

Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun: Kajian Literatur

Adinda Nur Fauziyyah¹, Rusijono², Lamijan Hadi Susarno³
Program Studi S2 Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya

Article Info	Abstrak
<p>Article history: Received : 02 Januari 2023 Publish : 27 Januari 2023</p> <hr/> <p>Keywords: Number Symbol of Number Learning Media Early Childhood Education</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran pengenalan lambang bilangan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui metode penelitian studi literatur. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis seluruh data dalam penelitian dari berbagai sumber yang ada untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan melalui teknik yang sistematis dengan menggunakan kata kunci lambang bilangan dan pendidikan anak usia dini. Data atau informasi tersebut bersumber dari buku, skripsi, tesis, jurnal, dan artikel penelitian dari website resmi yang sudah terindeks dan terakreditasi. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya harus memperhatikan aspek perkembangan pada anak, khususnya perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan menekankan pada pemahaman tentang simbol-simbol angka yang harus dipahami oleh anak. Anak usia 4-6 tahun berada pada tahap pra-operasional, tahap dimana anak mulai mengenal lambang atau simbol, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak agar anak mudah memahami materi dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian menunjukkan ragam media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 4-6 tahun.</p>

Article Info	Abstrak
<p>Article history: Received : 02 Januari 2023 Publish : 27 Januari 2023</p>	<p>This study aims to determine the learning media for the introduction of number symbols for Early Childhood Education. The data in this study were obtained through a literature study research method. The researcher collects and analyzes all the data in the study from various existing sources to obtain information relevant to the problem to be solved through a systematic technique using the keywords symbol number and early childhood education. The data or information comes from books, theses, theses, journals and research articles from official websites that have been indexed and accredited. Early Childhood Education basically has to pay attention to aspects of development in children, especially cognitive development to recognize number symbols. The introduction of number symbols emphasizes the understanding of number symbols that must be understood by children. Children aged 4-6 years are in the pre-operational stage, the stage where children begin to recognize symbols or symbols, so teachers need interesting learning media as a tool to introduce number plates to children so that children can easily understand the material and learning will become more meaningful. The results of the study show a variety of learning media developed to help introduce number symbols to children aged 4-6 years.</p>

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:
Adinda Nur Fauziyyah
Universitas Negeri Surabaya
Email : adindanur.21004@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (pasal 1, butir 1). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk distimulasi sejak dini. Dari beberapa aspek tersebut, salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif. Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, lingkup perkembangan kognitif mencakup; (1) Belajar dan pemecahan masalah. (2) Berpikir logis. (3) Berpikir simbolik. Pendidikan yang diterapkan pada anak usia dini digunakan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak, khususnya pada kemampuan kognitif karena anak usia dini merupakan usia penting untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

Anak dapat dengan mudah menyerap informasi dengan cepat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, unik, kaya akan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk diberikan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dunia pendidikan anak usia dini perlu mengetahui prinsip dasar pendidikan anak usia dini, yaitu dengan cara menerapkan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang variatif dan edukatif termasuk ketika memberikan kegiatan untuk pengembangan kognitif pada anak pada pengenalan lambang bilangan.

Berdasarkan paparan di atas terdapat hal penting yang perlu dikembangkan yaitu kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak sangat berpengaruh besar dalam meningkatkan aspek perkembangan anak agar dapat membantu mereka dalam memilih cara untuk penyelesaian masalah (Mercer, 2018: 123). Perkembangan kognitif pada anak usia dini sering dikaitkan dengan pengenalan angka termasuk dalam pengenalan lambang bilangan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 mengemukakan bahwa aspek perkembangan kognitif yang dapat dicapai anak oleh anak usia 4-5 tahun adalah anak mampu membilang satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Ismunanto (2011: 24) mengemukakan bahwa lambang atau simbol digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut angka atau lambang bilangan. Senada dengan pendapat Rosdiani, dkk (2014: Vol 2) yang menjelaskan bahwa lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang “3” untuk menjelaskan bilangan tiga, merah untuk menjelaskan konsep warna, besar untuk menjelaskan konsep ruang, dan persegi empat untuk menjelaskan konsep bentuk. Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan pembelajaran berhitung. Hal tersebut dikarenakan pada usia ini anak-anak sangat peka terhadap rangsang yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak akan dengan mudah tersalurkan bila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Keterbatasan dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak masih menjadi permasalahan bagi para guru dalam menyampaikan materi tentang pengenalan angka. Guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menarik baik melalui media atau metode yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila media yang digunakan telah disesuaikan dengan tahapan berpikir anak. Pengembangan kognitif mengenal lambang bilangan pada anak usia dini akan dapat tersampaikan dengan baik apabila dalam proses pembelajarannya disesuaikan dengan tahapan berpikir anak. Dalam hal ini bagaimana anak tersebut mampu secara aktif turut serta dalam

pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan disesuaikan urutan yang tepat dalam perkembangannya. Anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret karena pada usia 4-5 tahun anak berada pada perkembangan berfikir pra-operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar yang menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis.

2. METODE PENELITIAN

Data pendukung dalam penelitian ini diperoleh melalui metode penelitian studi literatur (*literature review*). Para peneliti mengumpulkan dan memeriksa data dalam penelitian dari sumber-sumber saat ini untuk mendapatkan rincian yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi menggunakan metode yang sistematis. Peneliti menggunakan teknik dalam melakukan review antara lain: (1) menentukan kesamaan (*compare*) dengan mencari beberapa artikel dengan penelitian serupa, hasil penelitian, intervensi, teknik, atau karakteristik lainnya. Kemudian, mengkritik kesamaan artikel tersebut dan disajikan sebagai artikel baru dari rangkuman artikel lama yang telah dievaluasi sebelumnya; (2) menentukan ketidaksamaan (*contrast*) dengan menganalisis studi yang bertentangan sebelum meringkasnya untuk dipublikasikan. Kemudian, temuan penelitian yang berbeda satu sama lain akan dibandingkan untuk menentukan mana yang dapat digunakan untuk membuat pembahasan, termasuk penemuan mana yang lebih baik untuk digunakan sebagai temuan penelitian ilmiah yang lebih baik yang didukung oleh bukti; (3) memberikan pandangan atau pendapat (*criticize*), tinjauan artikel dapat setuju atau tidak setuju dengan sudut pandang penulis dan pembaca dan dapat bertindak sebagai mediator antara berbagai sudut pandang (sintesis). Kemudian sintesis dari kritik yang sudah dibuat, dan diskusi yang disesuaikan dengan pandangan peneliti yang melakukan peninjauan; dan (4) Membandingkan data (*synthesize*), Artikel ini mungkin juga berguna untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan studi tertentu. Setelah itu, tinjauan literatur studi akan dilakukan, dan dapat ditetapkan sebagai landasan dalam studi selanjutnya. (Nursalam, dkk, 2020: 10). Informasi atau data ini dapat bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel serta dari internet atau website resmi yang sudah terindeks dan terakreditasi.

Tabel 1. Kriteria Inklusi Penelitian Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan

No	Kategori	Kriteria
1	Jenis publikasi	Karya tulis ilmiah (Skripsi, Tesis, Disertasi) Artikel yang terbit pada Jurnal dan Prosiding.
2	Tahun publikasi	2015-2022
3	Ruang lingkup	Anak usia dini, media pembelajaran, lambang bilangan.
4	Tipe penelitian	Pengembangan media pembelajaran pengenalan lambang bilangan
5	Subjek penelitian	Siswa

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (pasal 1, butir 1). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Dari berbagai aspek

tersebut, salah satu aspek yang harus dikembangkan di PAUD adalah aspek kognitif. Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, lingkup perkembangan kognitif mencakup; (1) Belajar dan pemecahan masalah. (2) Berpikir logis. (3) Berpikir simbolik. Pendidikan yang diterapkan pada anak usia dini digunakan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak, khususnya pada kemampuan kognitif karena anak usia dini merupakan usia penting untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Piaget (dalam Desmita: 2011) menyatakan bahwa proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget:

Tabel 2. Tahapan Usia Perkembangan Anak Usia Dini

Tahapan/Usia	Keterangan
sensori motor (0-18 bulan)	Rabaan dan gerak merupakan hal yang penting dalam pengalamannya dan ia belajar berdasarkan pengalamannya itu, berpikir dengan perbuatannya. Anak belajar mengkoordinasi persepsi dan fungsi motoriknya untuk mengenal dunianya.
pra-operasional (18 bulan-6 tahun)	tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang simbol-simbol. Kemampuan melambungkan tampak pada kegiatan bermain. Keterampilan-keterampilan mulai tumbuh dengan baik dan faktor ini dapat mendorong anak terampil, menggunakan bahasa, mereka mulai belajar menalar dan membentuk konsep serta meniru.
operasional kongkrit (6-12 tahun)	tahap di mana pengerjaan pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda- benda konkret. Pengamatan dan pikiran memperlihatkan kemajuan. Anak mampu mengkonversi angka, benda terutama yang kongkret. Kekongkretan ini membantu guru dan siswa memahami makna kata.
operasi formal (12 tahun-dewasa)	Pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda konkret. Pada tingkat ini anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis, mereka mampu menalar secara sistematis dan mampu menarik kesimpulan.

Dari pemaparan yang disampaikan oleh Piaget (dalam Desmita: 2011) menyatakan bahwa setiap anak akan melalui tahapan perkembangan yang disesuaikan dengan kecerdasan dan kebutuhan masing- masing. Dalam hal ini anak usia dini berada di tahap perkembangan pra-operasional, tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi/rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah, yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal.

Perkembangan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Satu diantara aspek kognitif yang dapat diukur adalah kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan suatu konsep matematika berupa pengenalan simbol-simbol bilangan yang perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi (Lestari, 2014: 11). Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Berdasarkan tahap perkembangannya anak usia prasekolah sudah bisa mengenal angka.

Lambang bilangan merupakan suatu konsep matematika berupa pengenalan simbol-simbol bilangan yang perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini.

Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca. Suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun sangat berarti dimana anak bisa mengenali banyak sedikitnya bilangan. Oleh karena itu, mengenalkan lambang bilangan ke anak haruslah benar serta kokoh. Guru dapat memberikan stimulasi dan rangsangan kepada anak-anak agar pembelajaran lambang bilangan tidak membosankan dan dapat dipahami serta dimengerti anak-anak dengan cepat.

Pengenalan kemampuan lambang bilangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam berhitung permulaan. Gandana, dkk (2017: 97) berpendapat bahwa ruang lingkup pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun adalah anak mampu menyebutkan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, menunjukkan bilangan 1-10, memasang lambang bilangan 1-10, menulis lambang bilangan 1-10. Pendapat lain dikemukakan oleh Susanto (2011) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang sampai 10, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis).

Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran

Teknologi pendidikan merupakan suatu teori dan praktik tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi Pendidikan sebagai bidang garapan yang didukung oleh teori dan praktek dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa: "Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran".

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Kristanto, 2016:4) menjelaskan bahwa istilah "media" sering merujuk pada orang, benda, alat, atau kegiatan yang mendukung pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Hal ini disebabkan karena media yang sederhana akan melibatkan sensor motorik anak dan menstimulasi penggunaan aktif semua inderanya sehingga akan memiliki dampak yang lebih besar. Sementara itu, bentuk media digital dapat menjadi alat tambahan bagi anak-anak untuk mempelajari berbagai hal, mulai dari gagasan tentang warna, suara, dan bentuk yang belum mereka ketahui, hingga lagu dan budaya lokal, untuk menumbuhkan kecintaan mereka pada budaya dan untuk menyalurkan kemampuan artistik mereka.

Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan

Peneliti mengumpulkan informasi tentang sumber belajar yang digunakan untuk anak usia dini yang membantu mereka mengenali lambang bilangan. Ditemukan beberapa penelitian tentang media pembelajaran untuk pengenalan lambang bilangan dengan menggunakan berbagai media yang menyenangkan. Diantara media pembelajaran pengenalan lambang bilangan tersebut antara lain:

Tabel 3. Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan

Nama Media	Deskripsi
Multimedia Interaktif (<i>Game Education</i>)	Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat diadaptasi dan dapat meningkatkan variasi pembelajaran, penelitian ini dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Kegiatan belajar sambil bermain yang disajikan dalam <i>Game Education</i> memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran anak usia dini, hal ini dikarenakan <i>game education</i> mampu meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran. <i>Game Education</i> memiliki peran penting dalam memenuhi tugas perkembangannya yang diperoleh melalui permainan. Selain meningkatkan perkembangan aspek kognitif, <i>Game Education</i> juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa anak. Dalam hal tersebut juga dapat melatih anak untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan permainan sebagai suatu media untuk memecahkan masalah (Pratama, 2021).
Media Papan Flanel Modifikasi	Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pemahaman kepada anak-anak melalui media pembelajaran papan flanel sehingga mereka dapat memahami pengertian lambang bilangan. Peneliti memodifikasi berbagai jenis papan flanel untuk penyelidikan mereka. Tujuan penggunaan papan flanel yang dimodifikasi ini adalah untuk membuat setiap bentuk berbeda dan lebih menarik sehingga anak-anak tidak akan mudah bosan saat belajar dan akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Anak-anak biasanya diberi kesempatan untuk menunjukkan dan memanipulasi sesuatu sambil terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa anak-anak mengalami aktivitas yang mereka lakukan dengan cara yang bermakna (Nopayana. dkk, 2018).
Media Kartu Angka	Kartu angka adalah alat penting dalam pembelajaran di sekolah karena membantu anak-anak dapat tetap fokus dan memperhatikan guru. Anak-anak didorong untuk secara aktif mendengarkan apa yang diajarkan guru dengan menggunakan alat peraga kartu angka. Satu hal yang perlu diingat adalah bahwa meskipun sekolah memiliki sumber daya fisik yang sangat sedikit untuk hal-hal yang terkait dengan alat peraga, keberhasilan pengajaran akan meningkat jika alat bantu visual digunakan bersamaan dengan teknik pembelajaran aktif untuk siswa. Anak-anak belajar sendiri sambil melaksanakan instruksi guru dalam kegiatan menyortir simbol angka dengan media kartu angka. Anak-anak menampilkan tugas yang telah diberikan oleh peneliti dengan percaya diri dan keberanian (Nayazik. dkk, 2019).
Media Audio Visual	Penelitian ini membandingkan hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media audio visual dengan kelas kontrol menggunakan kartu angka untuk menunjukkan bagaimana penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia 5 dan 6 tahun. Peneliti mengekspos anak-anak ke media audiovisual saat melakukan penelitian di kelas eksperimen. Anak-anak yang awalnya menolak belajar dan tidak ingin berbicara ketika guru bertanya selama kelas setelah menerima perawatan menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran anak-anak selama observasi. Penggunaan media audiovisual dapat membantu orang belajar, yang merupakan tujuan dari sistem pendidikan. Penggunaan media audio visual bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi (Rifmasari. dkk, 2022).
Multimedia Interaktif	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan perangkat lunak multimedia pembelajaran interaktif tentang konsep matematika dasar untuk siswa kelompok A di TK Teruna Bangsa. Terbatasnya MPI bagi siswa TK yang dibuat sesuai dengan prinsip pembelajaran, dengan

	<p>mempertimbangkan perbedaan individu, menarik, mudah dipelajari, berkaitan dengan kebutuhan proses belajar mengajar, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku menjadi fokus penelitian ini. Jika multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat oleh penulis mendapat nilai minimal "Baik", maka dapat dianggap sebagai sumber belajar yang berharga dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan kegiatan membilang dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit. Anak-anak didorong untuk berpartisipasi aktif dalam media pembelajaran interaktif, yang merangsang mereka untuk menemukan solusi atas tantangan. Pertanyaan sederhana yang mendorong penyelesaian digunakan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah. Multimedia untuk pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan yang santai. Gambar, animasi, audio, video, dan permainan dasar membantu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif (Maryati, 2015).</p>
<p>Media Tata Angka</p>	<p>Tata Angka adalah media atau Educational Game Tool (APE) yang digunakan untuk belajar mengenali lambang bilangan. Tujuan dari Tata Angka, alat bermain yang digunakan untuk meningkatkan keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, adalah untuk memudahkan anak-anak mengenali lambang bilangan 1 sampai 10. Guru membuat media permainan berupa sistem bilangan dan mendemonstrasikan cara memainkannya sebagai cara membantu siswa menjadi lebih baik dalam mengenali simbol bilangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan numerasi dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal lambang bilangan (Rianti, 2016).</p>

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan untuk Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk memudahkan anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan. Jenis media pembelajaran pengenalan lambang bilangan berupa media cetak (*Flashcard*), media visual (*Pop Up Book*), audio visual (*media motion graphic*), serta multimedia berbasis komputer (*Interactive Animation*). Kelebihan media cetak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak; pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing; mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan di mana saja; bahkan dapat menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna. membantu anak-anak dapat tetap fokus dan memperhatikan guru.

Anak-anak didorong untuk secara aktif mendengarkan apa yang diajarkan guru dengan menggunakan media kartu angka. Namun meskipun memiliki banyak kelebihan, media berbasis cetak juga memiliki kelemahan karena bahan cetak yang tebal dan sederhana mungkin dapat membuat anak merasa jenuh sehingga menurunkan minat anak untuk menggunakan media dan anak akan mudah teralih dengan hal yang menurutnya lebih menarik; serta dalam penggunaannya, terdapat beberapa jenis bahan yang mudah sobek atau rusak. Demikian pula dengan jenis media yang lain memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Ada sejumlah pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran pengenalan lambang bilangan yang tepat untuk anak usia dini, antara lain tingkat keamanan media, kemudahan akses, permasalahan biaya, mengikuti perkembangan teknologi, interaksi media, serta kesesuaian media tersebut dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Diharapkan para guru mengetahui media yang tepat untuk pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan menyesuaikan karakter dan kondisi lingkungan sekitar, akan lebih sempurna lagi keberhasilan pembelajaran apabila guru dapat mengkolaborasi media agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Desmita. (2011). Psikologi perkembangan peserta didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>

- Gandana, Gilar Dkk. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya. (Online), (<http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/view/7160>, diakses pada tanggal 13 Maret 2019).
- Ismunanto, A. (2011). *Ensiklopedia Matematika 1*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Lestari K.W. (2014). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Maryati, H. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun ke - 4*
- Mercer, Jean. (2018). *Child Development Concepts & Theories*. Singapore: SAGE Publications Asia-Pacific.
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 160-171. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p160-171>
- Nopayana, S., Rostika, D., & Ismail, M. H. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan pada Anak Melalui Media Papan Flanel Modifikasi. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Nursalam, dkk. (2020). *Pedoman Penyusunan Literature dan Systematic Review*. Surabaya: Penerbit Fakultas Keperawatan Universitas Air-langga.
- Permedikbud No 146. (2014). *Kurikulum 2013 Paud*: Jakarta.
- Rifmasari, Y., Zein, R., & Anggraini, V. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 4 ISSN: 2549-8959
- Riyanti, W. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Tata Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Volume 2 Nomor 2*
- Rosdiani, Luh Putu Dian, dkk. (2014). Penerapan Think Pair Share Berbantuan Media Pohon Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak. *eJournal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 2. No 1. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3094>.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. . L., & Russel, J. D. (2008). *Instructional technology and media for learning*. Essex: Pearson Education Limited.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia