

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia anak merupakan sasaran prioritas pembangunan Nasional. Saputra (2018) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Widodo (2020) tujuan Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu cara untuk mencapai kemampuan yang diharapkan adalah dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mengembangkan kemampuan melalui bermain. Melalui metode bermain seorang anak diharapkan mampu menerima materi pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Selama ini masih banyak anak yang menganggap pembelajaran tentang pengenalan konsep angka adalah suatu yang sulit. Sulitnya memahami konsep angka ditunjukkan anak usia lima tahun memerlukan bimbingan dan pendampingan oleh orang tua atau guru. Orang tua dan guru sangat berperan aktif dalam membantu anak dalam menemukan konsep bilangan. Menemukan konsep angka secara alami adalah jalan terbaik bagi anak usia dini yang sedang belajar ketrampilan atau konsep matematika. Belajar mengenai konsep angka dapat terjadi secara alami dan langsung seperti ketika anak sedang bermain. Melalui bermain anak dapat menemukan, menguji, serta menerapkan konsep bilangan secara alami tanpa ada paksaan dan tekanan. Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai

potensi yang dimiliki anak. Upaya mengembangkan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk permainan konsep angka, permainan ini tidak terkait dengan dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kemampuan mental emosional dan kesiapan mental sosial, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Musi et al, (2018) menyatakan bahwa secara umum permainan konsep angka bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran dalam konsep berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga nantinya anak mempunyai kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yaitu di sekolah dasar. Secara khusus permainan konsep angka di Kelompok Belajar (KB) bertujuan agar anak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep bilangan sehingga anak dapat berfikir secara logis dan sistematis. Permainan mengenal konsep angka merupakan salah satu kegiatan belajar mengembangkan kemampuan dasar konsep matematika anak pada masa tahapan awal perkembangan. Apabila diberikan sejak dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan di sekitarnya.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal Tanggal 13 Oktober seringkali kurang menarik bagi anak. Berdasarkan hasil observasi awal dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep angka anak yang mempunyai kategori Berkembang Sangat Baik 0 anak atau 0%, Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 0 anak atau 0%, Kategori Mulai Berkembang (MB) 3 anak atau 23% dan Kategori Belum Berkembang 10 anak atau 77%.

Berdasarkan hasil observasi awal, maka satu hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh seorang guru adalah mencari metode yang tepat agar pembelajaran dapat menarik, anak didik akan mengikuti pembelajaran dengan senang hati, tidak terpaksa, sehingga tercapai dalam tujuan pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mencoba melakukan penelitian

dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Papan Flanel di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan di dalam penelitian ini, yakni penting kiranya Kemampuan mengenal konsep angka anak ditingkatkan salah satunya melalui bermain papan flanel.

C. Cakupan Masalah

Adapun cakupan permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka melalui bermain papan flanel

D. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Guna memberikan kejelasan terhadap pembahasan penelitian ini, maka penulis perlu menyampaikan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana peningkatan mengenal konsep angka melalui bermain papan flanel anak usia dini di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal?

2. Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep angka di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal maka dilakukan dengan menerapkan melalui bermain papan flanel agar anak lebih mudah memahami konsep angka

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuannya adalah Untuk untuk mendeskripsikan peningkatan mengenal konsep angka melalui bermain papan flanel anak usia dini di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Mendapat teori tentang kemampuan pemahaman anak dalam memahami konsep bilangan melalui bermain papan flanel

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis.

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran yang menggunakan metode bermain papan flanel dalam meningkatkan pemahaman konsep angka anak

b. Bagi anak

1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran konsep angka.

2) Memberikan pengalaman langsung pada siswa tentang berpikir ilmiah karena siswa melakukan secara langsung dalam proses pendekatan belajar angka.

c. Bagi guru

1) Meningkatkan kemampuan profesi guru,

2) Mampu melaksanakan refleksi diri dan menampilkan praktik proses pembelajaran yang efektif dan efisien

d. Bagi sekolah

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan yang berguna bagi sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran.

2) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, sehingga masyarakat lebih peduli dan akan terjalin kerjasama yang menguntungkan bagi sekolah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA PIKIR DAN
HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebagai pembandingan dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian
1	Abdul syukur (2019) Judul Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam	Berdasarkan hasil penelitian ada siklus I persentase keberhasilan unjuk kerja siswa mencapai 30% dari persenta se sebelum penggunaan siklus, dalam siklus ini siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) berjumlah 11 orang sedangkan yang belum berhasil mencapai KKM berjumlah 9 berlanjut ke siklus II pada siklus II persentase keberhasilan mencapai 45% dan seluruh siswa yang berjumlah 20 orang berhasil mencapai KKM
2	Elpa Maya Astuti (2020) Judul Meningkatkan Kemampuan	Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan tampak pada hasilnya

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian
	Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Alfarizky Kids Kabupaten Kampar	yang signifikan yakni dari data awal 35,83% (mulai berkembang), mengalami peningkatan ke siklus I 46,25% (berkembang sesuai harapan). Peningkatan dari siklus I ke siklus II 67,08 (berkembang sesuai harapan). Perkembangan data awal ke siklus II meningkat sebesar 31,25% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan
3	Ida Royani (2023) Judul Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini meningkat setelah dilaksanakan tindakan penelitian melalui permainan ular tangga. Implikasi hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru PAUD ketika mengenalkan konsep bilangan kepada siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti dilakukan yaitu penelitian ini hakikatnya sama-sama yakni menggunakan variabel meningkatkan kemampuan pemahaman konsep angka. Perbedaan dari kedua penelitian adalah media yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan bermain papan flanel.

B. Kajian Teoritis

1. Hakikat Matematika bagi Anak Usia Dini

Matematika menurut Safira (2020:56) adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Matematika tidak hanya berhubungan dengan

bilangan-bilangan serta operasi-operasi, melainkan juga unsur ruang sebagai sasarannya. Namun penunjukan kuantitas seperti itu belum memenuhi sasaran matematika yang lain, yaitu yang ditunjukkan kepada hubungan, pola, bentuk dan struktur.

Dari uraian di atas jelas bahwa objek penelaah matematika tidak sekedar kuantitas, tetapi lebih dititikberatkan kepada hubungan, pola, bentuk dan struktur karena kenyataannya, sasaran kuantitas tidak banyak artinya dalam matematika. Dengan demikian, dapat dikatakan matematika itu berkenaan dengan gagasan berstruktur yang hubungan-hubungannya diatur secara logis. Ini berarti matematika bersifat sangat abstrak, yaitu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak dan penalaran deduktif.

Sampai saat ini belum ada definisi tunggal tentang matematika. Hal ini terbukti adanya puluhan definisi matematika yang belum mendapat kesepakatan diantara pra matematikawan. Mereka saling berbeda dalam mendefinisikan matematika. Namun yang jelas, hakekatnya matematika dapat diketahui, karena obyek penelaah matematika yaitu sasarannya telah diketahui sehingga dapat diketahui pula bagaimana cara berpikir matematika itu.

Pertumbuhan intelektual menurut Mulyati, R., Herminastiti, R., & Malik, H. A. (2021) merupakan suatu proses yang terus menerus dari keadaan seimbang – tidak seimbang. Tetapi, bila keseimbangan tercapai, individu berada di tingkat intelektual lebih tinggi daripada sebelumnya.

Salah satu dari tujuan dalam pengajaran matematika adalah untuk mengembangkan kesadaran akan bilangan. Eksperimen-eksperimen dengan situasi fisik yang membawa pada pengenalan pola dan barisan bilangan memenuhi keperluan untuk mencapai tujuan. Eksperimen seperti ini melibatkan murid secara individu dengan aktivitas di tangannya, melibatkan instruksi langsung yang membawa pada hasil yang dapat dihitung (Maulida, U., Yuliani, R., & Anggraeni, I. (2022)

Matematika erat hubungannya dengan kecerdasan logis matematis. Kecerdasan Logis Matematis adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan

untuk menganalisis masalah secara logis, menemukan rumus dan pola tertentu, serta menyelidiki sesuatu secara ilmiah. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan aktivitas berpikir dan berargumentasi, baik secara induktif (penjabaran ilmiah dari umum ke khusus) maupun deduktif (Maulida, U., Yuliani, R., & Anggraeni, I. (2022))

Jelas bahwa adaptasi akan terjadi juga di dalam proses belajar. Perkembangan kognitif bergantung kepada akomodasi. Para siswa harus memasuki lingkungan yang tidak di ketahui dengan maksud belajar. Ia tidak dapat belajar hanya dari apa yang telah diketahui, ia tidak dapat hanya bergantung kepada asimilasi. Di dalam situasi dimana proses adanya struktur kognitif yang dimiliki siswa tidak digunakan, terjadilah akomodasi bukan asimilasi.

Piaget mengemukakan pendapatnya bahwa perubahan perkembangan natural pada anak bukan ditentukan oleh faktor genetik dan hanya merepresentasikan cara berpikir anak yang menyeluruh. Menurut piaget, anak secara konstan mengeksplorasi serta memanipulasi lingkungan, dan membangun struktur baru yang lebih elaboratif. Piaget juga menjelaskan karakterisasi aktivitas anak-anak berdasarkan tendensi-tendensi biologis yang terdapat pada semua organisme. Tendensi tersebut adalah asimilasi berarti memasukkan atau menerima, dan akomodasi yang berarti merubah (Lara Fridani dkk, 2018:3.4).

Hasil studi mendalam para ahli matematika mutakhir menyimpulkan bahwa semua cabang-cabang matematika bertumpu pada konsep dasar dan teori tentang himpunan. Teori tentang himpunan bukan saja digunakan dalam penjelasan bilangan-bilangan, namun juga sangat penting untuk menyelesaikan persamaan, interpretasi grafik, teori kemungkinan dan statistika. Selain itu, konsep himpunan juga menunjang penjelasan konsep-konsep geometri, baik geometri bidang, maupun geometri ruang (Lubis dan Umar, 2022).

Konsep tentang himpunan pertama kali dikemukakan oleh seorang ahli matematika berkebangsaan jerman, yaitu George Cantor, akhir abad ke-

19. Konsep himpunan pada saat itu masih menjadi bahan perdebatan. Dan baru pada tahun 1920, konsep ini mulai digunakan sebagai landasan matematika. Secara umum himpunan dapat diartikan sebagai kumpulan objek yang didefinisikan dengan jelas dan dapat dibeda-bedakan. Jadi himpunan adalah sebuah koleksi dari objek-objek yang terdefinisi dengan baik (Syafri, 2018:118).

Dalam pembelajaran matematika terdapat banyak ketrampilan yang dapat dikuasai anak didik. Namun, khususnya Anak Usia Dini, ketrampilan matematika yang dapat diajarkan pada mereka tidak sebanyak dan sesulit anak-anak di atas usianya.

Pembelajaran konsep angka, berkaitan dengan pemikiran seberapa banyak suatu benar. Konsep angka juga meliputi kegiatan berhitung. Belajar memahami angka merupakan kegiatan yang sangat mendasar bagi anak yang melakukan kegiatan yang berkaitan dengan angka, yakni bilangan.

2. Konsep Angka

a) Pengertian Membilang Anak Usia Dini

Menyebutkan angka satu, dua, tiga, empat dan seterusnya sepertinya tidak bermakna karena anak belum mengerti makna dari bilangan. Anak bisa menyebutkan akan tetapi belum paham apa itu angka satu. Anak belum paham bahwa bilangan adalah simbol dari jumlah suatu benda. Hal itu dapat dilihat pada anak usia dini menghitung benda. Meskipun anak sudah bisa menghitung tetapi belum mempunyai kemampuan untuk memahami bilangan. Azizah, *et.al* (2023) menyatakan bahwa kemampuan membilang adalah merupakan kemampuan untuk menyatakan nomor berurutan yang dimulai dari angka "satu" dengan menghubungkan pada setiap nomor dengan demikian membilang adalah suatu yang nyata.

Kegiatan membilang untuk anak usia dini adalah salah satu perkembangan kognitif anak pada tahap pra-operasional, yang mana menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas anak mulai mengerti beberapa simbol dan benda, gambar dan

bahasa. Kemampuan membilang merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, bilangan merupakan suatu ide bersifat abstrak atau lambang yang dapat memberikan keterangan tentang dari banyaknya suatu anggota himpunan (Mahdalena,2023).

Menurut Dini 2022, kemampuan membilang ialah satuan sistem matematis dan abstrak yang dapat dikelompokkan, dikalikan atau ditambah. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Wahyuni (2022) kemampuan membilang ialah suatu alat bantu yang mempunyai suatu pengertian, yang mana membilang yaitu mewakili dari jumlah yang ada dalam lambang bilangan. Menurut Dani (2022) membilang adalah suatu simbol dari suatu objek terdiri dari angka-angka. Misalnya angka 10, ditulis dengan 2 angka (*double digits*) angka 1 dan angka 0.

Pengenalan konsep bilangan tidak bisa lepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pada dasarnya anak sudah mempunyai kemampuan dasar matematika sebelum anak memperoleh pelajaran matematika secara formal. Hal ini ditunjukkan dengan minat anak untuk mengetahui hal-hal yang baru di sekitar lingkungan anak. Untuk mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak sedikit sulit karena sifatnya yang abstrak.

b) Rambu-Rambu Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini

Menurut La Sule *et.al* (2023) berpendapat bahwa perkembangan kognitif pada Fase Pra Operasional pada usia 2-7 tahun, merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam berpikir. Oleh sebab itu, pola berpikir anak belum stabil dan terorganisir secara baik. Pada fase ini di bagi menjadi 3 sub fase berfikir:

- 1) Berfikir secara simbolik (2-4tahun), yaitu anak sudah mampu berpikir tentang objek dan peristiwa yang abstrak, serta dapat menggambarkan tentang objek yang tidak ada dihadapannya
- 2) Berpikir secara egosentris (2-4 tahun), anak memandang dunia dengan persepsi sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang sendiri.

3) Berpikir secara intuitif (4-7 tahun), anak mampu berpikir secara abstrak dan dapat mengemukakan pendapat ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir ilmiah. Berdasarkan pendapat para pakar di atas sepatutnya seorang pendidik memperhatikan tahap usia anak agar dalam memberikan pembelajaran dapat sesuai dan tepat pada perkembangan yang di capai.

3. Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

Kecerdasan logika-matematika diartikan sebagai kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan sistematis. Marli'ah, S. (2019:40) Kecerdasan logika matematika adalah kemampuan untuk memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka dan prinsip-prinsip serta kepekaan melihat pola dan hubungan sebab akibat dan pengaruh. (Haloho, 2023)

Jadi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kecerdasan logika matematika adalah kemampuan untuk memahami dasar-dasar operasional, berpikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan sistematis.

4. Tahapan Perkembangan Mengenal konsep angka Anak usia 5-6 tahun

Jauh sebelum anak berurusan dengan simbol-simbol abstrak dan rumus-rumus, ia akan menemukan matematika dalam berbagai benda yang dilihat dan disentuhnya. Semakin berkembang pengetahuan anak, apalagi dengan bimbingan dan pengarahan orangtua, anak kemudian memang semakin mampu menerapkan dasar-dasar konsep matematika, seperti mengklasifikasi, membandingkan, menyusun urutan, dan berhitung.

Tahapan perkembangan logika-matematika anak usia 0-5 tahun sebagai berikut:

a. Usia bayi 0 -1 tahun

Anak suka mengamati apa saja yang ada disekitarnya yang dapat dijangkau dengan mudah.

b. Usia 1,5 – 2,5 tahun

Anak mulai mengklasifikasikan obyek berdasarkan warna, bentuk dan fungsi. Atau apabila pada usia ini anak mulai berbicara, kesadaran terhadap konsep besar dan kecil akan berkembang dan memasuki tingkatan konsep lebih besar atau lebih kecil dengan membandingkan berbagai benda.

c. Usia 3 - 4 tahun

Anak menyukai kegiatan menyusun benda berdasarkan urutan kecil ke besar. Di usia ini anak telah berada dalam tahap perkembangan berpikir untuk menimbang dan mengukur. Anak usia 3 tahun sudah mulai menyadari konsep pola tertentu, misal kancing yang disusun dengan pola warna tertentu misalnya: biru, merah, kuning, hijau. Anak usia ini sudah dapat meniru susunan dengan pola yang sama. Konsep logika lain yang mulai berkembang adalah konsep tentang hubungan sebab akibat. Hal yang relatif bisa diukur adalah:

- 1) Mengetahui ciri diri sendiri
- 2) Mengetahui warna
- 3) Mengetahui konsep persamaan dan perbedaan
- 4) Mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk
- 5) Mengetahui macam macam rasa dan bau
- 6) Menentukan posisi luar – dalam, atas – bawah
- 7) Mengetahui bangun geometri seperti persegi panjang, segitiga dan lingkaran) dan mulai mengidentifikasi bentuk geometri dengan benda yang ada disekitarnya
- 8) Mengetahui ukuran panjang – pendek, berat – ringan dari benda benda yang ada disekitarnya
- 9) Mengetahui waktu dengan matahari, siang – malam
- 10) Mengetahui lambang bilangan 1 – 10

d. Usia 5 - 6 tahun

Anak sudah mulai memahami konsep angka, dan berkembang kepekaannya terhadap konsep ukuran yang ada disekitarnya. Hal yang relatif bisa diukur adalah:

- 1) Mengetahui lebih banyak ciri diri sendiri dan mengenali persamaan dan perbedaan dirinya dengan orang lain
- 2) Menghubungkan ukuran dengan benda yang ada disekitarnya
- 3) Menghubungkan bentuk geometri dengan benda yang ada disekitarnya
- 4) Memperkirakan ukuran jumlah, panjang pendek, berat ringan benda benda yang ditemuinya
- 5) Mengurutkan benda berdasarkan warna, ukuran, jenis permukaan dengan pola tertentu
- 6) Mengamati perubahan bentuk cair, beku, uap dan embun
- 7) Menentukan posisi kiri kanan, depan belakang
- 8) Mengetahui konsep waktu berdasarkan kegiatan
- 9) Mengetahui konsep hari
- 10) Mengetahui konsep angka 1 – 20 (Haloho, 2022)

Seperti halnya huruf, angka juga perlu di kenalkan sejak usia dini. Selain untuk mengenalkan hitungan, kenal angka sejak dini dapat mengurangi momok ketakutan pada matematika. Tentu saja bila lingkungan dan cara menyampaikannya penuh dukungan, menyenangkan, sekaligus penuh permainan.

Belajar berhitung dapat merangsang otak kiri anak berkembang dan mengalami, sentuhan-sentuhan logis dan matematika. Dengan menebalkan dan mewarnai saraf motorik anak kian terarah. (Marliah, 2019)

5. Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia taman kanak-kanak. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga akan anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan

bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pembelajaran harus dirancang sedemikian sehingga melalui bermain anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan (Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020)

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Sedangkan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar atau kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau yang kecil). Dalam permainan yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas-tugas yang khusus (Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020)

Bermain dilakukan dengan dan atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di dekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya. Anak relatif bebas melakukan berbagai hal dalam permainannya yang dilakukannya. Tidak ada paksaan bagi anak harus melakukan sesuatu dalam bermain (Purba, D. E. R., & Sibagariang, S. 2021)

Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan,

berekplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak. Situasi seperti ini sering dilakukan tanpa disadari bahwa ia telah melatih dirinya dalam berbagai kemampuan tertentu sehingga ia memiliki kemampuan baru (Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020)

Bermain sambil belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak dan menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Anak-anak yang sedang bermain dapat mengembangkan kemampuan kognisi dan motoriknya, serta belajar mengenal dunia sosial dan lingkungannya (Purba, D. E. R., & Sibagariang, S. 2021)

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan ketrampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan (Hayati, S. N., & Putro, K. Z. 2021)

Kemampuan kognisi anak berkembang karena anak ingin memaknai apa yang telah dilihatnya. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan sebayanya atau orang dewasa lain selain ibunya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, belajar bekerja sama dan berbagi. Mereka membangun percaya diri dan menantang diri mereka sendiri, dengan berinteraksi dengan anak-anak lain dan dengan menguasai tantangan-tantangan pribadi, fisik, intelektual dan sosial.

6. Papan Flanel

Menurut Wahyuni, R., & Sukmawati, S. (2020) Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan flannel

termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flannel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan.

Rokhadi, R. (2019) Media papan flanel merupakan sarana belajar visual yang terbuat dari kain flanel aneka warna yang menarik bagi anak-anak dan dapat didesain sesuai dengan kebutuhan belajar. Media papan flanel cocok untuk anak belajar menggunakan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Hendaknya pembelajaran dilakukan sesuai dengan kemampuan serta usia anak, dengan cara belajar sambil bermain. Kemampuan logika matematika anak dapat meningkat ketika anak mengoptimalkan media papan flannel dengan bimbingan atau arahan guru

Rokhadi, R. (2019) Fungsi media papan flanel antara lain :

- a) Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep angka 1-10 pada anak.
- b) Menarik minat anak untuk belajar mengenal konsep angka.
- c) Meningkatkan daya fikir anak.
- d) Latihan membilang
- e) Mempersiapkan anak untuk memasuki fase berhitung secara abstrak

Media papan flanel dalam pembuatan dan penggunaannya mudah di dapat, menghemat waktu dalam mengajar, tidak memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya, media ini juga relatif murah dari segi biayanya Anggrayni, M., & Sari, A. M. (2019).

1) Bentuk mengenalkan konsep angka dengan papan flanel

Flannel board (papan flanel) adalah alat pembelajaran interaktif yang efektif untuk mengenalkan konsep angka kepada anak-anak, khususnya di usia dini. Berikut adalah beberapa ide bentuk flannel yang bisa digunakan (Anggrayni, M., & Sari, A. M. (2019).

a) Angka dan Objek Pendamping

- 1) Bentuk: Angka besar (0–9) dari kain flanel.
- 2) Pendamping: Objek kecil seperti apel, mobil, atau hewan dari flanel. Misalnya, angka 3 diikuti tiga gambar apel.

- 3) Cara Penggunaan: Anak diminta mencocokkan angka dengan jumlah objek.
- b) Pohon Angka
- 1) Bentuk: Pohon besar dengan cabang-cabang berlabel angka.
 - 2) Pendamping: Buah flanel dengan jumlah yang sesuai (misalnya, cabang berlabel "5" memiliki lima buah).
 - 3) Cara Penggunaan: Anak menempelkan jumlah buah sesuai angka di cabang.
- c) Kereta Angka
- 1) Bentuk: Lokomotif dengan gerbong-gerbong bernomor.
 - 2) Pendamping: Barang-barang kecil seperti kotak, bola, atau boneka mini.
 - 3) Cara Penggunaan: Anak menempatkan jumlah objek sesuai angka di setiap gerbong.
- d) Kolam Ikan
- 1) Bentuk: Kolam flanel dengan angka di pinggir.
 - 2) Pendamping: Ikan kecil dari flanel.
 - 3) Cara Penggunaan: Anak menempelkan ikan di kolam sesuai dengan angka.
- e) . Piramida Angka
- 1) Bentuk: Piramida dengan tingkat bertuliskan angka.
 - 2) Pendamping: Bentuk bulatan atau bintang kecil.
 - 3) Cara Penggunaan: Anak menyusun jumlah objek sesuai angka pada tiap tingkat piramida.
- f) Rumah Angka
- 1) Bentuk: Rumah dengan pintu-pintu yang bernomor.
 - 2) Pendamping: Karakter kecil dari flanel (misalnya, boneka atau hewan).
 - 3) Cara Penggunaan: Anak memasukkan jumlah karakter sesuai angka di pintu
- (Anggrayni, M., & Sari, A. M. (2019)

Adapun bentuk papan flanel dalam penelitian ini menggunakan mentuk anda dan model pendamping adapun contoh gambar papan flanel dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.1 Papan Flanel

2) Langkah-langkah bermain konsep angka menggunakan papan flanel

Langkah-langkah bermain konsep angka menggunakan papan flanel adalah sebagai berikut:

Alat dan Bahan:

- a) Papan flanel
- b) Angka dan gambar (misalnya buah, hewan, atau benda lain) yang terbuat dari flanel dengan velcro atau perekat
- c) Penunjuk (pointer) atau stik kecil (opsional)

Langkah-Langkah:

1) Persiapan Media

- a) Siapkan papan flanel dan tempelkan angka-angka serta gambar yang relevan di papan
- b) Pastikan gambar dan angka dapat dipindahkan dengan mudah di atas papan flanel.

2) Perkenalkan Konsep Angka

Mulailah dengan memperkenalkan angka satu per satu kepada anak.

Sebutkan angka dan mintalah anak menyebutnya kembali. Contoh: "Ini angka 1.

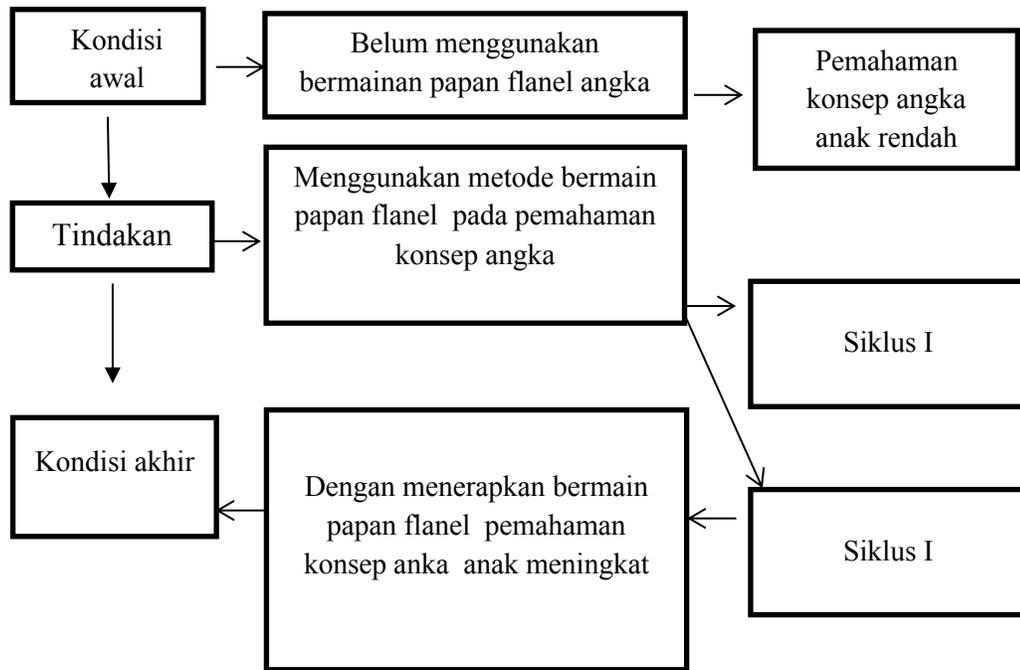
Bisa bilang angka 1?"

3) Pasangkan Angka dengan Gambar

- a) Letakkan sebuah angka di papan flanel (misalnya angka 2), lalu minta anak untuk menempelkan jumlah gambar yang sesuai. Contoh: "Tempelkan 2 buah apel di bawah angka 2."
- 4) Permainan Mencocokkan
- a) Berikan angka dan gambar secara acak kepada anak.
 - b) Minta mereka mencocokkan jumlah gambar dengan angka yang benar di papan flanel.
 - c) Contoh: "Berapa jumlah kucing ini? Cari angka yang cocok di papan."
- 5) Hitung Bersama
- a) Bersama anak, hitung jumlah benda atau gambar di papan untuk memastikan jawaban benar Contoh: "Satu, dua. Betul, ada dua apel!"

C. Kerangka Pikir

Pada dasarnya anak usia dini adalah masa sangat strategis untuk mengenalkan konsep dasar angka karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila konsep angka diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Namun tidak semua anak bisa mendapatkan kesempatan belajar tentang konsep angka yang nyaman dan menyenangkan, penerapan konsep angka yang tidak sesuai akan membuat anak jenuh dan bosan dengan pembelajaran matematika, yang selanjutnya akan tertanam konsep dalam diri anak bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penulis tuangkan dalam bagan sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori yang telah di kemukakan di atas maka dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis diduga dengan permainan papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak di KB Imam Al Ghazali Bumijawa Kabupaten Tegal tahun ajaran 2024/2025.