadi solid bagi anak-anak usia lima tahun. Anak-anak melakukan lebih banyak usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Kegiatan menghitung dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

Selain itu Susan Sperry Smith (2009:11) mengatakan, "*At about age 5 or 6, the child can use a symbolic mode such as oral language, picture story drawing, or number writing to represent thinking*".

Hal tersebut menunjukkan bahwa sekitar usia lima atau enam tahun, anak-anak dapat menggunakan bentuk simbol seperti, bahasa oral, cerita bergambar atau tulisan angka untuk menggambarkan ide atau gagasan. Mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak TK memang sedikit sulit.

Hal ini dikarenakan konsep bilangan sifatnya abstrak dan anak TK belum bisa berpikir secara abstrak melainkan mereka berpikir secara kongkrit. Oleh karena itu dalam mengenal konsep bilangan bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pengenalan konsep bilangan.

### 3. Kemampuan Mengenal Bilangan di TK

Menurut Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, “Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak-anak usia tiga, empat, dan lima tahun ialah pengembangan kepekaan bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung”. Selanjutnya Coopley mengemukakan, “Ada lima kemampuan yang diajarkan dalam mengenal bilangan dan operasi bilangan, yaitu: *counting, quantity, change operations, Comparison, dan place value*”. Kemampuan-kemampuan yang akan dibahas dalam pembelajaran kompetensi bilangan anak adalah sebagai berikut:

#### a. *Counting* atau berhitung

*Counting* merupakan kemampuan anak untuk menyebutkan urutan bilangan/membilang buta (*Rote Counting/rational counting*) atau kemampuan memperagakan sebuah pemahaman mengenal angka dan jumlah, misalnya berhitung 1-10 dengan menggunakan gambar binatang.

*b. Quantity* atau kuantitas

*Quantity* merupakan kemampuan untuk mengatakan banyaknya benda dalam 1 kelompok tertentu dengan menyebutkan angka terakhir pada urutan berhitungnya.

c. Kemampuan mengenal angka

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan mengingat bentuk dari masing-masing simbol.

**4. Tahap-tahap Pembelajaran Mengenal Bilangan untuk Anak TK**

Ahli psikologi Swiss Jean Piaget (dalam Florence, 2009:58) mengatakan, “Pertama kali yang mengeksplorasi fakta bahwa anak melewati tahap-tahap berlainan dalam pembelajaran mereka dapat mencapai tahap-tahap tersebut pada umur berbeda, tetapi setiap anak berjalan melalui tahap serupa dengan urutan yang sama”. Florence (2009:58), “Dalam matematika, tahap pembelajaran relevan berhubungan dengan apa yang disebut sebagai konservasi. Piaget mengacu pada beberapa bentuk konservasi, termasuk konservasi bilangan, kuantitas lanjutan, dan substansi”. Konservasi bilangan berhubungan dengan kemampuan untuk mengetahui korespondensi satu ke satu. Konservasi kuantitas lanjutan melibatkan kemampuan untuk memahami bahwa sebuah kuantitas tidak berubah bahkan setelah melakukan berbagai macam manipulasi. Konservasi substansi adalah kemampuan yang sama tetapi melibatkan obyek padat. Untuk berproses melalui tahap-tahap ini

dengan mudah, anak membutuhkan bermacam-macam pengalaman dengan memanipulasi obyek.

Anak membangun konsep matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan untuk anak usia dini memerlukan tahapan-tahapan dalam penyampaianya dan dilakukan secara bertahap. Keterampilan membilang terdiri dari beberapa tahapan perkembangan. Berikut ini adalah beberapa tahap cara anak membilang yang umumnya ditemukan pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menyebutkan urutan bilangan, pada tahap ini anak dapat membilang karena ia sudah hafal.
- b. Membilang dengan menunjuk, pada tahap ini anak dapat membilang dengan cara menunjuk objek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjuk objeknya.
- c. Membilang secara rasional.
- d. Membilang dengan melanjutkan, pada tahap ini anak sudah bisa membilang dari berapa pun awalnya.
- e. Membilang mundur, pada tahap ini anak sudah mampu melakukan membilang mundur dari berapa pun awalnya.  
([http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no\\_skripsi=13194](http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=13194)).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan kepada anak TK tidaklah mudah. Mengenalkan pembelajaran konsep bilangan tidak dapat dilakukan dengan cara melompat-lompat melainkan dengan cara bertahap. Dimulai dengan pemahaman ide dan konsep yang sederhana sampai kejenjang yang lebih kompleks. Dalam hal ini tentunya guru juga harus memperhatikan tentang tingkat kesukaran dari materi yang disampaikan.

## **C. Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Konsep Bilangan**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam peningkatan belajar mengajar. Menurut Azha Arsyad (2011:3), "Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar". Media pendidikan adalah segala bentuk saluran atau alat yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Sejalan dengan hal tersebut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011:3), "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk saluran atau alat yang digunakan orang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap serta informasi pendidikan yang dapat dijadikan sebagai alat untuk memotivasi anak didik sehingga timbul minat untuk belajar dan memusatkan perhatian terhadap apa yang sedang dipelajari. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak didik serta menimbulkan kerjasama yang baik dengan teman lainnya di kelas.

Di TK dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak selalu berdasarkan pada unsur bermain. Namun bermain disini maksudnya adalah bermain yang mengandung unsur pendidikan dan pastinya menyenangkan. Untuk itu seorang guru haruslah menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Azhar Arsyad

(2011:29), "Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer". Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011:12), ketiga ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixsative Property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.
- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*), ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang esensial dan saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih terdapat berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2011:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak mata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung dengan guru, masyarakat, lingkungannya serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Menurut Badru Zaman (2005:4.11), "Telah banyak hasil penelitian yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantaranya penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (visual)". Dengan demikian, penggunaan yang dapat dilihat (visual) pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di TK.

### **3. Kartu Angka Bergambar**

Permainan kartu adalah cara yang bagus untuk melewatkan waktu ketika anak merasa bosan. Secara umum menurut Sadiman (2003:29), "Kartu

(*card*) adalah kertas terbal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dimana-mana". Selanjutnya Pamadhi & Sukardi (2008:2.8), "Bagi anak normal, ketika melihat gambar maka terjadi proses berpikir, dimana cita-rasa dan angannya akan tumbuh terus". Gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Hanya dengan melihat gambar anak-anak dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah dilihat sebelumnya. Selain itu menurut Azhar Arsyad (2011:119), "*flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, angka atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu". Selanjutnya Surana (<http://www.balitacerdas.com>), "*flash card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa pias-pias kartu yang berupa gambar yang sengaja dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya; belajar membaca, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, mengenal angka".

Senada dengan hal tersebut Komariyah & Soeparno (dalam Dias Anggriati, 2012:33) menjelaskan bahwa,

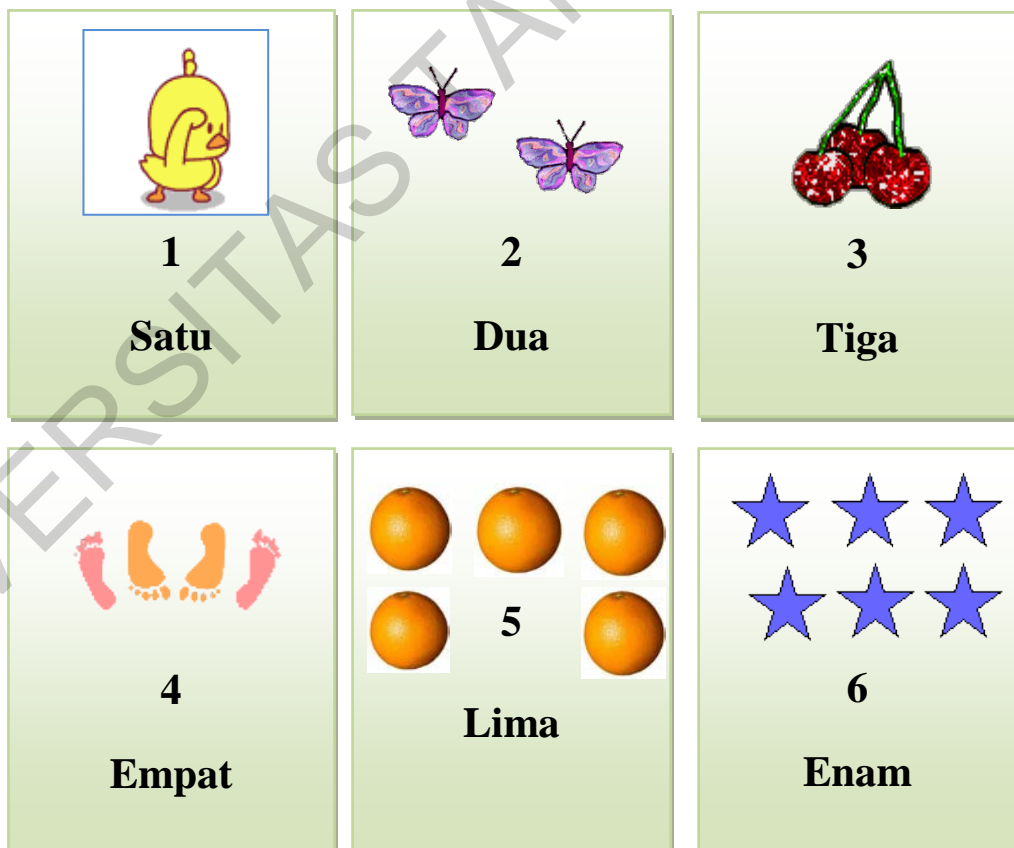
Media kartu angka bergambar adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media kartu angka bergambar ini digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika.

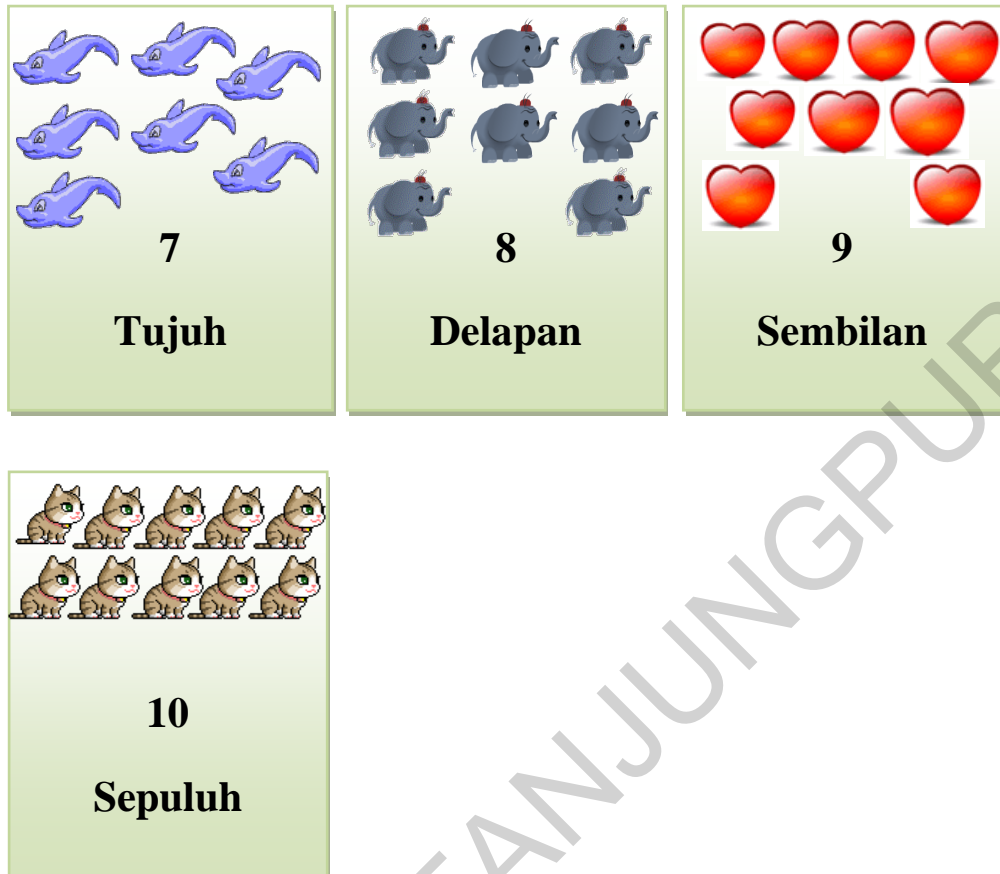
Proses pembelajaran melalui media ini dilakukan dengan unsur permainan yang dapat memberikan rangsangan kepada anak-anak untuk



terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Permainan menggunakan kartu cukup menyenangkan bagi anak-anak. Media permainan kartu angka bergambar ini juga mempunyai dampak positif terhadap anak pada proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka bergambar merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran. Di bawah ini merupakan contoh kartu angka bergambar yang dapat digunakan dalam mengenalkan bilangan kepada anak.





#### 4. Syarat-syarat Media Gambar

Salah satu cara yang paling baik melatih kepekaan bilangan kepada anak-anak usia dini adalah dengan melalui gambar.

Sadiman, dkk (2011:31-33) Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan yaitu:

- Autentik, gambar harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat sebenarnya.
- Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- Ukuran relatif, gambar dapat membesarkan atau memperkecil benda sebenarnya.
- Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- Gambar dilengkapi dengan warna-warna yang menarik.
- Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **5. Perencanaan Pembelajaran Konsep Bilangan melalui Kartu Angka Bergambar**

Menurut Masitoh (2005:4.9), "Perencanaan pembelajaran adalah rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan anak agar tujuan dapat tercapai". Perencanaan pembelajaran mengandung komponen-komponen yang ditata secara sistematis dimana komponen-komponen tersebut saling berhubungan dan saling ketergantungan satu sama lain. Komponen-komponen perencanaan pembelajaran tersebut meliputi: Tujuan pembelajaran, materi atau bahan yang akan diajarkan agar tujuan tercapai, kegiatan belajar mengajar, media dan sumber belajar, dan evaluasi yang digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan.

Dalam kegiatan penggunaan media kartu angka bergambar, anak terlibat langsung. Sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajarannya media kartu angka bergambar dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak merasa sedang belajar, misalnya anak menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyaknya benda. Mengurutkan kartu angka bergambar, atau pun belajar berhitung matematika dengan menggunakan media tersebut.

## **6. Langkah-langkah Pembelajaran Konsep Bilangan melalui Kartu Angka Bergambar**

Keterampilan matematika yang dapat dikembangkan diantaranya adalah pemahaman terhadap konsep bilangan dan lambang bilangan, menyebutkan

urutan bilangan, pemahaman terhadap konsep perbandingan banyak sedikit atau kurang dari dan lebih dari. Dalam mengembangkan pemahaman anak mengenai hal tersebut guru dapat memanfaatkan benda-benda yang kongkrit atau dengan menggunakan media yang dapat menarik hati anak seperti media gambar.

Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran konsep bilangan dengan media gambar yaitu:

- a. Anak diminta untuk menyebutkan jumlah gambar dari kartu angka bergambar yang diberikan.
- b. Guru menyiapkan bahan-bahan untuk menghitung yang dapat dilakukan anak baik secara individual maupun berpasangan.
- c. Guru dan anak bernyanyi urutan bilangan 1,2,3 sambil menunjuk kartu angka bergambar.
- d. Guru mengambil dan menunjukkan kartu angka bergambar secara acak dan anak menebaknya.
- e. Anak diminta mengurutkan kartu angka 20-1 (berhitung mundur)
- f. Anak diminta untuk meletakkan berbagai alat untuk menghitung seperti kancing baju, biji-bijian sesuai dengan kartu angka yang tersedia (pemahaman bilangan dan lambang bilangan).

Dias Anggriati([http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no\\_skripsi=13194](http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=13194)).