

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan

Didalam kamus bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Ability (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan.¹ Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek.² Sudrajat menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.³

Kemampuan adalah yang dapat dikuasai oleh anak setelah terjadinya proses belajar. Kemampuan anak TK tentu tidak sama dengan kemampuan

¹ <http://rujukanskripsi.blogspot.com/2013/06/kajian-teori-hakikat-kemampuan.html> diakses pada tanggal 22 Oktober 2014. Jam 18.48 WIB

² Ibid

³ ibid

anak pada jenjang yang lebih tinggi, mengingat usia, kematangan cara berpikir anak belum maksimal.⁴

2. Berhitung Permulaan

Secara umum permainan berhitung permulaan di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya. Secara khusus, permainan berhitung permulaan di TK bertujuan agar anak:

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.⁵

Dalam berhitung permulaan harus memperhatikan prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan, yakni sebagai berikut.

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.

⁴ Buku Materi Pokok **PGTK 2402/4** SKS/MODUL. 1-12. Metode Pengembangan Seni, Edisi Kesatu. Jakarta: Universitas Terbuka. 2002. 105

⁵ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana. 2000. 98

- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut kesukaannya, misal dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga atau media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.⁶

3. Pengertian Kemampuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak

⁶ Depdiknas. *Permainan Berhitung Permulaan*. Balai Pustaka : Jakarta (2007). 2

dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.⁷

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.⁸

Dari kedua pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

4. Tahap Penguasaan Berhitung Anak Usia Dini

Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk,

⁷ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2011. 98

⁸ Sriningsih. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas. 2008. 63

dan menghitung bilangan.⁹ Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda lain memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep¹⁰. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Berhitung untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus di latih leih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik ymh disebut sebagai dikenal pula dengan abstraksi empiris¹¹. Kemudian anak dilatih berfikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflectife abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pegertian bilangan dengan simbol

⁹ Depdiknas. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta. Rieneka Cipta. 2007. 2

¹⁰ Sudono, A. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Akademik Jakarta. 1995. 22

¹¹ Suyanto, Slamet. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing. 2005. 160

bilangan.

Pada tahap berikutnya ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri¹².

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman kanak-kanak dilakukan melalui 3 tahap penguasaan berhitung , yaitu: penguasaan, konsep ,masa transisi , dan lambang bilangan

5. Fungsi Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak secara umum adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam

¹² Ibid. 22

menciptakan sesuatu secara spontan.¹³

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.¹⁴ Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Jadi dapat disimpulkan fungsi dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya

¹³ Depdiknas. *Pelatihan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdikbud Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah. 2000. 7

¹⁴ Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 2005. 160

apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan Suyanto menyatakan bahwa:

“Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.”¹⁵

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

6. Metode yang digunakan dalam kegiatan berhitung

Metode adalah cara menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

¹⁵ Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 2005. 161

Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan.¹⁶

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2007).

Dalam penelitian ini guru metode penggunaan media stick. Stick diartikan sebagai kata benda yang berate tongkat, batang atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hidtungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9.¹⁷

7. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar. Manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional. *Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Balai Pustaka. 2000.

¹⁷ Echols, John M. dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: P.T. Gramedia Pustaka Utama. 2003. 125

perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.¹⁸

Permainan matematika mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matemati-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak.¹⁹

Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak. Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan.²⁰

¹⁸ Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat. 2005. 57

¹⁹ Siswanto I . *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta Andi Ofset. 2008. 44

²⁰ Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2009. 98

8. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.²¹

²¹ <http://cariilmupengetahuan.blogspot.com/2012/12/faktor-yang-mempengaruhi-kemampuan.html>. diakses pada tanggal 24 Oktober 2014. Jam 16.38 WIB

B. Media

1. Pengertian Media

Media merupakan alat atau sarana yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu informasi. Secara harfiah media berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumberpesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topic pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Seorang guru TK selalu menginginkan agar pesan yang disampaikannya dapat diterima anak dengan afektif dan efisien. Untuk itu diperlukan media pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan baik diharapkan dapat membantu anak memahami pesan yang disampaikan kepada anak.²²

Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara *verbal* maupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*.²³

Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut.

²² Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. hal 63

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa. 2010. 4

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi,

Yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁴

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, member rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Oemar Hamalik (2008:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur

²⁴ Ibid. 4

tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Sedangkan menurut Sudarmanto (1993:2) belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi. Menurut Baharudin dan Esa NW (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Berikut ini secara singkat diuraikan keterangan dari jenis dan karakteristik media pembelajaran.

(a) Media Visual, Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang sering digunakan oleh guru TK untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). (b) Media Audio, Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didegar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di TK pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dan sifatnya yang auditif, media ini

mengandung kelemahan yang harus di atasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. (c) Media Audiovisual Media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audiovisual ini di antaranya program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara, dan sebagainya.²⁵

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, motivasi dan stimulus kegiatan belajar mengajar. Media berfungsi untuk instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Fungsi-fungsi media pembelajaran khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut :

- a) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap

²⁵ Arsyad, A. *Media Pembelajaran, edisi I*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2002.

siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c) Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.²⁶

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.

4. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.²⁷ Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hinggamenyerupai koran.

²⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada. 2007. 16-17.

²⁷ Sanjaya, Wina . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2007. 171

5. Penggunaan *Stick* angka Sebagai Media

a. Pengertian media *stick* angka

Media *stick* angka merupakan jenis *stick* yang bisa didapatkan dari bekas es cream yang biasa dikonsumsi oleh anak-anak. Media *stick* angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Mereka didorong untuk mampu menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan kegiatan berhitung. Perkembangan berhitung anak usia TK masuk pada tahap praoperasional. Anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, mengenal konsep sederhana di lingkungannya, dan mengingat kembali simbol, serta membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik, serta melatih anak untuk melakukan penjumlahan maupun pengurangan secara sederhana.²⁸

b. Prosedur Penggunaan Media *Stick* angka

Media *stick* angka ini sudah dipersiapkan terlebih dahulu yaitu sebanyak 20 – 30 *stick*, yang kemudian dibagi untuk beberapa kelompok dan diletakan di wadah yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Cara penggunaannya yaitu dengan membilang menggunakan *stick*, atau disusun sejajar di meja. Adapun langkah-langkah penggunaan media *stick* angka sebagai berikut :

- 1) Guru terlebih dahulu mengkondisikan anak di dalam kelas agar dapat mengikuti pembelajaran dengan pengenalan lambang bilangan 1-20

²⁸ Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga. 2007. 231

- 2) Guru mengajak anak menyebutkan bilangan 1-20 dengan menggunakan *stick* angka
- 3) Kemudian *stick* angka tersebut diletakkan di atas meja
- 4) Anak diminta menyebutkan bilangan saat guru meletakkan *stick* pada meja
- 5) Setelah anak menyebutkan bilangan, anak diminta mencatat bilangan yang telah dihitung

c. Fungsi Media *Stick* angka bagi Perkembangan Berhitung pada Anak

Adapun fungsi dari *stick* angka ini adalah sebagai pengganti bilangan, adapun keuntungannya sebagai berikut :

- 1) melalui *stick* angka anak dapat belajar berhitung menggunakan benda kongkret
- 2) Biaya untuk latihan berhitung dapat dikurangi dengan penggunaan *stick* angka
- 3) Media *stick* angka mudah cara memperolehnya dan anak sudah cukup mengenal benda ini
- 4) Dengan media *stick* angka tidak hanya dapat digunakan untuk perkembangan berhitung namun juga dibidang lain misalnya kognitif.

Sedangkan kelebihan media *stick* angka adalah :

1. Berbentuk benda nyata
2. Mudah didapat
3. Media *stick* angka dapat digunakan tidak hanya pada anak kelompok B namun juga pada kelompok A.

d. Kelebihan dan Kekurangan media *stick* angka

Adapun kelebihan dari media *stick* angka ini adalah :

1. Guru mudah mendapatkannya
2. Anak telah mengenal benda tersebut karena *stick* yang digunakan biasa digunakan sebagai *stick* es
3. Guru dapat menghiasi sendiri *stick* yang digunakan
4. Harganya relatif murah
5. Tidak berbahaya bagi anak

Sedangkan kekurangan dari media *stick* angka ini adalah bentuknya yang kecil terkadang angka yang dituliskan kurang jelas