

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dapat diwujudkan melalui suasana proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara¹. Pendidikan sangat penting untuk anak usia dini agar dapat membentuk karakter diri anak serta untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Pendidikan untuk Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang ditujukan untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembentukannya tentu saja dengan pengajaran dan pelatihan melalui proses pendidikan, itulah yang bisa disebut sebagai pendidikan, suatu usaha yang ditujukan untuk membentuk dan mengarahkan karakter serta kedewasaan seseorang. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh individu ke arah yang lebih baik. Karena sesungguhnya dalam diri seseorang anak sudah tertanam fitrah keagamaan, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Ar-Rum/30:30 yang berbunyi:

¹ Permendiknas Tahun 2014 Nomor 146

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ

لِخَلْقِ اللَّهِ ۚ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَٰكِن ۚ أَكْثَرُ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Melalui ayat di atas, al-Qur'an menggaris bawahi adanya fitrah manusia dan bahwa fitrah keagamaan yang harus dipertahankan. Jadi, tergantung pada pendidik dan pendidikan yang diberikan kepada anak. Jika para pendidik memberikan pendidikan agama yang baik, maka anak akan menjadi baik. Namun, jika pendidik dan pendidikan yang didapatnya tidak mendukung, anak akan menjadi orang yang tidak beragama sesuai dengan pendidik dan pendidikan yang telah diperolehnya. Dengan begitu, pendidikan untuk anak usia dini adalah untuk dapat menanamkan nilai-nilai ketauhidan dan keimanan serta untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia atau yang lebih dikenal dengan *golden age*. Montessori mengatakan masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai

lingkungannya.² Selanjutnya Montessori juga menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.³

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangannya yang meliputi aspek fisik dan non fisik. Bloom mengemukakan bahwa separuh potensi manusia adalah terbentuk ketika berada dalam kandungan sampai usia 4 tahun dan 30% terbentuk pada usia 4-8 tahun. Dengan demikian 70% potensi manusia terbentuk dalam kehidupan rumah tangga dan lingkungan sekitarnya.⁴ Dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014 ada enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: Perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan intelegensi/kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan seni. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif anak.

² Yuliani Nurani Sujiono.2013.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.(Jakarta :Indeks).hal.6

³ Ibid. 54

⁴ Mulyasa. 2013.*Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung,PT. Remaja Rosdakarya. h.44

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori dengan berbagai peristilahan. Pandangan aliran tingkah laku (*behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran “*interactionisi*” atau “*developmentalis*” berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Selanjutnya dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat, dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.⁵

Menurut Vygostky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni, kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Sebagaimana Guilford juga mengemukakan bahwa untuk membantu pengembangan kognitif, anak perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan dengan tepat.⁶

Menurut Piaget anak akan membangun dunia kognitif mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru, tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan. Piaget juga menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan, yaitu tahapan sensimotor, tahapan praoperasional, tahapan kongkret operasional, dan

⁵Novi Irwan Nahar,2016.Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran.Sumatera Barat.Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial.h.65

⁶ Yuliani Nurani Sujiono.2013.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.(Jakarta :Indeks).hal 74

formal operasional. Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak.⁷

Piaget berpendapat bahwa tahap demi tahap perkembangan kognitif merupakan perbaikan dan perkembangan dari tahap yang sebelumnya. Oleh karena itu, menurut tahapan Piaget, setiap individu akan mengalami perubahan kualitatif yang bersifat *invariant*, tetap dan tidak melompat-lompat atau mundur. Perubahan-perubahan ini merupakan dorongan dan pengaruh dari factor biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sama halnya dengan sistem organ yang ada pada tubuh, kognisi juga memiliki sistem yang mengatur dari dalam yang kemudian dipengaruhi oleh factor-faktor lingkungan.⁸

Tahap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional dimana anak berpikir secara konkret ke arah abstrak. Pada STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran berpikir simbolik dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Dewey mengatakan agar anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang baik terutama dalam mengenal lambang bilangan yaitu guru harus

⁷ Leny Marinda, 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Program Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI. h.127
Online, tersedia di <http://media.neliti.com>

⁸ Ibid

memberi kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan sesuatu, baik secara individual maupun kelompok. Adapun menurut Gesel dan Amatruda mengemukakan bahwa anak usia 4-6 tahun, masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, yakni menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan jumlah dari benda-benda.⁹

Pengenalan konsep bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini dapat dilaksanakan dengan kegiatan yang dilakukan dengan belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, diperlukan cara dan stimulasi-stimulasi yang tepat dan menyenangkan, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran pada anak usia dini tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan dan harus menerapkan esensi bermain.

Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dan lambang bilangan pada anak serta menjadikan pembelajaran tidak bersifat monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

⁹ Yuliani Nurani Sujiono.2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.(Jakarta: Indeks).hal 27

Sebagai salah satu bidang pengembangan pada anak usia dini yaitu bidang pengembangan kognitif. Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru pada aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang.

Mengingat pentingnya pembelajaran pengenalan suatu bilangan, anak-anak usia 5-6 tahun pada kelompok B RA Mulia Kecamatan Aluh-Aluh telah menguasai dalam hal menyebutkan urutan lambang bilangan 1-20. Namun, ternyata sebagian besar anak masih banyak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan tepat serta mengenali lambang bilangan. Pada saat peneliti melakukan observasi, terlihat ketidakmampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Dari 15 anak hanya 5 anak atau sekitar 37,5% yang mampu memenuhi tingkat pencapaian yang optimal dalam perkembangannya kognitifnya yakni dalam mengenal lambang bilangan. Sedangkan 10 anak tersebut masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Ketidakmampuan anak dalam memahami pada saat mengenal lambang bilangan pada kelompok B tersebut akan berdampak serius pada pendidikan anak selanjutnya yakni pendidikan sekolah dasar.

Adapun faktor yang menyebabkan ketidakmampuan anak dalam mengenal lambang bilangan saat ini dikarenakan masa belajar anak yang hanya satu tahun sehingga anak belum mengenal lambang bilangan dengan benar, pembelajaran guru yang lebih monoton yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran,

kurangnya media yang menarik untuk anak atau guru hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran sehingga anak tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan anak merasa bosan, serta saat kegiatan pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan pada anak yang diharapkan agar anak ikut berpartisipasi dengan aktif saat mengenal lambang bilangan. Sehingga sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitifnya terutama pada saat anak mengenal lambang bilangan.

Kepasifan anak saat mengikuti pelajaran menjadikan stimulasi guru kepada anak menjadi kurang efektif terlebih jika minat anak pada pembelajaran tidak ada. Anak akan cepat bosan dan belajar dirasa anak sebagai hal yang membosankan. Pembelajaran sebaiknya dapat menarik minat anak, ketertarikan atau keberminatan anak saat belajar menjadikan perhatian anak dapat terfokus ketika anak sudah tertarik dan memperhatikan maka anak akan bersikap aktif sehingga pemberian stimulus dapat diterima dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori Thorndike yang menyatakan hukum kesiapan secara lengkap yang berbunyi :

“Pertama, jika seseorang ada kesiapan untuk merespon atau bertindak, maka tindakan atau respons yang dilakukannya akan memberi kepuasan, dan mengakibatkan orang tersebut untuk tidak melakukan tindakan-tindakan lain. Kedua, jika seseorang memiliki kesiapan untuk merespons, kemudian tidak dilakukannya, maka mengakibatkan ketidakpuasan, dan akibatnya orang tersebut akan melakukan tindakan-tindakan lain. Ketiga, jika seseorang tidak memiliki kesiapan untuk merespons, maka respons yang diberikan akan mengakibatkan ketidakpuasan.”¹⁰

¹⁰ Dian Putri Pangestu, 2018. *Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran PAUD*. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol.3 No.2 h.84 <https://doi.org/10.14421/jga.2018.32-02>

Jadi, keberhasilan pemberian stimulasi pada anak juga tergantung pada kesiapan diri anak. Seharusnya sebelum memasukkan anak ke lembaga pendidikan, para orang tua dapat memberikan pemahaman kepada anak tentang lingkungan sekolah dan menyiapkan mental anak ketika berinteraksi dengan orang banyak dan yang baru dikenalnya sejak dini, sehingga ketika anak berada di lingkungan sekolah anak mampu berinteraksi dengan baik dan tidak canggung.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk menentukan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas anak yakni dengan menggunakan metode bermain kartu angka bergambar. Pengertian dari kartu angka bergambar yakni gambar benda dengan kartu angka misalnya gambar buah-buahan, binatang dan lain-lain kemudian dipasangkan dengan kartu yang ada lambang bilangannya.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok B Di RA Mulia Kecamatan Aluh-Aluh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah keaktifan anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA. Mulia Kecamatan Aluh-aluh?
2. Apakah kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA. Mulia Kecamatan Aluh-aluh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Mulia Kecamatan Aluh-aluh.
2. Penerapan kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA. Mulia Kecamatan Aluh-aluh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas ini yakni sebagai berikut:

1. Bagi Anak.

Dengan menggunakan model-model pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak yakni

menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan mengenal lambang bilangan.

2. Bagi Guru.

Sebagai bahan masukan dan acuan dalam memilih kegiatan pembelajaran khususnya model-model pembelajaran yang menarik bagi anak, dan mencadikan wawasan guru yang lebih luas lagi dari sebelumnya.

3. Bagi Orang Tua

Sebagai pembejaran tentang lambang bilangan ini dapat dimanfaatkan orang tua untuk melatih anak dalam mengenal lambang bilangan. Dengan begitu anak dapat mengaplikasikan secara langsung pengetahuan yang telah ia dapatkan.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam menyediakan prasarana dan sarana dalam peningkatan presrtasi belajar anak dimasa yang sekarang dan masa akan datang.

E. Definisi Operasional

Agar memberikan batasan yang jelas dalam penelitian ini, berikut ini adalah definisi operasional variabel : kegiatan pengembangan kognitif pada anak RA Mulia Kecamatan Aluh-Aluh Kelompok B dalam mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar diharapkan anak mampu memasang lambang bilangan dan menunjuk lambang bilangan.

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada penelitian ini fokus peneliti adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Yang mana di daerah tempat penelitian ini diadakan, kebanyakan anak-anak yang masuk ke lembaga PAUD/SD di usia tersebut hanya menempuh jenjang pendidikan satu tahun saja sehingga dirasa masih belum terstimulasi dengan baik.

2. Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan anak dalam memahami angka, mengenal konsep bilangan sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkannya, anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kesehariannya, anak mengenal konsep sebab-akibat dan anak sudah menunjukkan kegiatan yang bersifat eksploratif.

3. Lambang Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

4. Kartu Angka Bergambar

Permainan kartu angka bergambar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kartu angka bergambar yang

digunakan sebagai pengenalan lambang bilangan. Bahan yang digunakan sebagai media atau alat permainan edukatif ialah kartu angka bergambar yang disesuaikan dengan minat anak. Adapun bahan yang digunakan kartu bergambar yang dipasangkan dengan kartu angka jadi anak menyesuaikan kartu gambar dengan angka yang ada digambar tersebut.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun yang menjadi perbandingan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian lainnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Sebelumnya
1	Ockti Syafitiri, Rohita dan Nila Fitria	<i>Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa</i> ¹¹	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dan mencapai 66% dan Siklus II pertemuan 1 dan 2 mencapai 93% yang dapat disimpulkan kemampuan kognitif anak meningkat.	Persamaannya yaitu Pada aspek yang dikembangkan yang sama yaitu kemampuan kognitif anak. Perbedaannya pada kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini melakukan kegiatan menganyam sedangkan pada penelitian yang dilakukan mengenal lambang bilangan
2	Lita Sri Rahayu, Husen Windayana,	<i>Meningkatkan Kemampuan Konsep dan</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas	Persamaannya yaitu Pada aspek yang dikembangkan sama

¹¹ Ockti Syafitri,dkk,2018. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa*.Universitas Al Azhar.Jakarta. <https://eprints.uai.ac.id>

	Nenden Ineu Herawati	<i>Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga</i> ¹²	menggunakan model Elliot. Pada indikator kesatu yakni memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 siklus I sebesar 35,89%, siklus II 67,35% dan pada siklus III sebesar 75,15%. Indikator kedua yakni membilang urutan benda benda 1-20 siklus I sebesar 41,02%, siklus II 58,16 % dan siklus III sebesar 75,15%. Indikator ketiga yakni meniru bentuk lambang bilangan 1-10 siklus I sebesar 25,63, siklus II sebesar 45,82 dan siklus III sebesar 64,07%.	yaitu kemampuan kognitif anak dan konsep bilangan. Perbedaannya pada kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini mengenalkan konsep bilangan 1-10 menggunakan permainan ular tangga yang dimodifikasi. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengenal lambang bilangan menggunakan media kartu angka bergambar
3	Dewi Wahyuni, Yuhariati (2016)	<i>Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok</i> ¹³	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I kegiatan pertama sebanyak 2 orang anak, kegiatan kedua sebanyak 2 orang anak, dan kegiatan ketiga sebanyak 3 orang anak. Meningkat pada siklus II yaitu kegiatan pertama sebanyak 7 orang anak, kegiatan kedua sebanyak 8 orang	Persamaan penelitian yang dilakukan adalah pada kemampuan kognitif anak, adapun perbedaannya yaitu pada kegiatan yang dilakukan walaupun sama mengembangkan aspek kognitif anak. Pada penelitian saya kegiatan yang dilakukan melalui kegiatan menganyam dengan cara anak menumpang tindihkan kertas origami yang sudah dipotong pada pola sesuai sub tema, yang

¹²Lita Sri Rahayu,dkk.2016. *Meningkatkan Kemampuan Konsep dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 7 No.1. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10542>

¹³ Dewi Wahyuni dan Yuhariati, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok*.2016.Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Syiah Kuala Vol. 1 No.03. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/351/0>

			<p>anak, dan kegiatan ketiga sebanyak 10 orang anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang balok dapat berkembang yaitu anak sudah dapat merancang bangunan dari balok dengan percaya diri dan mandiri sesuai bangunan yang ada pada sub tema dan dapat menceritakan hasil karyanya</p>	<p>mana kegiatan ini dapat memberikan stimulus pada anak bagaimana cara memecahkan masalah tanpa bantuan orang dewasa. Sedangkan pada penelitian Dewi Wahyuni, Yuhasriati melakukan melalui bermain rancang bangun balok yang mana peneliti bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas.</p>
--	--	--	---	--

Berdasarkan pada beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi perkembangan anak, walaupun pada penelitian menggunakan kegiatan yang berbeda namun semua yang dilakukan dapat mengembangkan aspek yang diinginkan. Pada penelitian yang peneliti lakukan, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian – penelitian sebelumnya seperti yang sudah diuraikan di atas. Meskipun begitu, penggunaan media kartu angka bergambar dirasa lebih mudah diaplikasikan untuk mengenalkan lambang bilangan dan konsep bilangan pada anak .