

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kemampuan Mengenal Angka

Menurut Lestari (2014:12) salah satu konsep pembelajaran anak usia dini adalah mengenalkan konsep dan lambang bilangan/angka. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memperkenalkan angka pada anak usia dini tidaklah mudah dalam proses pembelajarannya sebab anak sering kali menganggapnya sebuah rangkaian kata-kata yang kurang bermakna.

Kemampuan mengenal angka pada anak sejak usia dini merupakan suatu tahap perkembangan sang anak dengan memperkenalkan berbagai lambang bilangan, kemampuan operasional berhitung sesuai tahapan perkembangan anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan baik dalam mengenal dan berhitung angka. Kemampuan mengenal angka juga merupakan dasar-dasar dari pembelajaran matematika yang nantinya dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari sehingga perunya dilatih sejak dini.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal angka adalah tahap perkembangan yang dimiliki individu dalam serangkaian proses pembelajaran berhitung dimana didalamnya mempelajari bagian dari dasar-dasar pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sujiono dkk (2007:8.6) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat kuat dalam membangkitkan

respons emosional sehingga perlunya perhatian khusus dalam mendesain media pembelajaran apabila respons emosional diharapkan dari anak untuk kepentingan meningkatkan motivasi belajar.

Dari segi tujuan pendidikan, media merupakan salah satu komponen penunjang sekaligus sebagai alat peraga (bantu) agar pencapaian pendidikan yang maksimal. Dengan adanya media mampu mengurangi kesulitan seorang pengajar dalam menjelaskan dan menyampaikan informasi yang berdampak pada penyampaian dalam waktu yang lebih cepat, meningkatkan kualitas belajar, serta proses pembelajaran juga lebih bermakna.

Selain itu media juga mempunyai peranan fungsi penting lainnya yaitu melatih kepekaan berfikir seseorang. Hal ini tidak hanya semata memberikan atau mentransfer ilmu seorang guru kepada siswanya saja melainkan bagaimana membangun jiwa, watak, moral dan kepekaan berfikir anak dengan konteks yang diarahkan pada pembinaan kemampuan kognitif, afektif, dan keimanan secara bersinergi, bersama-sama dan berkesinambungan. Namun strategi kegiatan penggunaan media ini disarankan lebih banyak menekankan pada aktivitas anak daripada aktivitas guru sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut bisa tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat peraga yang menunjang dalam membantu memudahkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

2.1.3 Pengertian Media Kartu Angka

Media kartu angka tidak terlepas dari pengertian media pendidikan. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technolog/AECT) di Amerika yang dikutip oleh Arif S Sadiman, dkk (2003: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan

atau informasi. Gagne dan Briggs (Sadiman, dkk, 2003: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar, segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, gambar, dan angka.

Kunto Raharjo (2010: 10) menegaskan bahwa media kartu angka yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1-10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Cucu Eliyawati (2005: 144) mengungkapkan bahwa media visual merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema yang sedang disampaikan. Sofia Hartati (2005: 34) menambahkan sebagian besar anak merupakan pembelajar visual, anak senang dengan hal yang nyata yang dapat menimbulkan pemikiran baru, dalam hal ini pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media kartu angka dan kartu bergambar.

Media kartu angka merupakan salah satu media yang menggunakan kartu yang diharapkan mampu membantu mempermudah anak dalam memahami isi materi pembelajaran dimana berisi angka dengan tujuan mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan konsep bilangan dengan menggunakan obyek benda-benda didalamnya, membantu menyebut urutan bilangan, melatih daya ingat serta ketrampilan pada anak.

Kartu angka yang digunakan selama proses pembelajaran ini dapat dibuat sendiri dengan memanfaatkan bahan yang ada disekitar kita dengan model persegi panjang disertai warna angka yang mampu menarik fokus dan minat belajar anak. Desain media ini bisa dibentuk dengan gambar-

gambar asosiatif yang disesuaikan dengan bentuk bilangan nantinya juga mampu memudahkan anak mengingat apa yang sedang dipelajarinya misalnya angka dua bisa digambarkan bentuk binatang angsa, angka delapan digambarkan dengan bentuk bola yang bertumpuk sesuai kreativitas seorang pengajar supaya menggali potensi, imajinasi serta daya ingat anak usia dini.

2.1.4 Karakteristik Pengenalan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia dini perlu diperkenalkan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan agar anak mampu mengetahui tentang dasar-dasar matematika yang nantinya akan berguna dimasa yang akan datang. Salah satu peranan penting mengenal angka yaitu anak mampu melibatkan dan menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang memerlukan keterampilan dalam berhitung. Selain itu anak memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi dalam kehidupan dan proses belajarnya.

Nurlaela (2009:73) mengemukakan bahwa tahap pembelajaran anak dalam mengenal angka memiliki hubungan satu dengan yang lainnya sebagai contoh setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan) kemudian anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambar (tampilan gambar), yang pada akhirnya anak mampu menulis jawaban pada kertas (tampilan tulisan berupa angka / kata). Dalam hal ini setiap bilangan yang berbentuk angka merupakan bersifat abstrak sehingga cenderung susah untuk dipahami anak dalam waktu yang singkat dan perlu dipelajari secara berulang dalam waktu yang cukup lama sesuai tahapan perkembangan belajar anak masing-masing.

Pemikiran anak usia dini mengarah kepada pengalaman yang kongkrit dan dibutuhkan media pembelajaran yang kongkrit agar membantu memudahkan anak dalam belajar. Untuk melengkapi dalam berbagai kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dapat menggunakan

alat bermain/peraga maupun Alat Permainan Edukasi (APE) yang telah disiapkan oleh pengajar yang sesuai dengan fungsi dan tahap perkembangan anak tersebut sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan usia dini.

Menurut Sujiono dkk (2007:2.6) mengemukakan bahwa pada rentang usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Dalam hal ini peranan orang tua juga penting dalam pemberian stimulus yang tepat agar mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Menurut Yuliani (2011:67) mengatakan bahwa pola perkembangan pembelajaran anak usia 5-6 tahun yaitu mampu mengurutkan obyek, penggunaan angka, jumlah dan panjang. Standar pembelajaran usia 5-6 tahun juga sudah mampu menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan standar tingkat pencapaian yang tertuang di Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009.

Dalam Buku Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (2010:14) tingkat perkembangan mengenal konsep bilangan dan angka usia 5-6 tahun mampu menyebutkan urutan angka 1-10, membuat urutan dan menghubungkan bilangan 1-10 dengan benda-benda sekitar serta mencocokkan bilangan dengan angka dengan baik dan benar.

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu:

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti (2015) "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B Tk Budi Rahayu". Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data di lakukan dengan analisis

diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media gambar asosiatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 di kelompok B TK Budi Rahayu. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan menyebut angka 1-10 dari pratindakan sebesar 59,2 pada Siklus I menjadi 82,5 dan pada Siklus II meningkat menjadi 100. Kemampuan menjodohkan angka dengan gambar asosiatif pada pratindakan 58,3 meningkat menjadi 75,8 dan pada Siklus II menjadi 92,5. Kemampuan menulis angka 1-10 dari 57,5 menjadi 74,2 pada Siklus I dan menjadi 90 pada Siklus II. Sehingga tingkat pencapaian perkembangan mengenai pengenalan angka 1-10 pada anak kelompok B TK Budi Rahayu telah tercapai.

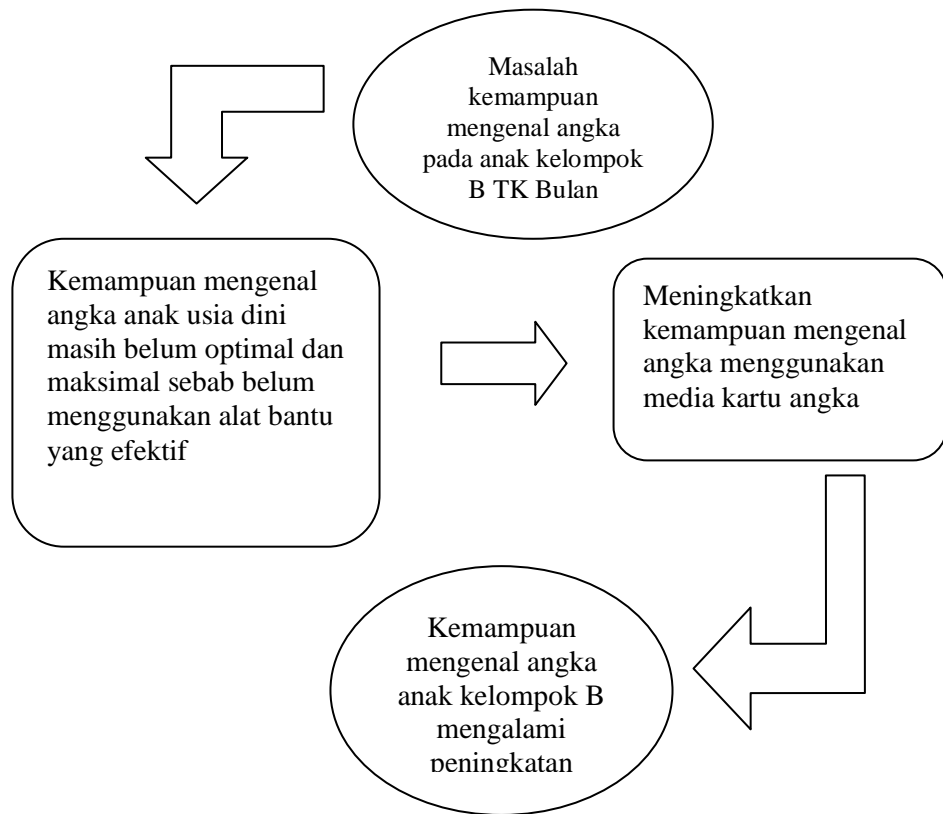
- b. Berdasarkan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siska Destiani (2018) “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat” kesimpulannya upaya guru sebelum melaksanakan pembelajaran kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman kanak-kanak Citra Darma Lampung Barat, yaitu:
- 1) Memilih tema yang ingin dicapai;
 - 2) Merencanakan atau menyiapkan Bahan ajar yang akan disampaikan;
 - 3) Membagi anak dalam beberapa kelompok;
 - 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka Bergambar;
 - 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar;
 - 6) Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui Pembelajaran Kartu angka Bergambar.

c. Penelitian dengan judul : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka di TK Assalam II Pulau Singkep, Nazella Afriyenischa (2019). Penelitian ini menyatakan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media kartu angkadi TK Assalam II Pulau Singkep Bandar Lampung.

- 1) Guru kadang-kadang tidak membimbing siswa untuk ikut membaca teks-teks yng terdapat media kartu angka;
- 2) Guru kadang-kadang tidak mengajak siswa menggambar apa yang terdapat dalam media kartu angka sambil mengingat isi materi wang disampaikan;
- 3) Guru kadang-kadang tidak menyimpulkan materi pembelajaran yang terdapat dalam media kartu angka.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui bahwa proses pembelajaran mengenal angka melalui media kartu angka akan menarik minat dan memusatkan fokus perhatian anak selama mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga diharapkan mampu memudahkan anak dalam mengenal angka dengan baik. Dengan inovasi media yang digunakan ini juga diharapkan tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan optimal serta akan berguna dimasa yang akan datang. Paradigma dalam penelitian ini secara sistematis digambarkan sebagai berikut :



2.4 Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka kerja penelitian di atas, maka sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Hipotesis penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan pengenalan angka melalui media kartu angka di kelompok B TK Bulan Surabaya tahun ajaran 2019-2020.”