

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan matematika. Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan sejak usia dini melalui penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan, dan operasi bilangan (Suyanto, 2005a;56).

Nining Sriningsih (2009: 18) mengemukakan bahwa lambang bilangan adalah suatu ilmu tentang struktur yang berhubungan dengan baik, artinya berhitung merupakan ilmu yang berhubungan dengan penelaah bentuk, struktur struktur abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut dalam berhitung terorganisasikan dengan baik, sistematis dan logis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 150) . Bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan. Pendapat lain menyatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal lambang bilangan adalah sebagai untuk mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal angka atau pun simbol pada lambang bilangan.

2.1.2 Pengertian Lambang Bilangan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:150-151) bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan. Pendapat lain menyatakan bahwa lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan. Bilangan juga merupakan elemen dasar matematika yang digunakan untuk menghitung dan pengukuran (Abdul Syukur dkk,2005:72). Adapun yang dimaksud dengan kemampuan mengenal lambang bilangan ialah daya atau kesanggupan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan tahap perkembangannya dan terus meningkat dalam mengenal berbagai macam lambang bilangan (Susanto, 2011:98).

Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan lambang bilangan yaitu melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi dan tahap pengenalan lambang bilangan juga merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari. Jadi, sebelum seseorang melakukan kegiatan berhitung, maka ia harus tahu terlebih dahulu tentang bilangan serta lambangnya.

Bilangan adalah konsep matematika. Hal ini penting untuk pengembangan kepekaan bilangan sebelum anak mulai berhitung hingga konsep yang lebih rumit seperti aljabar, algoritma, dll. Bilangan mewakili kuantitas suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan simbol dari sebuah bilangan. Lambang bilangan ialah konsep matematika untuk pengukurannya serta pencacahan (Sofiati dan Komalasari,n.d).

2.1.3 Tahapan Pengenalan Lambang Bilangan

Pada tahap ini, anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau kongkrit, dan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas, kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru meletakkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian meletakkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi intruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar.

2.1.4 Tujuan Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar bagi penguasaan operasi-operasi matematika dijenjang pendidikan formal berikutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Adapun tujuan pengenalan lambang bilangan untuk anak usia dini adalah untuk menambah dan mengembangkan keterampilan matematika yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari (Hadi,2015). Pengalaman awal matematika untuk anak usia dini membentuk fondasi dasar untuk pembelajaran matematika dan kesuksesan belajar dimasa depan.

Tujuan khusus untuk konsep bilangan ini adalah untuk membangun pengetahuan dasar dan pemecahan masalah sederhana yang berkaitan dengan angka. Hal ini jika pengenalan lambang bilangan terstimulasi dengan baik, anak

akan mudah mencari solusi dalam kesehariannya. Misalnya dari menghitung berapa jumlah pensil yang dibawanya saat kesekolah, tanggal dan waktu ia berangkat dan pulang sekolah, dan lain sebagainya.

2.1.5 Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010: 49) indikator kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:(1) menunjukkan lambang bilangan 1-10, (2) Mengurutkan lambang bilangan 1-10, (3) Menghubungkan/memasangkan symbol gambar dengan benda-benda sesuai jumlahnya dengan lambang bilangan 1-10 (4) Menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda nyata.

Beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa salah satu indikator kemampuan kognitif pada usia 4-5 tahun meliputi mengenal lambang bilangan. Indikator kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun yaitu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, mengurutkan bilangan dengan benda 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan acuan instrumen dari indikator tersebut.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Media *flashcard* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu (Fauziah 2016, hlm. 2). Sedangkan menurut Febriyanto (2019, hlm.

110) menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya. Anak menjadi lebih aktif untuk mengamati, mendemonstrasikan dan mengeksplorasi potensinya (Sanaky, 2011).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan atau angka /simbol dll, yang bentuk dan warna yang unik sehingga anak dapat merespon.

2.1.7 Pengertian Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu angka (Hasan, 2010:65). Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan anak usia dini mampu untuk belajar berhitung dengan mengingat angka dan bentuk. Selain itu teknik permainan *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan otak kanan anak. *Flashcard* merupakan media yang termasuk pada jenis media visual, jika dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang (Asyhar, 2012:4). *Flashcard* bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Selain itu, ada pendapat lain yang juga mendefinisikan tentang kartu angka yang merupakan alat bantu paling penting untuk melatih dan memperkuat

kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal bilangan (Tarjono, 2003).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah sebagai media pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

2.1.8 Manfaat Media *flashcard*

Mengenal manfaat media itu sendiri pada mulanya mengenal media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, mudah dipahami. dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pengajar berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi anak dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret)
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan).
4. Semua indra murid dapat diaktifkan)
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar mengenal lambang bilangan
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Flashcard* adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik

bersemangat karena media *flashcard* tidak hanya guru yang menjelaskan tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti Games, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

2.1.9 Macam-macam Media *Flashcard*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.¹⁰³ Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. *Flashcard* berupa kartu bergambar berbentuk angka yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya

2.1.10 Kelebihan Media *Flashcard*

Flashcard memiliki beberapa kelebihan, antara lain: mudah dibawa-bawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. *Flashcard* termasuk ke dalam bagian media visual berupa kartu yang pada bagian sisi satu kartu ini menampilkan gambar yang perlu diingat cara penggunaan media ini yaitu dengan menunjukkan gambar secara cepat beserta diiringi dengan bunyi bacaan dari gambar tersebut

secara berulang-ulang sehingga dapat merangsang daya ingat anak dengan baik dan dapat menstimulasi proses kerja otak kanan untuk aktif menerima informasi.

Kelebihan *Flashcard* bilangan merupakan alat bantu paling penting untuk berlatih dan memperkuat kemampuan mengenal bilangan, meningkatkan kemampuan menyebut sambil mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan (Tarjono;2003 : 2). *Flashcard* bilangan bermanfaat untuk pengenalan pada kegiatan penanaman konsep dan pemahaman konsep lambang bilangan. Sukayati (2004 : 9).

Dari beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flashcard* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh anak usia dini karena tampilannya yang menarik bagi anak usia dini serta dapat membuat anak usia dini senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya selain itu juga, anak usia dini memperoleh pembelajaran yang bermakna.

2.1.11 Kelemahan Media *Flashcard*

Kelemahan dari media *FlashCard* ini peserta didik hanya memahami lambang bilangan dan gambar pada *Flashcard* (Pande, 2015, hlm. 4) mengatakan bahwa media *flashcard* memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami lambang bilangan serta gambar yang ada pada di media *Flashcard*.

Noviana (2020, hlm. 39) kelemahan media pembelajaran *Flashcard* sebagai berikut:

1. Menekankan peserta didik dapat melihat media *Flashcard* tersebut di depan kelas.
2. Kurangnya efektif jika memakai media *Flashcard* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
3. Ukuran media *Flash card* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk kelompok besar

Dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *Flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *Flashcard* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *Flashcard* dengan metode yang gitu-gitu saja maka peserta didik akan lebih bosan/jenuh.

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan Penelitian yang mendukung pembelajaran pengaruh media *flaschard* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media yaitu;

1. Mochamad Heri, Putu Agus Ariana (2018). Berjudul “ PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN ” Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di TPA Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja.
2. Ade Satriana (2013). Berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1 SAMPAI 5 MELALUI MEDIA

FLASHCARD “Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

3. Garin Diah Palupi dan Damajanti Kusuma Dewi (2013). Berjudul “PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B di TK ABA IV KOTA KEDIRI “ Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Media Flashcard berpengaruh terhadap kemampuan lambang bilangan pada anak kelompok B TK ABA IV Kota Kediri.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan untuk anak dari lahir sampai 6 tahun untuk menumbuhkan dan mengembangkan perkembangan jasmani dan rohani. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan stimulus serta memperkenalkan anak pada dunia disekitarnya, sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya. Dalam mengembangkan keseluruhan aspek kemampuan anak, memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran salah satunya bermain. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak, proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Melalui kegiatan bermain akan terlihat kelebihan, kekurangan, sportivitas, kemampuan bergaul, serta sikap anak terhadap kawan, dan

orang yang lebih tua. selain belajar sambil bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuannya.

Dalam mengenalkan lambang bilangan, tentunya akan memerlukan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tertarik untuk mengerjakannya. Untuk mengajarkan anak belajar berhitung, dapat melalui berbagai cara, antara lain (1) anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 (2) menunjukkan lambang bilangan 1-10 (3) anak diajak untuk menghubungkan simbol gambar benda sesuai jumlahnya dengan lambang bilangan 1-10 (4) menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda nyata (Fitriyanti,2015).

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenali Lambang Bilangan pada Perkembangan kognitif, maka hipotesisnya sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Media *Flashcard* terhadap perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di TK Islam Najmah
Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia.

Ha. : Ada pengaruh model pembelajaran Media *Flashcard* terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Najmah
Rugayah Darus Jl. Kapten Muslim No. 51 Kec. Medan Helvetia.