

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah; perantara atau pengantar. Sedangkan kata media pada bahasa Arab memiliki arti perantara, pengantar atau penyambung pesan yang disampaikan dari pemberi ke penerima pesan.¹ Secara umum istilah media dapat dipahami dengan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi sehingga muncul pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dapat diterima oleh anak didik. Dari pengertian tersebut, posisi pendidik, sarana prasarana dan lingkungan sekolah dapat dikatakan sebagai media. Atau terkhusus lagi, media dalam konteks proses pendidikan lebih condong diartikan alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Dari pengertian di atas dapat ditarik benang merah, media adalah alat penghubung untuk penyampaian pesan dengan menggunakan berbagai media diantaranya buku, poster spanduk, atupun alat-alat permainan lainnya yang edukatif.

Media pembelajaran sendiri adalah sebuah wadah dalam adanya pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan yakni guru dapat diterima murid sebagai objek penerima dalam proses pembelajaran.³ Media pembelajaran adalah sarana menyalurkan materi ajar supaya pesan yang terkandung dapat diterima oleh

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

² Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prendamedia, 2016), 151.

³ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 46.

peserta didik dengan tepat sebagaimana yang diinginkan oleh guru.⁴

Peran media dalam proses pembelajaran siswa menunjang tingginya proses belajar yang erat kaitannya pada hasil yang dicapai. Hal tersebut sesuai dengan hasil berbagai studi yang fokus meneliti penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasilnya mencerminkan bahwa ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan media dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media.⁵ Pemanfaatan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran sangat membantu efektivitas laju gerak transfer of knowlage dan penyampaian pesan. Lebih dari itu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat pada anak sehingga dalam pemahaman anak bisa meningkat.⁶

Oleh karena itu, media pembelajaran secara umum adalah segenap sarana maupun prasarana yang dimanfaatkan dalam menunjang hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Secara khusus media pembelajaran merupakan sebuah piranti, teknik dan metode yang dimanfaatkan guna mencapai efektifitas dalam berkomunikasi dan berinteraksi antara pendidik dengan anak pada proses kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.

b. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan sebagai berikut:⁷

- 1) Kegiatan belajar mengajar lebih mudah.
- 2) Kegiatan belajar mengajar meningkat secara efisien.
- 3) Adanya kesesuaian antara materi dan visi belajar yang terjaga.

⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 197.

⁵ Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Aplikasi*, 151-152.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19-20.

⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 5.

- 4) Proses belajar siswa dapat terbantu karena fokus.
Adapun fungsi pembelajaran antara lain:⁸
- 1) Fungsi Menarik
Media pembelajaran yang berfungsi dalam memastikan ide serta dapat memberikan penjelasan sehingga pengetahuan dan pengalaman dalam belajar bisa dipahami secara konkret dan mudah dipahami.
 - 2) Fungsi Manipulasi
Media pembelajaran yang berfungsi dalam meniru benda maupun peristiwa yang terjadi sesuai dengan keadaan, dan sasaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Manipulasi sendiri bisa diartikan sebagai ragam cara yang bisa dilakukan untuk menggambarkan suatu objek yang tidak mampu dijangkau atau dihadirkan dalam berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran.
 - 3) Fungsi Fiksatif
Media pembelajaran berfungsi dalam menangkap, menyimpan serta memperlihatkan kembali perkara atau peristiwa yang lampau atau pernah dialami sebelumnya.
 - 4) Fungsi Distributif
Media pembelajaran yang mampu mengatasi batas ruang dan waktu sehingga dapat melampaui keterbatasan indra manusia.
 - 5) Fungsi Sosiokultural
Media pembelajaran yang berfungsi untuk mengakomodir segala macam perbedaan yang timbul antar peserta didik.
 - 6) Fungsi Psikologis
Dibagi menjadi beberapa fungsi diantaranya adalah:
 - a) Fungsi atensi, berfungsi sebagai daya tarik perhatian anak didik.
 - b) Fungsi afektif, berfungsi untuk membangkitkan perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan pada anak dalam proses belajar mengajar.

⁸ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 10-12.

- c) Fungsi kognitif, berfungsi memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada anak selama proses pembelajaran.
- d) Fungsi psikomotorik, berfungsi membantu anak untuk semakin terampil serta dapat menunjang kemampuan sistem motorik pada anak.
- e) Fungsi imajinatif, berfungsi dapat membangunkan daya berimajinasi anak yang pada akhirnya dapat diarahkan pada lahirnya karya kreatif dan inovatif.

- f) Fungsi motivasi, diharapkan memiliki fungsi membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Tujuan dan fungsi dari media pembelajaran begitu erat kaitannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dalam mencapai tujuan yang maksimal dibutuhkan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga fungsi pada media tersebut relevan.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berkaitan dengan pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah penting, maka dari itu diperlukan pengetahuan, wawasan dan keterampilan seorang guru untuk merencanakan, memilih dan mengeksekusi media pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pemilihan media pembelajaran adalah bagian dari sebuah sistem instruksional secara menyeluruh.⁹ Oleh sebab itu ada bermacam kriteria yang mesti diperhatikan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dipilih, yakni:

- 1) Berkesesuaian dengan arah pembelajaran, artinya media yang dipilih berdasarkan target proses pembelajaran dan diarahkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. sehingga media yang akan diajarkan tidak melenceng dari visi awal pembelajaran.

⁹ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 59-61.

- 2) Materi yang digunakan dapat mendukung pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
- 3) Praktis, adaptif serta awet artinya media pembelajaran yang dipilih memperhatikan kemudahan dalam penggunaan yang dapat digunakan secara terus-menerus.
- 4) Guru mempunyai keterampilan dalam menerapkan media berarti guru dapat menerapkan secara maksimal media pembelajaran yang sudah dipilih.
- 5) Pengelompokan sasaran yang artinya guru memilih media pengajaran dengan memperhatikan ketepatan terhadap anak didik.
- 6) Mutu teknis, artinya guru mesti mampu menentukan standar produk agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip penentuan media untuk kepentingan pembelajaran adalah sebagai berikut.¹⁰

- 1) Media yang dipilih memiliki kesesuaian dengan tujuan yang akan dicapai. Seperti bersifat afektif, kognitif ataupun psikomotorik.
- 2) Penentuan media sesuai dengan konsep yang jelas, artinya media yang ditetapkan guru tidak hanya sebatas subjektifitas kesenangan pendidik, melainkan bagian dari akumulasi proses kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas serta efisiensi pembelajaran anak.
- 3) Media yang akan ditentukan didasarkan atas karakteristik anak didik.
- 4) Memilih media mesti sesuai pada karakteristik belajar anak didik serta kemampuan guru.
- 5) Memilih media harus dapat mempertimbangkan kondisi pada lingkungan sekitar, fasilitas serta waktu yang digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan interest

¹⁰ M. Basri dan Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 60-62.

baru pada peserta didik, dapat pula menggugah motivasi dan dapat merangsang anak selama kegiatan pembelajaran, serta mempunyai dampak psikologi bagi anak.¹¹

Guna mencapai keberhasilan pembelajaran yang signifikan peran media sangat diperlukan. Karena dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, selain itu media memiliki banyak manfaat lain, diantaranya adalah:¹²

- 1) Penyeragaman materi yang disampaikan
Setiap anak didik yang menangkap materi pembelajaran menggunakan media yang sama, otomatis anak menerima materi yang sama sehingga mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antar anak didik.
- 2) Proses kegiatan pembelajaran jadi lebih menarik
Media dengan berbagai potensi yang ada di dalamnya dapat menyuguhkan pesan melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami atau manipulasi. Terlebih jika dimodifikasi dengan nuansa baru, tentu media menjadi lebih jelas, lengkap dan dapat menarik perhatian anak sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton serta tidak mudah membosankan.
- 3) Proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif
Interaktif disini terjadi karena terdapat komunikasi dua arah yaitu komunikasi antara anak dan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 4) Efisiensi waktu dalam kegiatan pembelajaran
Dengan menggunakan bantuan media, guru tidak perlu menjelaskan berulang-ulang materi pembelajaran karena guru tidak perlu mengulang karena hanya sekali sajian dengan media yang sudah disiapkan diawal.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15.

¹² M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 197-198.

- 5) Meningkatkan kualitas dalam belajar anak
Pemanfaatan media bukan hanya mempermudah kerja guru dalam mengajar tetapi dapat membantu anak dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Sehingga anak bisa memahami pelajaran dengan lebih baik.
- 6) Proses pembelajaran tidak terikat ruang dan waktu
Peran media juga tidak menjadikan guru sebagai subjek tunggal yang meski tergantung keberadaanya karena dapat dirancang agar anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan lebih leluasa tanpa mengenal kapan dan dimana.
- 7) Meningkatkan sikap positif pada anak selama kegiatan belajar
Melalui media dalam proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga para anak didik menjadi gandrung akan ilmu pengetahuan dan mandiri dalam mencari sumber ilmu pengetahuan. Proses semacam itulah ditanam sikap berinisiatif mencari sumber yang diperlukan.
- 8) Mengarahkan para guru untuk lebih positif dan produktif
Menggunakan media dan memanfaatkannya dengan baik dan benar, pendidik akan memiliki waktu yang banyak dalam memperhatikan aspek edukatif lainnya seperti membantu anak didik dalam mengatasi kesulitan, membentuk perilaku anak dan motivasi dalam belajar.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang selalu digunakan dalam proses belajar di Indonesia, sebagai berikut:¹³

- 1) *Media visual atau Media Grafis* yaitu media pembelajaran yang digunakan dengan memandang objek media. Jenis media ini nampaknya yang lebih dominan digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini. Media ini sering digunakan karena secara teknis dalam menyampaikan

¹³ Mukhtar Latif, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, 152-155.

pesan lebih mudah. Pesan yang ingin disampaikan dituang dalam bentuk simbol yang ditangkap oleh indra penglihatan (komunikasi visual). Selain sederhana, media ini sangat mudah dibuat dan biaya relatif murah. Terlebih pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di wilayah perkotaan yang mampu mengadakan alat proyeksi. Media ini biasanya berupa gambar-gambar, lukisan, buku, puzzle, dan benda-benda lain yang bisa diamati oleh peserta didik.

- 2) *Media Audio* adalah media yang pemanfaatannya dengan cara mendengarkan. Yakni pesan diolah menjadi lambang-lambang auditif, baik secara verbal ataupun non-verbal. Berikut jenis-jenis media yang bisa dikelompokkan pada media ini adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Pada Pendidikan Anak Usia Dini media ini sering digunakan dengan metode *story telling* atau bernyanyi.
- 3) *Media Proyeksi audio (audio-visual)* merupakan media yang menggabungkan antara media penglihatan dengan media pendengaran. Beberapa jenis media proyeksi diam seperti film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi. Yang adakalanya media menampilkan audio beserta visualnya juga cukup visualisasinya.

2. Konsep Bermain dalam Islam

Rasulullah Muhammad SAW sangat menganjurkan bermain, bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Bukan hanya bentuk rasa kasih sayang, bermain juga mampu melatih kreativitas dan fisik anak agar bertambah kuat dan licah.¹⁴ Melalui bermain anak usia dini bisa belajar, mereka mampu

¹⁴ M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 28.

mengetahui beberapa peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Anak menikmati itu dan akan senantiasa melakukan, karena pada dasarnya anak tidak dapat membedakan antara waktu untuk bermain, belajar dan bekerja.¹⁵ Dunia anak usia dini adalah dunia bermain tanpa memperdulikan waktu.

Anak usia dini dengan nalurinya sangat gemar melakukan berbagai macam permainan yang menarik menurutnya. Metode permainan yang diadopsi pada dunia pendidikan adalah sebuah hal yang menarik. Tentu dengan catatan permainan yang mempunyai dampak positif dan yang mampu mengembangkan kemampuan intelektual dan kreativitas anak usia dini. Bukan hanya memberi mainan kepada anak, tetapi ikut bermain dan bertingkah seperti mereka layaknya anak kecil dalam bergaul akan menambah semangat di dalam dirinya dan juga akan membantu menumbuhkan rasa penuh semangat di dalam dirinya dan dapat menampilkan serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak usia dini.¹⁶ Oleh karena itu, agama Islam memandang bermain merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak. Bahkan Rasulullah saw sesibuk apapun, beliau selalu menyempatkan diri untuk ikut bermain bersama anak-anak. Seperti pengajaran yang dijalankan oleh Rasulullah saw dalam sabda beliau berikut ini:¹⁷

عن عبد الله بن الحارث قال كان رسول الله صلى الله عليه وسلم يصف عبد الله و عبيد الله وكثيرا من بني

¹⁵ Nini Aryani, “Konsep Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam”, *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 1, no.2, (2015), 224.

¹⁶ Hadisa Putri, “Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 14, no. 2 (2016), 226.

¹⁷ M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, 31.

العباس ثم يقول من سبق الي فله كذا وكذا قال فيسبقون
إليه فيقعون على ظهره وصدرة فيقبلهم ويلزمهم (رواه
أحمد)

Artinya: “Diriwayatkan dari Abdullah bin Haris, ia berkata, bahwa Rasulullah saw membuat barisan dengan Abdullah, Ubaidillah, dan banyak lagi dari keluarga pamannya yaitu Abbas r.a. kemudian nabi bersabda: “Siapa yang lebih dulu kepadaku, ia akan mendapat demikian demikian.” Mereka pun berlomba-lomba untuk sampai pada punggung dan dada nabi. Lantas, nabi mencium dan menepati janjinya kepada mereka.” (HR. Ahmad)

3. Edukasi Media Kartu Angka Bergambar

a. Pengertian Edukasi Media Kartu Angka Bergambar

Kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* yang mempunyai arti pendidikan dan *entertainment* yang mempunyai arti hiburan. Istilah *edutainment* secara umum dimaknakan sebagai pendidikan yang membuat gembira. Adapun sebagai suatu proses, *edutainment* dirancang dengan menggabungkan antara muatan pendidikan dan hiburan secara apik sehingga setiap aktivitas dapat berjalan dengan menyenangkan.¹⁸ Ada juga *edutainment* diartikan sebagai proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk ikut berperan aktif dalam perkumpulan aktifitas kegiatan pembelajaran yang santai, gembira dan tidak ada beban yang dirasakan oleh anak, baik secara fisik ataupun psikologi.¹⁹ Jadi, *edutainment* merupakan suatu proses kegiatan

¹⁸ M. Fadlillah, dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, 3.

¹⁹ Santoso, “Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”, *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no.1, (2018), 63.

pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya menggunakan cara yang menyenangkan dalam rangka mencapai tujuan.

Secara umum, kartu adalah kertas yang berukuran sedang, yang memiliki bentuk persegi atau persegi panjang. Disamping itu gambar merupakan bahasa yang dapat dimengerti atau dipahami.²⁰ Bagi kebanyakan anak, pada saat melihat sebuah gambar maka terjadi sebuah proses untuk berpikir, dimana cita-rasa dan angannya akan tumbuh-berkembang secara simultan.²¹ Gambar mempunyai fungsi sebagai stimulan munculnya beberapa ide, pikiran ataupun gagasan. Dengan melalui melihat gambar anak dapat berimajinasi terhadap benda sungguhan meskipun anak belum pernah melihat benda tersebut. Secara lebih khusus kartu gambar (*flashcard*) yaitu sebuah kartu yang berukuran kecil didalamnya terdapat gambar, abjad, angka atau dapat berupa simbol yang bisa mengingatkan dan menunjukkan peserta didik ke arah yang berhubungan dengan gambar tersebut. Ukuran *flashcard* adalah 8x12 cm akan tetapi biasanya menyesuaikan dengan bentuk ruangan kelas.²²

flashcard merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25x30 cm atau seukuran postcard.²³ Dapat disimpulkan bahwasannya kartu angka bergambar adalah suatu bahan yang dicetak dan dikategorikan dalam media pembelajaran dan menjadi alat dalam menyampaikan materi pelajaran. Kartu angka bergambar ini umumnya mempunyai ukuran 8×12 cm, 25×30 cm, dan biasanya disesuaikan dengan kondisi ruangan kelas yang sedang digunakan.

²⁰ Arief S Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 29.

²¹ Hajar Pamadhi dan Aevan Sukardi S., *Materi Pokok Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 28.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 119.

²³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 68.

b. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Angka Bergambar

Kartu angka bergambar memiliki kegunaan, diantaranya²⁴:

- 1) Memperkenalkan dan menjelaskan kepada anak mengenai materi yang sedang dipelajari.
- 2) Melalui gambar anak dapat ditarik perhatannya.
- 3) Adanya variasi proses pembelajaran kepada anak agar tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.
- 4) Memberi kemudahan kepada guru dalam menjelaskan materi kepada anak.
- 5) Ingatan anak menjadi lebih maksimal dikarenakan objek yang diingat adalah gambar.
- 6) Meberikan rangsangan peserta didik untuk senantiasa merespon.
- 7) Proses pembelajaran dapat dimodifikasi sesuai kemampuan guru.

Adapun manfaat media bergambar yaitu²⁵:

- 1) Memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Konsep materi dapat mudah dipahami.
- 3) Memberi waktu yang lebih banyak dalam mempelajari dan menambah materi yang relevan.
- 4) Menstimulus minat belajar anak didik.
- 5) Situasi belajar dapat berjalan interaktif.
- 6) Hasil belajar lebih berkualitas karena mendalam dan utuh.

c. Langkah-langkah Permainan Kartu Angka Bergambar

Langkah-langkah dalam permainan kartu angka bergambar adalah sebagai berikut:²⁶

²⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 34.

²⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 9.

²⁶ Wykke Safitri, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia 4 Tahun Di PAUD Baitusshibaan Srumbung Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017", *Doctoral Dissertation, IAIN Salatiga*, 36.

- 1) Pendidik menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- 2) Pendidik menyiapkan dan membagikan kartu angka bergambar.
- 3) Pendidik menanyakan gambar-gambar tersebut.
- 4) Pendidik menunjukkan kartu angka bergambar.
- 5) Anak bermain dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar.
- 6) Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu angka bergambar dengan angka yang ada di gambar.
- 7) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan menggunakan benda.
- 8) Anak menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan benda.
- 9) Anak membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dan jumlah yang tidak sama.
- 10) Anak diminta untuk membaca angka yang terdapat dalam kartu bergambar.
- 11) Pendidik menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut dan menempelkan di papan tulis.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Angka Bergambar

Adapun kelebihan dan kekurangan atas media kartu angka bergambar, antara lain adalah:²⁷

Kelebihan:

- 1) Bersifat nyata dan dapat menyelesaikan kesulitan dalam belajar anak.
- 2) Mampu meringankan keterbatasan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran. Karena guru tidak perlu membawa anak didik ke situasi semestinya atau membawa objek ke depan anak didik.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan dalam pengamatan kita.
- 4) Mampu membantu dalam menyelesaikan masalah diberbagai bidang yang bisa digunakan dalam

²⁷ Arief S Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, 29-31.

berbagai tingkatan usia dan dapat meminimalisir kesalah pahaman.

- 5) Biaya yang dikeluarkan sangat terjangkau dan bahan yang digunakan mudah didapatkan.

Kelemahan:

- 1) Lebih menekankan indra penglihatan.
- 2) Terlalu simpel dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Jika digunakan untuk kelompok yang besar ukuran terbatas.

4. Kemampuan Menghitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kata kognitif berasal dari akar kata *cognitive*, atau *cognition* yang memiliki padanan *knowing*, artinya mengetahui. Secara umum, *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.²⁸

Pada selanjutnya kognitif berkembang dan dikenal sebagai salah satu domain atau hasil belajar seseorang yang mengenai tentang psikologi meliputi dapat memahami, mempertimbangkan, mengelola, informasi, memecahkan masalah, kesenjangan dan keyakinan. Domain kejiwaan yang terpusat di dalam otak yang menghubungkan dengan kehendak dan perasaan yang saling berhubungan dengan rasa.²⁹ Dari pengertian tersebut, perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan yang bisa terjadi dalam rentang waktu kehidupan manusia dalam memahami, mempertimbangkan, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Dalam prosesnya kognitif mengalami perkembangan yang bisa menuju ke arah yang lebih baik dan berkesinambungan. Perkembangan struktur kognitif saling berurutan dan setiap orang mempunyai kemampuan kognitif. Dapat diartikan semua person pasti mengalami dan menjalani setiap tahapan. Meskipun

²⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Garfindo Persada, 2003), 52.

²⁹ Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif Kognitif dan Psikomotor*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 152.

perkembangan tersebut dilewati secara *relative* dan dapat ditentukan dari banyak faktor. Menurut Jean Piaget perkembangan anak terdapat lima proses, yaitu³⁰:

- 1) Skema adalah tindakan yang dapat mengasah pengetahuan dalam diri seseorang.
- 2) Asimilasi, merupakan proses menghubungkan antara informasi yang sudah didapat dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.
- 3) Akomodasi, merupakan proses penyesuaian pengetahuan yang telah dimiliki digabungkan menjadi satu dengan mengumpulkan informasi dan menambah pengalaman baru.
- 4) Organisasi, merupakan mengelompokkan seluruh tingkah laku dan semua pemikiran yang terhubung menjadi satu agar menjadi lebih terarah.
- 5) Ekuilibrium, merupakan bagaimana cara anak dapat berpindah dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya. Perpindahan tahapan perkembangan dapat terjadi apabila anak mengalami permasalahan yang berkaitan dengan ranah kognitif hingga anak dapat menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga keduanya dapat seimbang.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa tahapan-tahapan perkembangan kognitif pada anak mempunyai fungsi yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat seimbang. Hal ini memungkinkan terjadinya transformasi dari kesederhanaan menuju ke lebih kompleks dalam proses penalaran, sampai pada fase terakhir yang membuat pikiran menjadi lebih bijaksana.

b. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kemampuan kognitif pada anak pada usia 5-6 tahun, sebagai berikut³¹:

- 1) Dapat mengurutkan bilangan mulai dari 1-10.

³⁰ Sitti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Piaget", *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2013), 90-91.

³¹Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 82.

- 2) Dapat mengenal konsep bilangan melalui benda-benda 1-20.
- 3) Dapat menunjukkan lambang bilangan dari 1-10.
- 4) Dapat membuat urutan bilangan dari 1-20 melalui benda-benda.
- 5) Dapat meniru lambang bilangan dari 1-10.
- 6) Dapat menghubungkan lambang bilangan menggunakan benda sampai 20.
- 7) Dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Sesuai dengan penjelasan di atas perkembangan intelektual anak berusia 5-6 tahun antara lain yaitu³²:

- 1) Anak mampu memahami jumlah dan ukuran.
- 2) Anak sudah mulai ada ketertarikan pada huruf dan angka. Sebagian ada yang sudah dapat menulis, menyalin dan menghitung.
- 3) Anak sudah mengetahui macam-macam warna.
- 4) Anak sudah mulai paham mengenai waktu, contohnya seperti anak sudah mengetahui waktu berangkat sekolah dan saat pulang sekolah, sudah dapat mengetahui macam-macam nama hari dalam satu minggu.
- 5) Anak mampu bergerak aktif sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
- 6) Anak mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Oleh karena itu, berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dijelaskan di atas, anak dapat mengkomunikasikan hubungan matematika sederhana dengan menggunakan benda yang nyata atau menggunakan gambar.

c. Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Belajar berhitung adalah suatu kegiatan untuk membilang suatu benda dengan cara mengurutkan sesuai bilangan yang ada. Berhitung bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam menggunakan bilangan-bilangan yang mampu diimplementasikan pada

³² Nur Hayati, dkk., "Identifikasi Keterampilan Kognitif Anak Usia 2-6 tahun di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman, Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no.2 (2017), 183.

kehidupan sehari-hari. Belajar berhitung merupakan langkah awal dalam mengerti bilangan. Ketika anak mulai belajar berhitung mereka menganggap seolah-olah itu adalah rima. Mungkin anak mengetahui angka 1-2-3, tetapi anak belum bisa membayangkan angka 6-7-8. Apabila anak sudah mengetahui urutan angka 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, maka anak sudah mengetahui maksud dari arti angka tersebut.³³ Anak yang berusia 4-5 tahun mampu menyebutkan urutan bilangan sampai 10, sedangkan anak yang berusia 5-6 tahun mampu menyebutkan bilangan dari 1-20 bahkan lebih.³⁴

Pada umumnya, anak sudah dapat menghafal angka dari 1-10, namun mereka mengalami kesulitan pada saat dihadapkan dengan kegiatan berhitung yang sebenarnya. Maka kegiatan dalam berhitung harus dibuat dengan lebih menarik dan dapat dipahami oleh anak. bagian yang paling penting dalam mengembangkan pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain agar anak dapat bereksplorasi dan meningkatkan kreativitas anak. sedangkan pendidik dan orang tua hanyalah sebagai fasilitator dalam membantu anak pada saat mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan kita.³⁵

d. Karakteristik Berhitung Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak adalah masa yang tepat dalam mengajarkan berhitung pada bidang matematika, dikarenakan pada usia ini mereka sangat peka dalam menerima stimulus dari lingkungan sekitarnya. Memiliki jiwa keingintahuan yang begitu besar dan dapat diterima apabila mendapatkan stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Perkembangan intelektual pada anak dapat berkembang dengan baik kurang lebih

³³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), 107-108.

³⁴ Elisa Malapata, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambang Hitung", *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini* 3, n0.1 (2019),284.

³⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 62.

pada usia sejak lahir sampai 8 tahun. Anak TK 4-6 tahun berada pada rentang usia tersebut.

Berikut konsep matematika pada anak usia dini diantaranya adalah:³⁶

- 1) berhitung, yakni mencocokkan benda dan kosep bilangan, dimulai dari yang mudah. Apabila anak sudah berkembang sesuai yang diharapkan maka dapat diajarkan kelipatan angka.
- 2) Angka, merupakan simbol yang penting dalam berhitung. Contohnya seperti anak mampu mencocokkan angka dengan menggunakan banyaknya benda.
- 3) Klasifikasi, adalah mengelompokkan bayangknya benda agar menjadi sebuah kelompok kecil, dalam belajar menghitung dapat disesuaikan dengan ukuran dan bentuk.

e. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Pada usia kanak-kanak, merupakan langkah yang bagus dalam mengenalkan hitung-hitungan pada anak. Karena pada masa ini anak sangat peka ketika mendapatkan stimulus dari lingkungan. Rasa keingintahuan yang begitu besar dapat tersampaikan jika anak mendapatkan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan demikian kemampuan berhitung pada anak dapat dibagi sesuai dengan tahap dalam kemampuan menghitung yaitu mengenal konsep, masa peralihan dan mengenal lambang. Pada tahap evaluasi pun anak mesti dimulai dari awal sampai akhir.

Kemahiran berhitung mesti diberikan pada anak sejak dini agar dapat menjadi bekal untuk kehidupan anak pada masa yang akan datang merupakan hal yang sangat penting. Kemahiran adalah suatu kemampuan dalam berbagai hal dalam melakukan pekerjaan tertentu.³⁷ Oleh karena itu kemahiran adalah kemampuan

³⁶ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, 109.

³⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 97.

yang dimiliki seseorang yang dihasilkan dari sejak lahir dan latihan yang dapat mendukung seseorang agar tugasnya dapat terselesaikan. Matematika pada hakekatnya adalah suatu metode dalam belajar guna mengatur jalan pikiran seseorang.³⁸ Dalam kaitan kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, ciri-ciri perkembangan anak diawali dari lingkungan di sekitar anak, selain itu perkembangan kemampuan pada anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang mencakup tentang penjumlahan maupun pengurangan.³⁹

f. Tujuan dan Manfaat Berhitung Anak Usia Dini

Berhitung adalah bagian dari matematika yang umumnya di TK (Taman Kanak-kanak) memiliki tujuan supaya anak mengetahui pola dasar belajar berhitung untuk meniti ke jenjang selanjutnya. Dalam matematika, ada yang disebut dengan logika matematika yang ada dalam bagian menghitung, melalui logika matematika inilah kita mampu belajar menghitung. Oleh karena itu logika matematika dan menghitung keduanya saling berkaitan.

Adapun kegiatan berhitung bertujuan agar anak mampu berpikir secara logis dan sistematis yang dimulai sejak dini dengan melakukan pengamatan terhadap benda yang nyata, menggunakan gambar ataupun angka yang terdapat pada lingkungan di sekitar anak. selain itu anak dapat menyesuaikan dan ikut terlibat dalam kehidupan bersosial yang dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari yang penyelesaiannya memerlukan kemampuan menghitung.⁴⁰ Sedangkan tujuan pengembangan logika matematika pada PAUD yakni untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada anak

³⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, 98.

³⁹ Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*, 67.

⁴⁰ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, 110.

agar dapat mengolah hasil yang didapat dalam belajar, menemukan cara lain dalam menyelesaikan permasalahannya, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menambah pengetahuan dalam mengenal ruang dan waktu, memiliki kemampuan yang dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir yang lebih rinci.⁴¹

Dapat dipahami bersama mengenai kecerdasan berhitung, maka kemampuan dalam menggunakan angka dan bilangan dapat dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan berhitung sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini, karena kemampuan berhitung dapat menentukan keberhasilan anak pada taraf selanjutnya dan kemampuan berhitung termasuk dalam bagian kecerdasan akademik yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan.

Adapun manfaat berhitung pada masa kanak-kanak adalah sebagai berikut⁴²:

- 1) Anak diajarkan konsep yang sesuai dengan tujuan, dapat menarik perhatian anak dan menjadikan suasana lebih berwarna.
- 2) Menghindari kesan takut terhadap belajar berhitung.
- 3) Dapat membantu anak dalam mengatasi kesulitan belajar berhitung dengan cara berjalan sesuai perkembangan anak dan dalam proses kegiatan pembelajaran melalui bermain.

5. Edukasi Media Kartu Angka Bergambar dalam Kemampuan Menghitung Anak Usia Dini

Berdasarkan teori yang dijelaskan sebelumnya, edukasi media pembelajaran mempunyai kegunaan yang dapat digunakan sebagai media dalam memperoleh pemahaman anak terhadap bahan pembelajaran yang ingin

⁴¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, 56.

⁴² Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng", *UNIVERSUM: Jurnal KeIslaman dan Kebudayaan* 10, no.1 (2016), 67.

disampaikan. Dengan menggunakan media dalam proses kegiatan pembelajaran, anak mampu melihat, mendengar, dan meraba secara langsung sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Keterlibatan panca indra anak dalam merangsang kemampuan pada anak untuk menjadikan lebih aktif, kreatif dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga rasa keingintahuan anak menjadi lebih besar sehingga anak ingin melakukan sesuatu hal yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung suasana perasaan anak menjadi bahagia dan menyenangkan tanpa beban dikarenakan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan dengan bermain.

Kefasihan anak dalam menghitung bisa dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui bermain. Karena melalui bermain anak tidak merasa dirinya menanggung beban dan ketakutan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dan anak bisa memahami ilmu yang sudah dipelajari pada saat proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan edukasi media kartu angka bergambar kondisi anak akan membuat lebih gampang mengenal lambang bilangan, mampu menguasai konsep bilangan, kegiatan pembelajaran yang belum terarah menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh anak, kemampuan menghitung anak menjadi lebih baik dengan mempraktekkan secara langsung, membuat anak menjadi lebih kreatif, aktif, nyaman dan menyenangkan. Dunia anak adalah bermain, maka cara yang relatif baik untuk mengasah kemampuan menghitung pada anak harus sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan mengolah informasi yang sudah didapatkan dalam belajar menghitung, mempelajari hal yang belum pernah didapatkan sebelumnya dan melatih kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari hasil penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan sebagai tolak

pijak perbandingan maupun kajian. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini:

1. Skripsi yang disusun oleh Siska Destiani (1311070033), yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat”. Seorang mahasiswi dari UIN Raden Intan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Hasil penelitian ini menjelaskan mengenai cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka bergambar.⁴³

Persamaan penelitian ini terletak pada fokus pembahasan yaitu media kartu angka bergambar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan skripsi yang akan peneliti lakukan yaitu peneliti terdahulu hanya membahas meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kartu angka bergambar sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih spesifik yakni edukasi media kartu angka bergambar dalam kemampuan menghitung anak usia dini.

2. Skripsi yang disusun oleh Nur Qholisyia (14.860.0354), yang berjudul “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaan Nur”. Mahasiswi Universitas Medan Area Fakultas Psikologi. Ada pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan berhitung anak TK B Bustaan Nur Tahun Pelajaran 2018/2019.⁴⁴

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada fokus pembahasannya yaitu kemampuan menghitung anak usia dini. Perbedaannya penelitian terdahulu membahas Aspek yang mendukung kemampuan berhitung pada anak sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merujuk kepada edukasi media kartu angka bergambar dalam kemampuan menghitung anak usia dini.

⁴³ Siska Destiani, Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat, *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 2018, 1.

⁴⁴ Nur Qholisyia, Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B Bustaan Nur, *Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*, 2019, 1.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan alur berfikir yang digunakan dalam penelitian yang saling berkaitan antara teori dengan masalah yang diteliti yang digambarkan secara sistematis dan menyeluruh dalam mendukung penelitian ini.⁴⁵ Guna mengarahkan penelitian supaya sesuai dengan masalah yang dibahas dan tujuan yang sudah ditetapkan oleh peneliti, sehingga disusunlah kerangka berfikir dalam melaksanakan penelitian adalah edukasi media kartu angka bergambar dalam kemampuan menghitung anak usia dini berdasarkan landasan teori. Oleh karena itu, kerangka berfikir dalam kajian ini sebagai berikut :

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting pada tahap perkembangan anak usia dini. Berhitung adalah bagian dari kemampuan kognitif anak yang perlu dikembangkan sedini mungkin, Karena berhitung merupakan bagian dari kecakapan yang harus dimiliki dalam hidup. Setiap hari manusia tidak lepas dari kegiatan berhitung. Proses kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya berbasis *edutainment* sehingga anak dalam menerima pembelajaran dapat lebih cepat paham yang dijelaskan oleh guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena anak dapat belajar dengan aktif, senang, dan nyaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Edukasi media kartu angka bergambar dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan anak agar anak tidak merasakan takut dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung dan dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran media kartu angka bergambar mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui kemampuan menghitung pada anak.

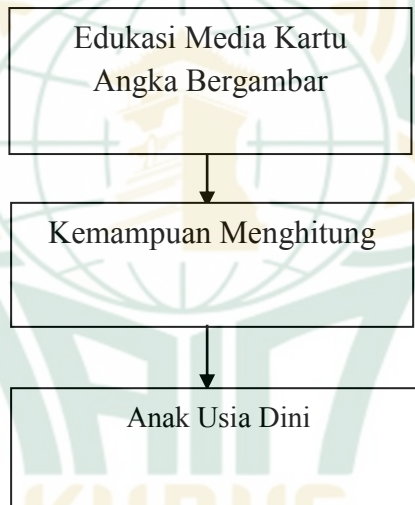
Media yang menarik mempunyai daya tarik yang lebih pada porses kegiatan pembelajaran jika dilakukan di kelas rendah. Sehingga membuat anak merasa penasaran dan menjadi tertarik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam ruangan maupun diluar ruangan. Ketika anak mulai tertarik pada media yang digunakan dalam proses

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 91 .

kegiatan pembelajaran maka kemampuan anak dapat berkembang lebih maksimal. Dengan dilaksanakannya edukasi media pembelajaran yang berupa kartu angka bergambar mempunyai tujuan yaitu anak dapat belajar dengan aktif, menyenangkan, nyaman, menarik perhatian anak dan menumbuhkan minat anak dalam belajar menghitung. Dari penjelesan di atas, maka kerangka berfikir pada kajian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan edukasi media kartu angka bergambar?
2. Apa keterkaitan edukasi media kartu angka bergambar dengan keterampilan menghitung anak usia dini?