

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kemampuan.

1. Pengertian Kemampuan

Setiap orang pasti mempunyai kemampuan dan kalau digunakan pasti menghasilkan sesuatu yang berguna atau bermanfaat bagi dirinya ataupun orang lain. Menurut Susanto (2011: 97) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Munandar dalam (susanto, 2011:97) Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta terpantang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu dan juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.

Dengan demikian, dari kedua keterangan di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Menurut Munandar (1999:17), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Senada dengan Munandar,

Robin (1978:13) juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, dari kedua keterangan di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya (Ahmad Susanto,2011:97).

2.1.2 Konsep Bilangan.

Salah satu konsep matematika yang paling penting. Dipelajari anak usia 3-5 tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kualitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu.Seefeldt (2008:392).

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. Dalam matematika konsep bilangan selama bertahun – tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks.

Sumber (<https://id.m.wikipedia.org/wlki/Bilangan>).

Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya tahap penguasaan konsep, tahap trasisi dan tahap pengenalan lambang menurut (susanto 2011:100).

a. Tahap Konsep

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda - benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar – benar dipahami oleh anak.

a. Tahapan Transisi.

Tahap transisi merupakan masa peralihan dan konkret kelambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar – benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

.2.1.3 Kognitif

2.1.3.1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah cara berpikir anak dengan menggunakan intelegensinya bagaimana anak berfikir, dapat memecahkan masalah, mempertimbangkan masalah sehari –hari yang ada dilingkungan sekitar anak berada atau hidup Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan berpikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa(Sujiono, dkk. 2009:1.3)

Setiap manusia hidup di dunia ini dari mulai dia kecil sampai tua pasti akan menemui masalah – masalah dalam hidupnya. Masalah tersebut mampu harus kita hadapi, maka dengan alasan tersebut kognitif harus ditanamkan ke anak sejak usia dini, agar kelak menjadi manusia yang dapat mengatur diri sendiri ,dapat menyesuaikan hidup dimanapun, dilingkungan apapun berada.

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Desmita.2013.103).

2.1.3..2.Indikator Dalam Kognitif

2.1 Pengetahuan umum dan sains

- a. Mengenal terjadinya banjir
- b. Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
- c. Mengetahui nama – nama hari dalam satu minggu,bulan ,tahun
- d. Bermain simbolik dengan benda – benda di sekitar
- e. Mengungkap sebab akibat ,misalnya : mengapa sakit gigi?, mengapa kita lapar?
- f. Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi
- g. Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam)

2.2 Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola

- a. Menunjukkan benda sejenis
- b. Mengurutkan benda berdasarkan warna (5 variasi)
- c. Mengelompokkan benda yang berpasangan dengan dua versi
- d. Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya menurut fungsi

- e. Mengelompokkan benda yang sama
- f. Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk
- g. Mengurutkan benda dari tebal – tipis atau sebaliknya (5 varias)
- h. Menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama
- i. Mengurutkan benda dari besar – kecil atau sebaliknya (5 varias)
- j. Menunjuk sebanyak – banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut jenisnya.

2.3 Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

- a. Membilang banyak benda dari 1 sampai 10
- b. Membilang/ menyebut urutan bilangan 1 – 10
- c. Meniru lambang bilangan 1 -10
- d. Mengenal kasar – halus, berat - ringan, panjang – pendek, jauh - dekat, banyak – sedikit, sama – tidak sama.
- e. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
- f. Menunjuk lambang huruf di lingkungan sekitar anak
- g. Membuat urutan bilangan 1- 10 dengan benda
- h. Menghubungkan gambar/ benda dengan lambang huruf

2.1.4 Media

2.1.4.1 Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi satu pesan. kata media media merupakan bentuk jamak dari kata “ medium “ Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “

peantara” atau “ pengantar “ Yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi dalam pengertian lain media adalah alat atau saran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan komunikator kepada khalyak. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan(Ar-Ruzz Media.2014:5).

Kata Media berasal dari bahasa latin medius, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerluch & Ely (1971), media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan ketrampilan, atau sikap (Mukhtar latif.2014:151).

2.1.4.2 Fungsi Media

Menurut Levie & Lents (1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yan berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa waktu membaca teks bergambar, gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa terhadap teks bergambar yang dibaca.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan – temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual tau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa medi visual yang memberikan konteks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2.1.4.3 Macam – Macam Media

a. Media Visual

Media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan perabaan. berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. misalnya media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, alat peraba dan sebagainya.

b. Media Audio

Media yang bisa didengar saja, menggunakan indra teliga sebagai salurannya, contoh, suara, musik dan lagu, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media yang bisa didengarkan dan dilihat secara bersama. Media ini menggunakan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, misalnya media drama, pementasan, film, televisi dan VCD, Internet merupakan bentuk audio visual yang lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut multimedia.

2.1.5 Kartu Angka

2.1.5.1 Pengertian Kartu Angka

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2001:448) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan seperti karcis.

Sedangkan angka dalam kamus cerdas Bahasa Indonesia terbaru adalah sebagai nomor untuk nilai bilangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah benda berbentuk persegi panjang dan diberi nomor-nomor agar menarik diberi warna – warna yang cerah dan mencolok.

2.1.5.2 Jenis Kartu

Berbagai macam kartu untuk anak usia dini menurut Montolalu (2008:7.30) adalah:

a. Kartu Angka.

Kartu yang di dalamnya terdapat lambang bilangan 1 sampai 10 yang digunakan untuk mengenalkan serta membilang angka 1 sampai 10.

a. Kartu Gambar.

Kartu yang dalamnya terdapat angka serta gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka dalam kartu tersebut sehingga anak dapat mengenal konsep angka melalui jumlah gambar yang ada pada kartu.

b. Kartu Nama Angka.

Kartu yang di dalamnya tertulis nama bilangan saja sehingga anak dapat belajar menulis nama bilangan.

c. Kartu Majemuk.

Kartu yang di dalamnya terdapat lambang bilangan angka 1 sampai 10, gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka dan nama bilangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu angka dalam kegiatan membilang angka 1 -10 sehingga anak dapat dengan mudah mengenal, menyebutkan, mengurutkan dan menulis angka 1-10.

2.1.5.3 . Tujuan Penggunaan Kartu Angka.

Tujuan dari penggunaan kartu angka adalah:

- a. Untuk membantu anak mengenal konsep angka 1 sampai 10.
- b. Untuk membantu anak dalam memahami angka 1 sampai 10.
- c. Menumbuhkan minat anak belajar membilang angka 1 sampai 10.
- d. Agar proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.5.4. Manfaat Kartu Angka.

Manfaat dari penggunaan kartu angka adalah:

- a. Mempermudah anak untuk membilang dan menyebutkan angka 1 sampai 10.
- b. Dapat menarik minat anak untuk belajar tentang konsep angka 1 sampai 10.
- c. Membantu guru sehingga mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak.
- d. Tercapainya tujuan dari proses pembelajaran yaitu anak pandai dalam membilang angka 1 sampai 10.

2.1.6. 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 Maria Ulfah dengan Judul “ Upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui media komputer pada anak TK,PLUS “TUNAS BANGSA” kelompok B kecamatan sooko Mojokerto. Penelitian Tindakan kelas ini disusun dalam rangka pengembangan profesi keguruan.

Penelitian yang dilakukan sekarang mempunyai perbedaan dengan penelitian diatas, karena penelitian yang sekarang ini, mengambil Judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media stik angka dikelompok A di Tk balita mandiri .

2.1. 7 Kerangka Pikir Dan Hipotesis

Dengan strategi pembelajaran yang kurang menarik, kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 tidak optimal. Dengan penggunaan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Balita mandiri.