

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung menurut pendapat Susanto (2011: 100) merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung,

Berhitung merupakan cara mengetahui atau mengukur ada berapa angka dan bilangan, berhitung dapat dilakukan secara sengaja, dapat dilakukan dimanapun berada, baik di sekolah, di rumah, di kebun, dan lain-lain.

Berhitung termasuk dalam kecerdasan matematika dan alami. Kecerdasan ini mampu mengolah angka materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan matematika antar lain: Bilangan, beberapa pola perhitungan, pengukuran, geometri, statistika, peluang, pemecahan masalah, logika.

Kegiatan berhitung lebih tepat di terapkan pada kegiatan bermain dan belajar, dengan bermain anak akan lebih menikmati belajarnya sesuai dengan suasana hatinya. Suasana hati yang santai, gembira akan memaksimalkan hasil pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan diserap dan diterima anak dengan baik. Berhitung bukan pembelajaran yang mudah, tetapi perlu trik-trik dan metode yang tepat untuk melakukannya, apa lagi anak usia dini bukan manusia dewasa kecil, yang harus dimasukkan pembelajaran dengan sesuka hati, sekehendak gurunya, tapi harus mengingat tahap umurnya.

a. Tujuan mengembangkan berhitung

Beberapa tujuan dalam mengembangkan berhitung pada anak usia dini, yaitu: merangsang anak untuk mengenal angka, merangsang anak untuk mengenal konsep bilangan, mengenalkan anak tentang penjumlahan, pengurangan, dan mengenalkan kepada anak bagaimana bentuk angka-angka. Angka-angka yang diperkenalkan untuk TK kelompok A antara 1-10, tidak sampai angka-angka yang banyak dan rumit, sesuai dengan tahap perkembangan anak.

b. Manfaat pengembangan berhitung

Pengembangan berhitung bermanfaat bagi anak usia dini agar anak mampu mengenal angka, mengenal bilangan, penjumlahan, pengurangan dan mampu mengenal bentuk-bentuk angka, mampu menyebut urutan bilangan, mengenal konsep angka sama dan tidak sama.

Kemampuan berhitung pada anak usia Taman kanak-Kanak (TK) menurut pendapat dari Susanto (2011: 100) melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap konsep/ pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihat.

b. Tahap transmisi/ peralihan

Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkrit ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan.

c. Tahap lambang

Tahap ini dimana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Penguasaan ketiga tingkat tahapan ini dimulai dari memahami konsep berhitung, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, selanjutnya anak memahami lambang bilangan. Untuk mengembangkan tahapan demi tahapan penguasaan kemampuan berhitung pada anak usia dini salah satunya dengan melalui media.

2.1.2 Media

2.1.2.1 Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa. Menurut Fadillah (2014: 205) istilah media berasal dari kata jamak *medium*. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara, selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah.

Media menurut Gerlach & Ely (Latif Dkk. 2014: 151) adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media adalah perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi dalam pengertian lain media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada khalayak.

Macam-macam media pembelajaran untuk anak usia dini (Fadillah, 2014: 211-212) di golongan menjadi tiga, yaitu:

a. Media Audio

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Contoh untuk media ini ialah media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartun, dan komik. Sedangkan media proyeksi adalah media proyektor yang mempunyai unsur cahaya dan lensa atau cermin, misalnya OHP, slide, dan filmstrips.

a. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini dibedakan menjadi dua, yaitu 1) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai, film rangkai suara, dan cetak suara; 2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara atau *video-cassette*.

Selain ketiga media pembelajaran diatas, (Fadillah, 2014: 214-216) masih terdapat dua media lain yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, yaitu:

1. Media Lingkungan

Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Artinya, media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

2. Media Permainan

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa dakon, puzzle, ayunan, dan lain sebagainya.

Fungsi media pembelajaran menurut Degeng (Tim UNESA, 2012: 9) dapat dikemukakan sebagai berikut, yaitu:

- a. Menghindari terjadinya verbalisme.
- b. Membangkitkan minat atau motivasi.
- c. Menarik perhatian siswa.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran.
- e. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, serta
- f. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Manfaat media menurut tim UNESA (2012: 10), antara lain:

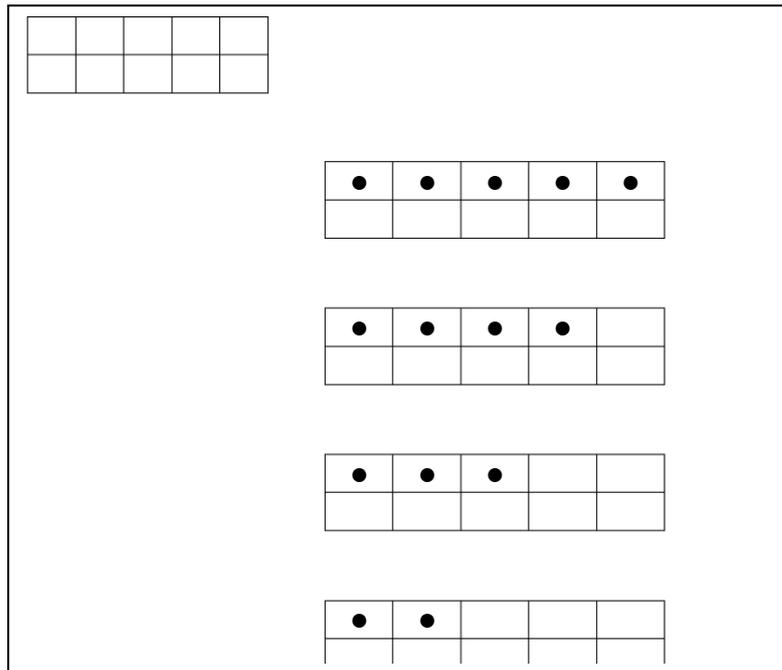
- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai kompetensi yang diharapkan dengan lebih baik.
- c. Metode pembelajarn akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturn kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.1.2.2 Media Kartu 10 Bingkai

Media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran anak. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media yang menarik bagi anak.

Media yang kreatif dan tidak monoton akan memperkuat pengenalan terhadap bilangan 1-10 adalah menggunakan media kartu 10 bingkai (Lestari dan Fitri. 2013: 44).



Gambar 2.1

Kartu 10 Bingkai

Kartu 10 bingkai merupakan media yang digunakan di TK Ana Maritim untuk pembelajaran mengenalkan angka 1-10 di kelompok A. Media kartu 10 bingkai terdiri dari dua jenis, yaitu kartu 10 bingkai berisi titik-titik dari satu sampai sepuluh dan kartu 10 bingkai yang kosong, tidak memiliki titik-titik.

Cara membuat kartu 10 bingkai:

1. Siapkan 10 lembar kartu 10 bingkai yang berisi titik-titik 1-10
2. Beberapa kartu 10 bingkai yang tanpa titik
3. Kepingan penghitung
4. Kartu angka 1-10

Cara menggunakan kartu 10 bingkai:

1. Perkenalkan nama media kepada anak dengan mengangkat kartu 10 bingkai menghadap ke arah anak

2. Ambil 5 kartu dan tunjukkan kartu bertitik” satu” lalu katakan, “ini satu.” Minta anak untuk ikut menyebutkannya. Kemudian tunjukkan kartu yang bertitik “dua” dan katakan, “ini dua”. Minta anak untuk menyebutkan. Lakukan cara yang sama untuk kartu-kartu berikutnya secara berurutan.
3. Ulangi menunjukkan kartu 10 bingkai yang tadi, tapi kali ini lakukan secara acak sampai anak-anak menghafalnya.
4. Rapikan kartu-kartu di tempat semula, kemudian ambil satu kartu bingkai yang kosong, letakkan di depan anak, letakkan juga kepingan hitung dan kartu angka didekatnya. Ambil kartu angka “1” letakkan disebelah kartu bingkai, minta anak mengisi kartu 10 bingkai dengan kepingan hitung sesuai dengan kartu angka. Ambil kartu angka “2” sampai “5” minta anak melakukan hal yang sama.

Manfaat kartu 10 bingkai bagi pembelajaran anak, yaitu kartu 10 bingkai yang berisi titik-titik 1-10 ini bisa melatih anak mengenal bilangan tanpa menghitung titiknya, posisi titik yang tertata secara tetap memudahkan anak mengingat jumlahnya. Kartu 10 bingkai yang tanpa titik-titik berguna memberi latihan lebih lanjut dalam mengenal lebih banyak, lebih sedikit, atau sama.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh pihak lain yang dapat digunakan sebagai bahan pengkajian yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak TK A, yang dilakukan oleh Muzaiyyinah dengan judul “Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kubus bergambar di kelompok A

TK muslimat NU 6 Roudlotuttholibin Tanggulrejo utara Manyar Gresik”. Penelitian Tindakan Kelas ini disusun dalam rangka pengembangan profesi keguruan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan bermain kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari hasil siklus I (79,81%) dan ada peningkatan pada siklus II (85,58%).

Penelitian yang dilakukan sekarang mempunyai perbedaan dengan penelitian diatas, karena penelitian yang sekarang ini, mengambil judul “Peningkatan kemampuan berhitung melalui media kartu 10 bingkai keompok A di TK Ana Maritim tahun pelajaran 2015-2016 “. Jadi pada judul tersebut ada perbedaan yang terkait yaitu pada penggunaan media yang berbeda.

2.3 Kerangka Pikir dan Hipotesis

Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton, kemampuan anak dalam berhitung tidak optimal. Dengan menggunakan media kartu 10 bingkai dapat meningkatkan kemampuan berhitung kelompok A di TK Ana Maritim.