

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat serta memiliki karakteristik dan potensi yang harus dikembangkan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak sehingga pendidikan pada anak usia dini digunakan sebagai tempat untuk menstimulasi setiap perkembangan dan kebutuhan anak.

Menurut UU No.20 Tahun 2003 pendidikan anak usia dini adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Anak Usia dini pada dasarnya sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, pertumbuhan merupakan perubahan bentuk fisik dari anak yang dapat diamati. Sedangkan perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses perubahan yang berhubungan secara progresif dari kelahiran sampai usia 6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan yang dimiliki anak didapat

melalui proses belajar yang dilakukan melalui aktivitas yang akan menstimulus seluruh aspek perkembangan melalui proses belajar.

1. Pengertian Belajar

Belajar dilakukan oleh setiap individu melalui interaksi dengan individu lain untuk mendapatkan pengetahuan yang belum dimiliki seseorang atau menghubungkan pengetahuan yang saling berkaitan dengan pengetahuan sebelumnya yang diperoleh dari pengalaman sebagai hasil dari proses belajar.

Menurut Idris (2014:3) belajar adalah “aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap”. Sedangkan menurut Bruner dalam Trianto (2009:20) mengemukakan bahwa belajar adalah “suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibarengi dengan perubahan tingkah laku dengan proses melihat, memahami sesuatu, dan menghubungkan dengan pengalaman belajarnya yang diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek kematangan, pertumbuhan dan perkembangan . Belajar dilakukan melalui kegiatan yang memberikan ketertarikan untuk mempelajarinya sehingga proses Belajar dilakukan untuk mengembangkan kemampuannya

yang didapat dari lingkungan belajarnya melalui peran aktif seseorang sehingga akan membawa perubahan pada setiap individu sebagai hasil dari proses belajar berdasarkan pengalaman.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan yang menunjang untuk mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran dilakukan di sekolah oleh setiap individu termasuk anak usia dini, pembelajaran merupakan proses yang dilalui setiap orang untuk memperoleh pengalaman baru sebagai hasil dari proses belajarnya, dalam hal ini pembelajaran membutuhkan interaksi seseorang dengan lingkungan belajarnya. Menurut Risaldy (2014:1) Pembelajaran adalah “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan ,sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan menurut Isjoni (2011:56) Pembelajaran adalah “proses interaksi antara anak, orangtua,atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan, interaksi yang dibangun merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilalui individu dengan segala aktivitas dan unsur-unsur lain yang mendukung untuk merubah tingkah laku seseorang melalui pengalaman yang menimbulkan interaksi dengan individu lain pada lingkungan belajarnya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan untuk menstimulasi aspek-aspek

perkembangan anak diantaranya perkembangan moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional. Pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui proses yang menyenangkan dan melibatkan anak secara interaksi langsung pada lingkungannya sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini termasuk aspek perkembangan kognitif.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Setiap kegiatan pembelajaran membutuhkan prinsip-prinsip belajar yang harus diketahui pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai untuk anak, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini .

Menurut Sujiono (2007:59) Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini diantaranya “(1) Anak sebagai pembelajar aktif, (2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera, (3) Anak membangun pengetahuannya sendiri, (4) Anak berpikir melalui benda konkret, (5) Anak belajar dari lingkungan”.

Sedangkan menurut Risaldy (2014:21) Proses pembelajaran yang akan dilakukan harus memenuhi prinsip pembelajaran yaitu “(1) Berangkat dari yang dimiliki anak, (2) Belajar harus menantang pemahaman anak, (3) Belajar dilakukan sambil bermain, (4) Menggunakan alam sebagai sarana pembelajaran, (5) Belajar dilakukan melalui sensorinya, (6) Belajar membekali keterampilan hidup, (7) Belajar sambil melakukan”.

Berdasarkan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yang telah dikemukakan di atas memiliki peranan yang penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, pembelajaran harus disesuaikan dengan setiap

prinsip pembelajaran yang ada yaitu dengan melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar melalui bermain dengan menggunakan panca indera yang akan menstimulus aspek-aspek perkembangan anak. Pembelajaran pada anak usia dini bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak, sehingga prinsip pembelajaran pada anak usia dini harus disesuaikan sesuai dengan tingkat kematangan anak dalam belajar.

B. Teori Belajar Anak Usia Dini

Belajar pada anak usia dini dilakukan dengan interaksi anak dengan lingkungan belajarnya melalui pengalaman untuk mencapai tahap-tahap perkembangan. Teori belajar pada anak usia dini diuraikan dalam 2 teori sebagai berikut:

1. Teori Belajar Behaviorisme

Proses belajar pada anak usia dini melibatkan anak secara langsung melalui kegiatan bermain. Perubahan hasil belajar anak ditentukan secara bertahap sesuai dengan proses perkembangan yang dilaluinya, karena belajar pada anak usia dini perubahan tingkah laku ditunjukkan melalui hasil interaksi anak dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Conny dalam Isjoni (2011:75) Manusia Belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar menurut teori behaviorisme merupakan “perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis”. Oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan akan dapat

memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respon dan hasil seperti yang diharapkan. Ahli penganut paham ini antara lain: Thorndike, Watson, Pavlov dan Skinner.

Jadi menurut teori belajar behaviorisme merupakan proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan dan terjadi perubahan tingkah laku seseorang melalui rangsangan dan menekankan hasil belajar dari proses belajar.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses belajar, melalui lingkungan anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang akan mempengaruhi setiap perkembangan yang dimiliki anak.

Menurut Conny dalam Latif (2013:74) Bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Jadi perkembangan pada anak usia dini diperoleh dari proses aktif anak dengan melibatkan seluruh panca inderanya dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru berdasarkan penemuan sendiri dari yang bersifat khusus menjadi kompleks, sehingga anak menggali potensinya secara menyeluruh dengan pengaruh lingkungan sebagai bagian interaksi anak yang merupakan pengembangan aspek kognitif pada

anak. Seorang anak membutuhkan kesempatan untuk belajar sehingga peran seorang guru sebagai pendidik memberikan pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai sumber belajar.

C. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar pada setiap anak berbeda, karena aktivitas akan mengembangkan kemampuan anak yang akan ditunjukkan pada hasil belajarnya.

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Kegiatan belajar memerlukan peran aktif peserta didik agar stimulus yang diberikan dapat direspon dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat dikembangkan secara optimal dan aktivitas belajar tidak lagi didominasi oleh peran guru. Aktivitas belajar dilakukan anak untuk menunjang kebutuhan belajarnya.

Menurut Sardiman (2011:100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah “aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran kedua aktivitas itu harus saling berkaitan”. Sedangkan menurut Kunandar (2010:277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah “keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut”.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu melalui keterlibatannya dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar, dengan berbuat anak berpikir yang akan mempengaruhi taraf berpikirnya. Proses belajar didalamnya terdapat aktivitas atau kegiatan yang dilakukan individu, aktivitas belajar yang ditunjukkan individu merupakan salah satu keinginan untuk belajar. Aktivitas belajar dapat berupa kegiatan fisik (jasmaniah) dan mental (rohaniah), dimana kegiatan yang bersifat fisik menulis, mendengar, membaca, memperagakan dan mengukur, sedangkan kegiatan yang bersifat mental misalnya berpikir atau mengingat kembali pembelajaran sebelumnya.

2. Kategori Aktivitas Belajar

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani.

Menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2013:172) mengemukakan bahwa kategori kegiatan belajar yang terdiri dari “kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional”.

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses belajar seperti melihat, mendengar, menjawab dan merespon berbagai rangsangan yang diberikan sesuai dengan proses berpikirnya melalui aktivitas yang menumbuhkan

sikap aktif pada anak untuk belajar sehingga anak diberikan kesempatan untuk berbuat yang akan mempengaruhi proses berpikir yang lebih kompleks melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Djamarah (2013:38) mengemukakan aktivitas belajar mencakup beberapa aspek yaitu (1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, (4) membau, dan (5) mencicipi/mengecap, (6) menulis atau mencatat, membaca, (7) membuat ikhtisar atau ringkasan, (8) mengamati tabel-tabel, diagram, dan bagan-bagan, (9) menyusun paper atau kertas kerja, (10) mengingat, berfikir, latihan atau praktek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdiri dari aktivitas jasmani dan rohani, menyangkut aktivitas atau kegiatan siswa dalam belajar sebagaimana kegiatan siswa pada umumnya, yaitu aktivitas visual, oral, mendengarkan, mencatat, menggambar, bergerak, mental dan aktivitas emosional. Sesuai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan anak merupakan proses anak untuk mengembangkan daya pikirnya melalui berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yang akan mengembangkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh dan berkaitan antara perkembangan satu dengan perkembangan lainnya, kegiatan menggunakan media sebagai alat bantu anak memperoleh pengetahuan yang akan meningkatkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya.

3. Prinsip-Prinsip Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik didasari pada prinsip aktivitas belajar. Menurut Sardiman (2012:98) prinsip aktivitas belajar dibagi menjadi dua pandangan

- a. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Lama
Menurut pandangan ilmu jiwa lama bahwa “proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan, siswa pasif mengajar akan senantiasa mendominasi kegiatan dengan menentukan bahan dan metode dalam hal ini proses belajar tidak didorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas, daalam hal ini aktivitas lebih banyak dilakukan oleh guru.
- b. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Modern
Menurut pandangan ilmu jiwa modern siswa harus aktif sendiri untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai sedangkan guru hanya memberikan acuan atau alat, dalam kegiatan belajar harus adanya keterkaitan antara aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa prinsip aktivitas belajar menurut pandangan ilmu jiwa lama proses pembelajaran lebih mengutamakan peran aktif dari guru sebagai pendidik, sehingga anak pasif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Prinsip aktivitas belajar dalam penelitian ini mengarah pada pandangan ilmu jiwa modern yaitu dengan menuntut peran aktif dari anak dalam proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan, aktivitas anak harus saling berkaitan antara aktivitas fisik dan juga aktivitas mental. Melalui peran aktif anak dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan stimulus yang diberikan kepada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media “berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur

pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Latif (2013:151) Media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut Sadiman dalam Kustandi (2011:7) media merupakan” suatu alat yang dijadikan sebagai saran perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan”.

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan atau materi dan merangsang terjadinya proses belajar mengajar yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Menurut Heinich dalam Arsyad (2011:4) media pembelajaran adalah “perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima”. Sedangkan menurut Latif (2013:152) media pembelajaran yang dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini adalah “segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran didalam proses pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi kepada

siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi pada pendidikan anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan anak sehingga mengatasi sifat pasif pada anak, karena pembelajaran anak usia dini dinilai dari hasil melainkan proses yang dijalani anak sehingga pembelajaran dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan setiap tema yang telah ditentukan sehingga anak akan lebih mudah memahami setiap kegiatan pembelajaran dalam pengembangan aspek.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merangsang siswa dalam proses pembelajaran dengan aktivitas melihat, mendengar dan melakukan kegiatan berdasarkan jenis media yang digunakan. Menurut Hamalik dalam Suryani (2012:146) Fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- b. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Sedangkan menurut Levie dan Lentz dalam Kustandi (2011: 20) fungsi media visual secara kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi media pembelajaran berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa adalah untuk memberikan informasi kepada siswa guna memahami dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan cara mudah dan menarik sesuai dengan prinsip belajar sehingga akan menimbulkan motivasi dan kegairahan dalam belajar. Media pembelajaran yang dibuat guru digunakan sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran agar siswa memahami pembelajaran tertentu yang akan dicapainya agar setiap siswa lebih mudah memahami dan menerima pengetahuan yang disampaikan termasuk perkembangan kognitif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran agar lebih tertata dan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Latif (2013:165) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sedangkan menurut Suryani (2012:157) manfaat media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik..
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan
4. Mempersingkat waktu dan mengantarkan pesan-pesan yang memungkinkan siswa untuk menyerap isi pelajaran.
5. Meningkatkan sikap positif siswa
6. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat menggunakan media dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alat bantu kegiatan belajar anak untuk memahami hal tertentu, anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam setiap proses pengetahuannya. Pengetahuan yang didapat anak dari kongkrit ke abstrak. Pengalaman yang diperoleh anak dalam kegiatan akan mengembangkan kemampuannya. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak, karena media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan satu sama lain dengan tujuan, metode, dan kondisi siswa oleh sebab itu guru sebagai pendidik harus memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk anak.

4. Pengertian Media Kartu Angka

Media yang digunakan dalam pembelajaran beragam seperti media visual, media audio dan media audio visual disesuaikan dengan masing-masing pembelajaran yang akan dikembangkan. Salah satu media pembelajaran visual adalah kartu angka. Menurut Zaman (2009:6.15) kartu angka adalah “kartu yang berisikan tulisan angka yang dimanfaatkan anak usia 5-6 tahun dalam

permainan untuk mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung”. Sedangkan menurut Lestari (2014:30) kartu angka merupakan “alat permainan manipulatif yang di dalamnya termuat gambar replika suatu benda yang ada di sekitar anak”.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Depdikbud (1997: 15) pengertian kartu angka adalah

“Kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda”. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut. Kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu bergambar dengan simbol angka yang dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mengetahui suatu benda dan angka sesuai jumlah benda dan digunakan untuk melatih proses kognitif salah satunya kemampuan berhitung melalui aktivitas yang melibatkan anak dalam bermain. Angka merupakan simbol atau lambang suatu bilangan, pada usia TK anak sudah mulai mengenal simbol dan gambar. Proses pengembangan media menjadi alat yang dapat membantu yang digunakan di taman kanak-kanak. Media tersebut disajikan dalam berbagai bentuk salah satu yaitu media kartu angka yang terbuat dari kertas karton yang bertujuan agar anak dapat termotivasi untuk dan dapat mengembangkan kognitif anak.

5. Penggunaan Media Kartu Angka

Media kartu angka merupakan kartu yang bertuliskan angka pada salah satu sisinya dan terdapat gambar sesuai dengan jumlah angka yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan seperti kegiatan berhitung.

Menurut Hamalik dalam Suryani (2012: 146) Mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media dalam kegiatan berhitung untuk melatih anak dalam memahami simbol bilangan sederhana melalui permainan. Proses pembelajaran berhitung permulaan dilakukan secara bertahap, pemahaman konsep bilangan dengan media kartu angka dapat dilakukan dengan bermain, anak langsung berinteraksi dengan guru maupun temannya. Kemampuan kognitif anak didapat dengan cara konkret ke abstrak.

Menurut Susanto (2011:108) kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui pembelajaran.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005: 46), menjelaskan bahwa dengan penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dapat mengoptimalkan potensi kognitif, hal ini karena penggunaan media kartu angka sebagai media belajar dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan pengetahuan dan memfasilitasi anak untuk menyalurkan keinginannya.

Bedasarkan pendapat di atas media kartu angka merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berhitung permulaan. Penggunaan media kartu angka melalui aktivitas bermain dimana anak aktif melakukan suatu permainan berhitung, dengan media kartu angka diharapkan proses pembelajaran berhitung lebih menyenangkan dan anak dapat menerapkan kemampuan berhitungnya dalam kegiatan sehari-hari.

6. Cara Membuat Media Kartu Angka

Media kartu angka merupakan salah satu contoh media sederhana. Media pembelajaran sederhana adalah media pembelajaran yang dapat dirancang, dikembangkan dan dibuat sendiri oleh guru.

Menurut Depdiknas (2002: 137) alat dan bahan untuk membuat media kartu angka adalah gunting/cutter, spidol/cat air, crayon, pensil, penggaris, kertas/karton/kertaswarna, ampelas kayu/plastik perekat, lem UHU/ Takol. Cara membuatnya yaitu *pertama*, gunting kertas/karton/kertas warna dengan ukuran 5 x 5 cm sejumlah 10 lembar. *Kedua*, tulislah lambang bilangan/angka 1 sampai dengan 10 dengan spidol/cat air/crayon. *Ketiga*, berilah garis tepi pada kertas dengan spidol. *Keempat*, potonglah ampelaskayu/plastik perekat sejumlah 10 lembar, dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm, kemudian tempelkan pada bagian belakang setiap kartu angka tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat, merancang, dan mengembangkan media kartu angka sendiri. Pembuatan media kartu angka dengan cara mencetak gambar yang disesuaikan dengan tema kemudian pada bagian belakang gambar dituliskan simbol angka yang mewakili jumlah gambar tersebut (1-10).

7. Langkah-langkah Berhitung dengan Media Kartu Angka

Menurut Depdiknas (2007:20) langkah-langkah berhitung dengan media kartu angka adalah:

- a. Yang pertama, konsep bilangan 1 sampai 10. Bilangan yang mulai dipelajari oleh anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjukkan besarnya kumpulan benda
- b. Kedua, membilang. Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka
- c. Ketiga, makna angka dan pengenalannya. Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol angka dari gambar.
- d. Keempat, penjumlahan. Penjumlahan dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda. Media kartu angka merupakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran dalam untuk penjumlahan yang nyata.

E. Perkembangan Kognitif

Setiap anak memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda-beda yang harus dikembangkan, dengan adanya pendidikan anak usia dini diharapkan dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan usia anak. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif.

Menurut Susanto (2011: 47) Kognitif adalah “suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar”.

Perkembangan kognitif pada anak berhubungan dengan aktivitas anak dalam berpikir, mengingat, yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan dalam hal ini perkembangan kognitif juga berkaitan dengan kemampuan berbahasa anak.

Menurut Gardner dalam Sujiono (2007:99) perkembangan kognitif sebagai “kapasitas untuk tumbuh menyampaikan informasi dalam penggunaan beberapa simbol-simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting yang meliputi kata-kata, gambaran, isyarat dan angka-angka”.

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir anak yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan dalam persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seorang individu dalam memperoleh pengetahuan dan pemecahan masalah yang dilakukan melalui proses belajar. Anak mengembangkan kognitifnya melalui kegiatan sehari-hari yang memberikan pengalaman dan pengetahuan baru, perkembangan kognitif pada anak saling berkaitan dengan perkembangan lainnya sehingga diperlukan peran pendidik dan orangtua dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan yang menyenangkan yang disesuaikan dengan setiap tahapan perkembangan kognitif.

1. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang saling berkaitan, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, dengan demikian apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Perkembangan kognitif pada setiap anak mulai dari kelahiran sampai dewasa melalui tahap-tahap tertentu.

Piaget dalam Beaty (2013:268) menyatakan perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap sensorimotor dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun, tahap praoperasional dimulai sejak umur 2 tahun hingga 7 tahun, tahap operasi konkrit dimulai sejak usia 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun, tahap operasi formal dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.

Perkembangan kognitif anak usia kelompok B dengan usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional. Proses berpikir anak lebih jelas dan dapat menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Tahap ini kegiatan belajar anak memerlukan kesiapan fisik dan psikis, dimana kemampuan berpikir ini berada saat anak sedang bermain. Setiap anak harus melewati periode perkembangannya dengan baik agar tidak mengganggu perkembangan lainnya karena perkembangan satu dengan perkembangan lainnya..

Menurut Cameron dan Baney dalam Susanto (2011: 53) “aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir dimana berpikir menggunakan pikiran”.

Perkembangan kognitif anak didapat melalui interaksi anak dengan guru ataupun dengan temannya dalam proses pembelajaran. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya secara kognitif khususnya matematika sudah dapat melakukan banyak hal mulai dari mengenal konsep bilangan, mengelompokkan benda, dan menyebutkan hasil dari penambahan dan pengurangan.

2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Setiap tahapan usia mempunyai karakteristik berbeda yang dilewati setiap tahapan perkembangannya sehingga kemampuan yang didapat juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Menurut Hartati (2005:17), “karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak”.

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda sehingga proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik anak sehingga pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak. Sedangkan menurut Jumaris (2006:26) karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya.
- c. Telah mengenal sebagian warna
- d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- e. Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik perkembangan kognitif digunakan untuk mengetahui kesiapan fisik dan psikis dalam mencapai perkembangan anak, seorang pendidik perlu mengetahui karakteristik atau ciri-ciri setiap periode perkembangan yang dicapai anak agar proses pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak. Karakteristik kemampuan kognitif yang dilalui anak sesuai dengan tahapan usianya, menurut pendapat di atas pada usia 5-6 tahun kemampuan kognitif dalam mengenal warna, memahami ukuran, mengerti tentang waktu dan mampu membaca dan berhitung sudah mulai muncul sehingga rangsangan yang diberikan harus disesuaikan agar anak lebih mudah menerima respon dari lingkungan belajarnya.

F. Kemampuan Berhitung Permulaan

Berhitung merupakan bagian dari matematika, pada anak usia dini pengenalan berhitung disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak dan kematangan proses berpikirnya, pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan cara sederhana meningkat pada tahap selanjutnya.

Menurut Susanto (2011:98) Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Sedangkan menurut Tombokan (2014:83) “Berhitung berhubungan dengan sistem bilangan, kegiatan berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya yang berguna dalam kehidupan anak yang harus diajarkan bagi semua anak sejak dini”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Lestari (2014:12) Menghitung adalah “kemampuan untuk membaca angka”. Menghitung hanya akan berarti jika diterapkan pada benda nyata ataupun masalah yang menarik bagi seorang anak. Contoh kegiatan menghitung seperti, permainan kartu sederhana dengan menghitung kartu dan mencocokkan motifnya menghitung titik diatas dadu. Konsep menghitung ini termasuk kemampuan untuk menjawab pertanyaan ini angka berapa dan setelah ini apa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak mengenai konsep bilangan yang dilakukan melalui kegiatan yang menarik minat anak sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan lain yang saling berkaitan. Pengenalan konsep berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun dengan cara sederhana sehingga anak tidak dipaksa untuk dapat berhitung melainkan pembelajaran berhitung dilakukan dengan hal yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik.

1. Pengembangan Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak usia dini, proses pembelajaran berhitung

disesuaikan dengan tahapan usia anak sehingga pembelajaran berhitung memberikan kebermaknaan. Menurut Depdiknas (2007:25) Perkembangan anak usia 5-6 umumnya secara kognitif khususnya matematika dalam standar perkembangan Anak diantaranya

1. Menyebut dan membilang 1 s/d 20
2. Mengenal lambang bilangan
3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
4. Membuat urutan bilangan dengan benda-benda
5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak
6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda

Sedangkan menurut Sujiono (2007: 2.16) “pengembangan berhitung permulaan melalui kegiatan membilang 1-10, menyebutkan angka, mengenal konsep dan simbol angka, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengenal konsep sama dan tidak sama”.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Wilyani (2014:83) kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan yang dikembangkann pada anak usia dini antara lain:

1. Mengenal atau menghitung angka
2. Menyebutkan urutan bilangan
3. Menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda
4. Mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak,
5. Menghubungkan bilangan dan lambang bilangan,
6. Menggunakan konsep waktu , misalnya hari ini.
7. Menyatakan waktu dengan jam.
8. Mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar.
9. Mengenal penambahan dan pengurangan.

Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini diberikan untuk melatih kesiapan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pengembangan

berhitung permulaan pada anak dilakukan melalui kegiatan dengan menyebutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mencocokkan, mengurutkan dengan menggunakan media yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas pengembangan kemampuan berhitung digunakan sebagai indikator dalam pembelajaran berhitung yang akan dicapai anak, sehingga proses pembelajaran yang diberikan dapat disesuaikan guru dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Prinsip-Prinsip Berhitung di Taman Kanak-kanak

Prinsip berhitung digunakan sebagai acuan agar setiap pendidik atau guru mengetahui karakteristik anak dan saat kegiatan pembelajaran target yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan anak .

Menurut Yew (2002:2) dalam Susanto (2011:103) beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak diantaranya: “(1) buat pelajaran mengasyikkan (2) ajak anak terlibat secara langsung (3) bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung (4) hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, (5) fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari”.

Prinsip berhitung pada dasarnya disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tanpa adanya paksaan pada anak karena pada anak usia dini kemampuan berpikirnya berada pada tahap operasional, sehingga pola pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak yang diharapkan akan mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Flavell dalam Hildayani (2007: 9.23) ada 5 prinsip dalam berhitung yaitu

1. *The One-One Principle*, menghitung pada dasarnya diajarkan secara berurutan dan satu per satu
2. *The Stable-Order Principle*, memperkenalkan konsep jumlah pada anak menekankan keteraturan
3. *The cardinal principle*, menekankan dengan mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah yang diinginkan.
4. *The abstraction Principle*, menekankan benda yang dapat dihitung anak
5. *The order- irrelevance principle*, anak sudah mulai merepresentasikan angka dengan berbagai objek.

Berdasarkan pendapat di atas untuk mengembangkan pembelajaran berhitung agar sesuai dengan prinsip tersebut membutuhkan upaya dari seorang pendidik agar memberikan pembelajaran berhitung tidak lagi menggunakan cara yang sulit. Bahwa pengembangan pembelajaran berhitung bias diterapkan melalui suatu permainan yang didalamnya mengajarkan anak untuk berhitung dengan dengan benda-benda, terdapat lambang bilangan, menumbuhkan interaksi antar anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk memecahkan masalahnya sendiri.

3. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak bisa dilakukan secara spontan mengenalkan lambang bilangan dan menjumlahkan lambang bilangan tersebut, tetapi harus dilakukan secara bertahap. Seorang guru perlu mengetahui tahapan berhitung yang sesuai untuk kebutuhan anak.

Piaget dalam Suyanto (2005:160) mengungkapkan bahwa “matematika untuk anak usia dini tidak bias diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih terlebih dahulu mengkontruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana(*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan

dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan”.

Berbagai cara dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

Sedangkan menurut Jean Piaget tentang intelektual dalam Susanto (2011:100), menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika akan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap konsep/pengertian. Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.
2. Tahap transmisi/peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami.
3. Tahap lambang. Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berhitung perlu mengetahui setiap tahapan berhitung anak sehingga proses pendidikan yang diberikan akan sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda kongkrit disekitar anak, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir

menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung sehingga pembelajaran berhitung dapat dilakukan sesuai dengan tahap berhitung anak.

4. Tujuan Kegiatan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak usia dini sebagai persiapan anak untuk dapat berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas (2002:2) tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-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 sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran berhitung diajarkan melalui pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan ataupun takut dengan pembelajaran berhitung mengingat tahapan perkembangan anak usia kelompok B berada pada tahap pra-operasional dimana proses kematangan berpikirnya diperoleh dari interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:163) 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 tujuan berhitung permulaan adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika anak agar memiliki konsep berpikir logis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, memahami tentang konsep ruang, angka dan waktu serta dapat mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya dengan media yang didalamnya terdapat pengetahuan tentang berhitung dan melatih anak mempersiapkan dalam keterampilan berhitung di kehidupan sehari-hari dengan lingkungan masyarakatnya.

G. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Etik Wahyu Setyowati (2013), Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngledok Seragen Tahun Pelajaran 2013/2014” hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain kartu angka. Kemampuan berhitung permulaan anak pada prasiklus mencapai 21,05%, pada siklus I meningkat menjadi 63,15% dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 89,47%.

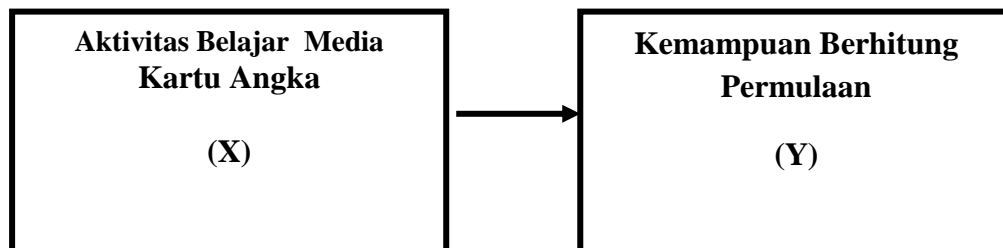
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Suzan (2012), dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Kelompok B3 RA Depag 1 Palu Barat Tahun Ajaran 2012/2013” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif anak dan untuk mengetahui adanya pengaruh media kartu angka. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak minggu pertama hingga minggu keempat mengalami meningkat kategori BB 48% menjadi 20%, kategori MB 23% menjadi 29%, kategori BSH 18% menjadi 25% dan kategori BSB 8% menjadi 26%.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) terutama untuk pengembangan kemampuan kognitif anak yang meliputi kemampuan berhitung permulaan, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran berhitung lebih mudah diterapkan untuk anak. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung pada Taman Kanak-kanak harus menerapkan unsur belajar sambil bermain, serta harus adanya media yang mendukung untuk lebih mempermudah anak dalam kegiatan berhitung.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar” dengan melibatkan anak langsung dalam aktivitas belajarnya. Media yang menarik akan membuat anak tertarik untuk melakukan kegiatan dalam

pembelajaran, sehingga ketika anak sudah tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kemampuan anak akan berkembang secara optimal. Secara Skematis, kemampuan berpikir peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan dari landasan konseptual dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

H_0 : Tidak ada perbedaan kemampuan berhitung dengan pembelajaran konvensional dan kemampuan berhitung dengan pembelajaran media kartu angka pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015.

H_1 : Ada perbedaan antara kemampuan berhitung dengan pembelajaran konvensional dan kemampuan berhitung dengan pembelajaran media kartu angka pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak Ada Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Kartu Angka terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015.

H_1 : Ada Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Kartu Angka terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu Tahun Pelajaran 2014/2015.