

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Definisi Perkembangan kognitif Anak Usia Dini

Kata kognitif berasal dari bahasa Latin yaitu *cognoscere* yang berarti mengetahui. Oleh karena itu aktifitas kognitif berkaitan dengan semua proses berpikir dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan proses mendapatkan, memproses dan mengorganisasi informasi yang terjadi pada individu, serta bagaimana individu dapat menggunakan proses tersebut secara efektif dan efisien untuk memahami dunia (Ermiyati, Mita Nurpitasari, 2017). Kemampuan belajar atau berpikir, atau kemampuan untuk mempelajari keterampilan atau konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan sekolah. (Pudjiati & Masykouri, 2011). Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui tahapan yang berbeda. Tahapan ini membantu cara anak berfikir, menyimpan informasi dan penyesuaian dengan lingkungannya. Media yang dapat digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini yaitu media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual, sama halnya dengan kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Kemampuan kognitif adalah kemampuan dasar untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto

bahwa kognitif adalah sebuah proses berpikir, yaitu Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education. Ermiyati, Mita Nurpitasari (2017).

2. Aspek-aspek kognitif

Salah satu aspek yang paling dominan dikembangkan yakni aspek kognitif, hal ini dikarenakan melalui pengembangan kemampuan kognitif anak akan mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya (Fajriani & Liana, 2020). Secara sederhana kognitif diartikan sebagai suatu proses berpikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak (Suryaningsih & Rimpiati, 2018). Sebagian besar aspek kemampuan kognitif ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan yang diwujudkan dalam bentuk kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan atas dasar dorongan dan rasa ingin tahu yang besar (Novitasari, 2018). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya pada muatan matematika yakni dengan menyediakan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak (Eldes, 2015; Kartini et al., 2020). Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Liyana & Kurniawan, 2019; Novitasari et al., 2021; C. N. Putri et al., 2019). Kegiatan pembelajaran anak usia dini cenderung berlangsung dalam situasi yang menyeluruh dan terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga memerlukan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak (Suzana, 2021)

Dalam dimensi ini, berawal dari peningkatan kemampuan dalam mengamati, memahami keterkaitan, dan menyelesaikan masalah yang mudah. Selanjutnya, ia maju menuju pengertian dan penyelesaian masalah yang lebih kompleks. Dimensi ini mengalami perkembangan pesat saat anak memasuki jenjang sekolah dasar (berusia 6-7 tahun). Peningkatan ini berlangsung secara kontinu selama periode belajar dan mencapai puncaknya pada saat di sekolah menengah atas (berusia 16-17 tahun). (Muhlis, 2023)

Perkembangan kognitif adalah elemen yang sangat penting. Proses tersebut berkaitan erat dengan level kecerdasan yang menghampiri individu dengan berbagai minat, terutama yang berfokus pada gagasan dan pembelajaran. Dalam memberikan rangsangan guna memperkaya aspek kognitif ini, pemahaman tentang metode pengembangan yang relevan tentu saja sangat dibutuhkan. Hadirnya buku ini bertujuan untuk membahas berbagai hal yang berkenaan dengan konsep, teori, dan metode yang dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak pada usia dini, agar memudahkan pendidik dan orang tua memahami hakikat dari kognitif, serta bagaimana perkembangan keterampilan kognitif yang dimiliki anak di setiap tahap tumbuh kembangnya. Dengan demikian, pendidik dan orang tua bisa lebih siap menghadapi masalah yang mungkin muncul di setiap fase perkembangan. Selanjutnya, ini akan membantu anak untuk memaksimalkan perkembangan kognitifnya, yang

pada gilirannya akan mempengaruhi kesuksesannya di masa mendatang.(Indrawan, 2022)

1. Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

Konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak, karena akan menjadi landasan dalam penguasaan konsep matematika nantinya. Dengan memahami konsep bilangan diharapkan anak mampu memahami konsep matematika yang terdiri dari nama, rangkaian simbol, dan besaran. Pemahaman anak terhadap konsep bilangan harus di bekali sedini mungkin dengan menggunakan metode yang tepat, bilangan adalah besaran suatu himpunan benda tertentu, salah satu konsep matematika yang penting bagi anak usia 5-6 tahun bilangan di perlukan aturan-aturan. Mengenalkan angka pada anak memahami konsep angka, Asih trianti (2020).

Dalam memperkenalkan ide bilangan dan simbol bilangan kepada anak-anak, diperlukan metode dan rangsangan yang tepat serta menyenangkan. Salah satu cara yang efektif adalah melalui aktivitas bermain. Karena pada dasarnya, proses belajar di taman kanak-kanak tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menggembirakan. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak wajib menekankan prinsip bermain. Prinsip bermain mencakup perasaan senang, bebas, merdeka, pilihan, dan mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif (Slamet Suyanto, 2005:26).

Angka-angka dari 1 sampai 9 adalah representasi matematis dari jumlah benda. Pada awalnya, anak-anak tidak menyadari hal ini. Oleh sebab itu, anak memerlukan bimbingan untuk memahami arti dari angka-angka tersebut melalui beragam aktivitas. (Slamet Suyanto, 2005: 64). Sebagai pelengkap, berbagai aktivitas pengenalan matematika untuk anak-anak TK dapat memanfaatkan alat bermain atau APE (Alat Permainan Edukatif).

Alat bermain atau APE memiliki banyak peran penting dalam proses pengembangan karakter anak. Alat bermain adalah berbagai benda dan perangkat, baik yang dapat bergerak maupun yang tidak, yang digunakan untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar, bermain, dan bekerja di sekolah sehingga dapat dilaksanakan dengan teratur, efektif, dan efisien, guna mencapai tujuan pendidikan pada tingkat TK (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 3). Sementara itu, APE berkaitan dengan alat permainan yang dikhususkan untuk anak usia dini, yaitu alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak-anak di usia tersebut. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan mencakup fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, serta moral (Mayke Sugianto dalam Cucu Eliyawati, 2005:62).

Berikut ini penjelasan mengenai cara membentuk bilangan yang benar untuk mengenalkan anak pada konsep bilangan antara lain :

1. Anak mengenal bilangan melalui observasi, kegiatan :

- 1.1. Dapat dilakukan dengan menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 10
 - 1.2. Menghitung dengan menunjuk ke sekumpulan objek, menghitung jumlah objek
 - 1.3. Menghubungkan dengan objek lain.
2. Anak mengetahui dan dapat menulis lambing bilangan dari 1 sampai 10. Mengelompokkan dan mengkomunikasikan sesuatu pengenalan bol angka (Number symbol recognition) pada aspek ini terdapat empat hasil perhatian indikatornya, arahan pertama anak mengucapkan lambang angka 1 sampai 5 , arahan kedua anak mengucapkan lambang angka 6 sampai 10 , arahan ketiga anak memperlihatkan lambang angka dari 1 sampai 10 , pada indeks keempat , anak mewakili jumlah partikel (bagian bebas) sesuai dengan simbol angka.

Berdasarkan beberapa hal diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal konsep bilangan dapat dilakukan dengan cara mengucapkan bilangan, menyusun bilangan, menulis bilangan, meghubungkan bilangan dan membandingkan. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan upaya membiasakan anak terhadap konsep matematika sejak dini. Menurut Suyatno, “Fungsi matematika tidak hanya untuk berhitung tetapi juga untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak , khususnya aspek kognitif.” Menurut Gardner , matematika juga mempunyai pengaruh dalam mengembangkan kecerdasan

anak, khususnya jenis kecerdasan yang disebut logika matematika. Kemampuan berhitung dimulai pada anak sejak usia dini. Pada usia 3 tahun, anak sudah bisa menunjukkan banyak benda dengan jarinya. (Perilaku Matematika) tidak semua anak mengetahui cara berhitung yang benar, mungkin banyak anak yang mengetahuinya. Kesalahan komputasi diwakili oleh perilaku matematika. Asih Trianti (2020).

3. Konsep Bilangan

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berada pada aspek pra-operasional dan aspek perkembangan kognitif. Pengembangan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pengenalan konsep bilangan, sebab pada tahap ini mereka sudah dapat mengenal beberapa konsep bilangan dan lambang bilangan. Maka dari itu, begitu pentingnya konsep bilangan harus diajarkan untuk anak karena merupakan dasar dalam penguasaan matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung penggunaan media sangat penting digunakan untuk hasil yang maksimal serta tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut Briggs, sarana yang mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran.

Matematika adalah suatu pengetahuan dasar pada usia 4-6 tahun penyerapan informasi pada anak sangat tinggi. Pengenalan konsep matematika pada anak usia dini sangat

berbeda dengan orang dewasa. Pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan media yang sesuai dengan kondisi materi, minat serta kebutuhan peserta didik yang akan diajar, tentunya akan dapat mencapai hasil yang baik dari tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berdiferensiasi telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan. (Asih Rahmayanti 2020).

4. Media Pembelajaran Anak Usia

Media Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD) dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber (guru/pendidik) kepada anak didik, yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik sehingga proses belajar terjadi secara optimal.

Menurut Gerlach dan Ely (1980), media pendidikan mencakup semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan belajar siswa, sehingga proses belajar bisa berlangsung dengan efisien. Di dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang penuh dengan permainan, fantasi, dan penjelajahan. Signifikansi media dalam proses pendidikan anak

usia dini juga ditegaskan oleh Heinich et al. (2002), yang menyatakan bahwa media pendidikan mampu untuk memperjelas informasi, menambah daya tarik pembelajaran, serta memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, Piaget (1951) menekankan bahwa anak berada dalam tahap operasi konkret,

Secara umum, konsep media pembelajaran dalam konteks PAUD memiliki beberapa poin kunci:

1. Fungsi Utama (Peran Perantara)

Media berperan sebagai saluran komunikasi yang menjembatani materi pembelajaran yang abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih konkret dan nyata.

Mengkonkretkan Konsep: Misalnya, untuk menjelaskan konsep warna, guru tidak hanya berbicara, tetapi menunjukkan balok warna, bola warna-warni, atau gambar.

Merangsang Indra: Media harus melibatkan indra anak (penglihatan, pendengaran, perabaan, bahkan penciuman) karena anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan bermain.

2. Sifat dan Bentuk Media

Media pembelajaran PAUD sangat luas dan tidak terbatas pada alat modern. Media bisa berupa:

Benda Nyata: Benda-benda di lingkungan sekitar (batu, daun, air, hewan).

Alat Permainan Edukatif (APE): Mainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran (puzzle, balok, busy book, kartu angka/huruf).

Media Visual: Gambar, poster, buku cerita bergambar, boneka tangan.

Media Audio Visual: Video edukasi, film pendek, atau aplikasi interaktif.

Gestural/Gerakan: Termasuk penggunaan gerak tubuh, ekspresi wajah, dan lagu/nyanyian sebagai bagian dari penyampaian pesan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Dukiyah, Lailatut (Skripsi 2022) dalam skripsinya yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TUTUP BOTOL PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SRI PENDOWO DESA BARENG NGASEM BOJONEGORO.

”<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/652> Berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun menjadi sesuatu yang sangat perlu untuk diperkenalkan, sebab masih banyak anak usia 4-5 tahun yang masih mengalami kesulitan ketika diminta berhitung atau menunjukkan lambang angka dan menyebut bilangannya, berhitung menjadi hal yang sangat penting untuk dipelajari karena sebagai persiapan untuk bekal di pendidikan selanjutnya. berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di TK

Sri Pendowo Desa Bareng Ngasem Bojonegoro? Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel siswa TK Sri Pendowo Kelompok A yang usianya rata-rata 4-5 tahun sebagai responden. Sedangkan metode pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Berdasarkan data-data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian dan menganalisa setiap data yang diperoleh peneliti adalah: bahwa terdapat pengaruh penggunaan media tutup botol pintar terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Sri Pendowo.

2. Penelitian dilakukan oleh Lire Pratiwi (Skripsi 2021) dalam skripsinya yang berjudul “PENGUNAAN PENDEKATAN STEAM PADA KEGIATAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) UNTUK MELATIH KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) HANG TUAH KOTA BENGKULU”<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7750>

Penelitian ini membahas tentang penggunaan pendekatan STEAM pada kegiatan PAUD untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu. Penelitian ini di latar belakang, sebelum diterapkan pendekatan STEAM kreativitas anak mempunyai kelemahan karena pembelajaran terlalu monoton dan berpaku pada guru. Setelah diterapkan pendekatan STEAM, kreativitas pada anak mengalami perkembangan kreativitas. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan pendekatan STEAM PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu dan untuk mengetahui media yang digunakan pendekatan

STEAM dalam kegiatan PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu untuk melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun. Untuk menggungkap persoalan tersebut secara mendalam dan menyeluruh peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, penarik kesimpulan. Berdasarkan hasil alat permainan edukatif anak yang berupa barang-barang yang ada disekitar lingkungan bisa dari bahan alam (kayu, biji-bijian, daun, bunga dll) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, roda, kap pelastik dll) yang mudah ditemukan. Buku Cerita sebagai alat untuk menceritakan tentang gambar-gambar, hewan hewan. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topic yang dibicarakan dalam story time.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Susi Wahyuningsih (Skripsi 2022) dalam skripsinya yang berjudul “PERANAN MEDIA TUTUP BOTOL BEKAS DALAM KEMAMPUAN KONSEP BILANGAN 1-10 PADA ANAK USIA DINI” <https://doi.org/10.26877/dm.v18i2.12960> Penelitian kepustakaan ditekankan untuk menemukan berbagai teori, pendapat, gagasan dan lain-lain yang dapat dipakai untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang diteliti. Dengan data, pendekatan penelitian, sumber data dan metode pengumpulan data yang berasal dari buku buku, jurnal-jurnal dan artikel. Dalam Penelitian ini peneliti mengumpulkan beberapa pendapat pada jurnal yang membahas tentang meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak melalui metode bermain dengan media tutup botol bekas pada anak usia dini. Adapun sumber sekunder dalam

penelitian ini yaitu jurnal, internet, maupun sumber lain yang berkaitan dengan peranan media tutup botol dalam kemampuan konsep bilangan anak usia dini. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan jurnal tentang media tutup botol bekas dalam kemampuan konsep bilangan pada anak. Berbagai jenis media cetak (buku, majalah, koran dll) dokumen, atau non cetak dapat disimpan di perpustakaan. Kemudian dikoleksi dengan menggunakan katalog, atau bentuk koleksi yang lain. Dalam koleksi tersebut telah diklasifikasi berdasarkan kelompok ilmu pengetahuan diberbagai disiplin ilmu.

4. Penelitian di lakukan oleh Een Sukainah,dkk (Skripsi 2025) dalam skripsinya yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TUTUP BOTOL ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN” P-ISSN 1907-0969 E-ISSN 2442-8272Volume 21Nomor 2 Tahun 2025Halaman 716-725 <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir> Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahundi KB Latanssa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, Melalui penerapan APE tutup botol angka, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan simbolik Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, APE ini membantu anak lebih memahami konsep bilangan melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif di

pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan kognitif mereka. Kata Kunci: Kemampuan Simbolik, APE Tutup Botol Angka.

5. Penelitian dilakukan oleh Rizky Agustina Wulandari, dkk (Skripsi 2024) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tutup Botol Angka di TK Bhakti <https://publikasi.abidan.org/index.php/jpt/article/view/379> Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan di lapangan pada tanggal 19 Juli 2023 di TK Bhakti Pertiwi ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya diketahui bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran yang mencakup bidang perkembangan ketrampilan kognitif. Dari 17 anak terdapat 8 anak yang kesulitan dalam kegiatan mengenal angka 1-5, ini ditandai dengan belum trampilnya anak mengenal angka 1-5 begitu juga dengan kegiatan memasang angka terdapat 6 anak yang belum mampu. Pada saat melaksanakan kegiatan 3 anak yang belum mampu mengikuti permainan. Apabila kemampuan kognitif anak tidak berkembang di khawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan permainan tutup botol angka dan tidak dapat mengembangkan kognitif anak.

3. Tujuan Pembelajaran PAUD

Tujuan akhir penggunaan media adalah:

Memudahkan Belajar bagi Anak: Media seharusnya tidak hanya mempermudah guru mengajar, tetapi yang paling penting adalah

mempermudah anak mencapai pemahaman dan retensi (daya ingat) yang lebih baik.

Mengembangkan Seluruh Aspek: Media digunakan untuk mendukung perkembangan seluruh aspek anak, termasuk kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan nilai agama/moral.

Menciptakan Suasana Gembira: Media yang efektif mampu membangkitkan semangat dan membawa anak ke dalam suasana belajar yang menyenangkan (belajar sambil bermain).

4. Media Benda Bekas Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

a. Manfaat untuk Perkembangan Anak

Media bahan bekas secara langsung menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak:

Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi: Ini adalah manfaat yang paling menonjol. Anak didorong untuk melihat objek bukan dari fungsi aslinya (misalnya, botol bukan hanya wadah air), tetapi sebagai bahan untuk menciptakan sesuatu yang baru (misalnya, robot atau menara). Hal ini melatih pemikiran divergen (menciptakan banyak solusi).

Mengembangkan Kognitif: Anak belajar konsep dasar seperti bentuk, ukuran, warna, jumlah, dan sebab-akibat melalui manipulasi bahan bekas yang konkret. Misalnya, menyortir tutup botol melatih klasifikasi.

Melatih Keterampilan Motorik Halus: Aktivitas merangkai, menggunting, menempel, meronce, dan menyusun benda bekas

(seperti menyusun balok kardus atau mengaitkan kancing) sangat efektif untuk menguatkan otot jari dan koordinasi mata-tangan.

Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah: Saat anak membuat karya dari bahan bekas, mereka akan menghadapi tantangan (misalnya, bagaimana cara menempelkan tutup botol agar tidak jatuh). Proses ini melatih anak untuk bereksperimen dan menemukan solusi secara mandiri.

Mengembangkan Sosial dan Emosional: Saat bekerja kelompok dengan bahan bekas, anak belajar berkolaborasi, berbagi, dan berkomunikasi ide. Mereka juga belajar menerima kegagalan dan mencoba lagi.

Dalam ranah pendidikan untuk anak-anak prasekolah, penggunaan sumber daya alam dan benda daur ulang sebagai alat pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai solusi pada saat sumber daya terbatas, tetapi juga telah menjadi elemen dari metode pengajaran yang inovatif dan berkelanjutan. Di samping itu, pemanfaatan bahan tersebut membantu para pendidik dalam menciptakan alat yang menarik dan sesuai dengan konteks, serta mengajarkan anak-anak mengenai cinta terhadap alam, pentingnya pengelolaan sampah yang bijak, dan menghargai keindahan dari hal-hal sederhana yang ada di sekitar mereka. (Pratiwi, 2025)

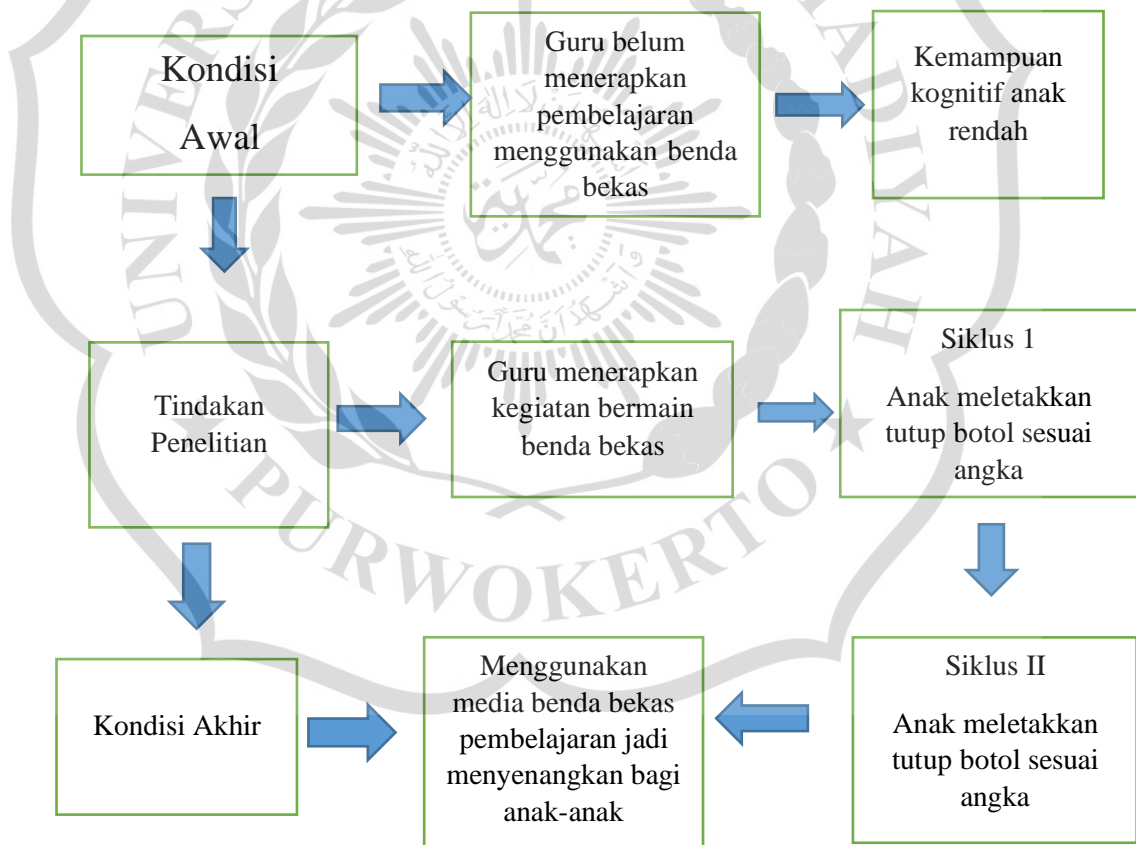
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan topik-topik sebelumnya (perkembangan anak usia dini menurut Ahmad Susanto, pengertian media pembelajaran PAUD, dan

manfaat media bahan bekas), berikut adalah contoh Kerangka Pikir (konseptual) yang menggabungkan dan menghubungkan ide-ide tersebut, yang sering digunakan dalam konteks penelitian atau pengembangan program di PAUD.

Kerangka pikir ini menggambarkan bagaimana media bahan bekas dapat menjadi solusi untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

Kerangka Penilaian dapat di gambarkan dalam bagan berikut ini sesuai dengan uraian di atas :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penilaian

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan sebagai alternatif tindakan yang di pandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK yaitu kegiatan bermain Petualangan angka tutup botol (benda-benda bekas) dapat meningkatkan konsep bilangan anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Margasari Kabupaten Tegal.

