

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan paling penting yang harus dikuasai anak-anak agar siap menghadapi kehidupan setelah sekolah adalah berhitung. Anak-anak juga menunjukkan kemampuan matematika yang relevan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari.¹

Setiap anak muda terlibat dalam latihan berhitung untuk mengasah keterampilan mereka. Ciri-ciri tumbuh kembang anak dimulai dari lingkungan yang terdekat dengannya dan berlanjut ke tingkat pemahaman angka, yaitu penjumlahan dan pengurangan.² Penalaran tersebut di atas mengarah pada kesimpulan bahwa kemampuan seseorang untuk memahami ide-ide dasar matematika, terutama dalam penjumlahan dan pengurangan, merupakan aktivitas aritmatika.

Menghitung adalah tindakan melakukan perhitungan, seperti penjumlahan, pengurangan, dan manipulasi nilai numerik dan simbol matematika. Salah satu keterampilan yang paling perlu dikembangkan untuk mempersiapkan masa depan anak adalah

¹ iyanti, Zidni Immawan Muslimin, "Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN Bulutirto Temanggung", Jurnal Psikologi , (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga,2015), t.d., 61.

² Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), 98.

berhitung dari awal.³ Kapasitas untuk menghitung memerlukan penerapan logika, penalaran, dan angka. Setiap anak memiliki bakat dasar untuk matematika, yang dapat mereka gunakan untuk mengembangkan keterampilan mereka. Saat mereka tumbuh, keterampilan ini dapat meningkat ke titik di mana mereka dapat memahami kuantitas dan bagaimana penjumlahan dan pengurangan berhubungan dengannya.

Kegiatan anak usia dini yang melibatkan berhitung antara lain berhitung buta atau menyebutkan urutan bilangan. Anak itu menyebutkan urutan numerik tanpa menghubungkannya dengan objek fisik apa pun. Anak-anak dapat menyebutkan urutan angka dari satu sampai sepuluh ketika mereka berusia empat tahun, dan mereka dapat mengatakan angka hingga seratus ketika mereka berusia antara lima dan enam tahun.⁴ Kemampuan berhitung sangat penting diberikan pada anak usia dini dikarenakan kemampuan berhitung ini erat kaitannya dengan kehidupan sosial dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Berhitung merupakan landasan pendidikan matematika sejak dini dan harus dikembangkan sejak usia dini dengan memanfaatkan materi konkrit dan dalam bentuk permainan untuk mengajarkan ide-ide dasar matematika. Selain itu, karena berhitung merupakan salah satu komponen matematika, Depdiknas menegaskan bahwa

³ Himamatul Farihah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka", *Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017, hlm. 2

⁴ Rossa Imani Khan dan Ninik Yuliani, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng", *Universum*, Vol. 10, Nomor. 1, Januari 2016

kemampuan berhitung sangat penting untuk keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya ide angka.

Jadi dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang perlu dikembangkan menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Adapun juga kemampuan berhitung yaitu dasar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar.

Menurut Kemendiknas, beberapa indikator yang diterjemahkan pada tahun 2010 antara lain menghitung atau menyebutkan urutan bilangan 1–10, menghitung (mengenal konsep bilangan dengan benda) sampai 10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 5 (anak tidak menulis).⁵

⁵ Reswita dan Sri Wahyuni, Eektivitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bengkalis, Jurnal Pendidikan, Vol.9, Nomor. 1, Februari 2018, hlm. 44

b. Tujuan Berhitung

Tujuan dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini secara umum untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.⁶ Sedangkan secara khusus bahwa tujuan berhitung :

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Kematangan dan pembelajaran berdampak besar pada seberapa baik anak belajar berhitung. Orang tua dan guru harus merespon dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan anak dan mengarahkan mereka seefektif mungkin menuju perkembangan kemampuan

⁶Depdiknas, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007)., h. 6

berhitung terbaik mereka ketika mereka mencapai tahap sensitif (kematangan) berhitung. Karena usia mereka yang masih muda dan kepekaan yang tinggi terhadap isyarat lingkungan, tahun-tahun awal adalah waktu yang sangat strategis untuk memperkenalkan matematika dan aritmatika. 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.

Ketika anak menerima rangsangan yang sesuai dengan tujuan perkembangannya, minatnya yang tinggi akan terarah. Karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak, pemberian tugas berhitung melalui berbagai permainan tentunya akan lebih berhasil. Diperkirakan jika anak-anak diajari hal-hal yang relevan dengan minat, kebutuhan, dan keterampilan mereka, mereka akan belajar lebih efektif.

c. **Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung**

Menurut Hidayati, kemampuan anak dalam menggunakan angka bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Elemen internal adalah karakteristik yang sudah dimiliki seorang anak, seperti dorongan, kedewasaan, preferensi belajar yang unik, dan keterampilan yang dapat mereka gunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk melanjutkan pendidikan mereka.

Kemampuan berhitung anak yang rendah dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, atau faktor yang berdampak pada anak tetapi

tidak bergantung pada mereka, seperti proses belajar mengajar. Misalnya, pembelajaran yang membosankan atau tidak menyenangkan tidak menumbuhkan keragaman siswa, begitu pula dengan materi pembelajaran yang kurang menarik. Metode belajar yang disukai setiap anak juga berdampak pada kemampuan berhitung anak. Di dalam faktor internal, ada:

- 1) Faktor jasmaniah, yang termasuk cacat tubuh dan kesehatan (memori, persepsi sensorik seperti melihat, mendengar, dan merasakan).
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kecerdasan, fokus, bakat, minat, emosi, dan motivasi/aspirasi, perilaku/sikap, konsentrasi, kemampuan/prestasi kerja, kepercayaan diri, kedewasaan, dan kelelahan.

Kemudian faktor eksternal dibagi menjadi:

- 1) Faktor keluarga, Karena keluarga merupakan setting yang paling besar pengaruhnya terhadap kesehatan anak sebelum lingkungannya (masyarakat dan sekolah).
- 2) Faktor sekolah, karena sekolah merupakan tempat belajar anak setelah di keluarga.
- 3) Faktor masyarakat.⁷

⁷ Nini Subini, Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak, (Jakarta:PT buku kita, 2011), 26-27.

d. Indikator Kemampuan Berhitung

Dalam pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007 indikator pencapaian kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun yaitu sebagai berikut :

- 1) Membilang/ menyebut urutan bilangan minimal 1-10
- 2) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5
- 3) Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 5
- 4) Mengenal konsep banyak- sedikit, lebih- kurang, sama- tidak sama
- 5) Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis)
- 6) Menunjuk kumpulan benda yang saa jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
- 7) Menyebut hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda).
- 8) Menyebut Hasil pengurangan (memisahkan kumpulan Benda) dengan benda sampai 5.⁸

e. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung

Salah untuk membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam berhitung. Penggunaan media pendidikan adalah salah satunya. Menurut Arshad (Prima Nataliya), media pendidikan dapat memusatkan perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar dengan memungkinkan mereka berhubungan langsung dengan

⁸Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, Pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2007, hlm. 41.

lingkungannya dan belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan tingkat keterampilannya.⁹

2. Media Gambar

a. Pengertian Media

Kata Latin media, medius, secara harfiah diterjemahkan menjadi "tengah", "pengantar", atau "perantara". Bentuk jamak dari kata "wasilah", yang merupakan sinonim dari "al wasath", yang juga berarti "tengah" dalam bahasa Arab, adalah "wasail", dan digunakan untuk merujuk pada media. Disebut juga sebagai "perantara" (wasilah), atau orang yang menjadi penengah antara dua pihak, karena kata "tengah" itu sendiri terletak di antara kedua pihak tersebut. Ketika berkomunikasi dengan audiens yang besar atau terpecah, atau bahkan keduanya, media adalah alat yang digunakan komunikator untuk mengirimkan pesan kepada komunikan," menurut Kamus Ilmiah Populer Adi Satrio.¹⁰ Media gambar, disebut juga media gambar diam, termasuk dalam kategori media visual, atau media yang melibatkan indera penglihatan. Dalam bukunya Media Pembelajaran Mandiri, Pengembangan dan Penilaian, penulis Rudi Susilana dan Cepi Riyana menulis, "Tetap saja media gambar

⁹ Prima Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, vol. 03, nomor 02, Januari 2015.

¹⁰ Adi Satrio, Kamus Populer Ilmiah, (Visi7, 2005), Cet. I, h. 367

adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui teknik fotografi. Media tersebut termasuk foto.”¹¹

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga dengan media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (by desain), sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media juga merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).¹²

Dari pendapat yang telah dikemukakan ahli maka media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran visual/gambar.

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian, h. 16

¹² Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2015),

b. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Secara umum, media mempunyai fungsi:¹³

- a. Memperjelas peran agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- g. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- h. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- i. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- j. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- k. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan.
- l. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran yang dapat ditingkatkan.

Sedangkan menurut Arsyad fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim,

¹³ Rostina Sundayana, Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika (Bandung: Alfabeta, 2016), 8.

kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹⁴

c. Pengertian Media Gambar

Sudjana mendefinisikan media gambar sebagai semua jenis media yang berhasil memadukan atau memadukan kata dan visual untuk menyampaikan fakta dan gagasan. Media berbasis gambar ini, sebaliknya, dimaksudkan untuk menarik perhatian, memperjelas konsep, menunjukkan atau memberikan perspektif alternatif atas informasi yang akan diabaikan atau diabaikan.¹⁵

Gambar di media adalah salah satu bentuk komunikasi yang paling banyak digunakan di dunia modern. Hal ini ditunjukkan dengan persentase yang signifikan dari siswa yang lebih menyukai materi visual daripada materi tertulis, terutama ketika materi visual disajikan dengan cara yang dapat membangkitkan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Karena memanfaatkan penglihatan, media gambar ini dikategorikan sebagai media visual.

Media visual ini juga merupakan salah satu inovasi terbaru untuk meningkatkan proses pembelajaran karena siswa cenderung lebih sulit memahami penjelasan instruktur ketika hanya menampilkan kata-kata atau penjelasan. Secara umum, media gambar berisi media yang murah, lugas, dan bermanfaat.

Media visual terdiri terdiri atas media yang diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media grafis termasuk

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), 15.

¹⁵ Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algsindo. hal. 68

media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera penglihatan. Pesan yang dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biaya pun relatif lebih mudah.¹⁶

d. Fungsi Media Gambar

Gambar sebagai media pendidikan tentunya mempunyai fungsi yang diharapkan dalam proses belajar mengajar yaitu:¹⁷

- 1) Fungsi Atensi, yaitu media visual atau gambar merupakan inti, atau yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu media visual atau gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu media visual atau gambar terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, dan menyederhanakan kompleksitas materi.

31. ¹⁶ Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2015),

50-51 ¹⁷ Asnawir & Bayiruddin, Media Pembelajaran (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002),

5) Mengatasi batas ruang kelas dan mengatasi keterbatasan indera.

e. **Kriteria Pemilihan Media Gambar**

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu dapat menggunakan kriteria, antara lain:¹⁸

- 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan berada sesungguhnya.
- 2) Kesederhanaan, kesederhanaan dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
- 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dan lain-lain.
- 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang dilakukan suatu perbuatan.
- 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.

f. Langkah-Langkah Penerapan Media Gambar

Adapaun langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan media gambar pada saat proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar yang digunakan guru sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa atau anak untuk pertumbuhan dan perkembangan.
- 2) Anak diperlihatkan gambar oleh instruktur di depan kelas
- 3) Proses pembelajaran dalam hal menjelaskan atau ceramah menggunakan media gambar atau visual
- 4) Guru menarik perhatian siswa atau anak pada gambar dengan mengajukan pertanyaan, yang dilakukan secara bergantian atau bergiliran.
- 5) Anak menerima tugas dari gurunya¹⁹

Gambar itu sendiri adalah media visual yang sangat mudah diakses. Hal ini dimaksudkan agar media grafis dapat membantu kemampuan kognitif anak dengan memberikan gambaran tentang apa yang diberikan sesuai dengan kenyataan sehingga anak dapat memahami isi pembelajaran dengan mudah.

¹⁹ Dina Indriana, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), h.

g. Kelebihan Dan Kelemahan Media Gambar

Berikut kelebihan dan kekurangan media visual yang hampir sama dengan media pembelajaran lainnya. Manfaat media gambar menurut Sadiman (2002: 29) adalah²⁰:

- 1) Jika dibandingkan dengan media verbal saja, sifatnya lebih nyata, dan gambar memastikan bahwa hasilnya lebih realistis dalam menunjukkan suatu isu.
- 2) Ruang dan waktu dapat dilampaui oleh gambar. Peristiwa masa lalu dapat dilihat apa adanya. Gambar dalam situasi ini cukup membantu.
- 3) Media gambar dapat digunakan untuk mengatasi kendala pengamatan kita
- 4) memperjelas suatu masalah
- 5) membuatnya cukup sederhana untuk dipahami siswa.
- 6) Menampilkan gambar, bagan, atau diagram
- 7) Dapat digunakan di rumah, di kelas, atau saat mengendarai mobil.
- 8) Dapat diterapkan ke banyak orang,
- 9) Dapat digunakan untuk menawarkan umpan balik.

Sedangkan kelemahan media gambar yaitu :

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi visual;
- 2) gambar yang terlalu rumit membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif; gambar hanya menekankan persepsi visual; Dan

²⁰ Sadiman, AS, dkk. 2002. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada./

- 3) Dalam kasus kelompok besar, ukurannya sangat dibatasi.
- 4) Sulit untuk menemukan gambar karena sejarah berfokus pada masa lalu dan sulit untuk melestarikan peristiwa sejarah.
- 5) Tidak semua peristiwa sejarah memiliki gambar.

Media visual dua dimensi yang dikenal sebagai media gambar terletak pada bidang transparan. Guru dapat memberikan gambaran tentang apa saja dengan memanfaatkan media grafis agar pembelajaran lebih nyata dibandingkan jika hanya disampaikan secara lisan. Guru dapat menentukan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan media gambar. Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan media, guru diharapkan mampu mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

B. Kajian Pustaka

Pada penelitian kali ini, peneliti mencari informasi dari berbagai penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan mengenai penelitian yang sudah ada.

Tabel 2.1. Kajian Pustaka

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Siti Rahmah, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A Di Raudhatul Athfal Al Qodir Wage Taman Sidoarjo, 2020 ²¹	Sama-sama membahas mengenai kemampuan berhitung	Pada penelitian ini lebih terfokuss pada metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung	Yang menjadi titik orisinalitas pada penelitian ini yaitu Penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran berhitung yakni menunjukkan hasil sangat baik.
2.	ST Bintang Mangiriang, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Tk Mentari Bontoa, 2020 ²²	Sama-sama membahas mengenai kemampuan berhitung	Pada penelitian ini berfokus pada pada penggunaan media belajar yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung	Yang menjadi orisinalitas pada penelitian ini adalah Dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis permainan “ular tangga”, kemampuan berhitung anak berangsur-angsur meningkat. Pada pelaksanaan siklus I untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media pembelajaran ular

²¹ Siti Rahmah, “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A Di Raudhatul Athfal Al Qodir Wage Taman Sidoarjo”, (*Skripsi- Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 2020)

²² ST Bintang Mangiriang, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dengan Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Tk Mentari Bontoa”, (*Skripsi- Universitas Muhamadiyah Makassar*, 2020)

				tangga diperoleh skor keseluruhan sebesar 492 dengan rata-rata hasil sebesar 49,2% dan kriteria cukup/berkembang sesuai harapan (BSH).
3.	Sulistiyawati, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyan, Semarang, 2013 ²³	Sama-sama membahas mengenai kemampuan berhitung	Pada penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan Tabung Angka	Yang menjadi orisinalitas pada penelitian ini adalah Dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan tabung bilangan sebagai sumber belajar telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
4.	Rahayu Kurniasih, Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara, 2020 ²⁴	Sama-sama membahas kemampuan pada kanak-kanak	Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan kognitif siswa	Yang menjadi orisinalitas pada penelitian ini adalah Guru lebih mudah memberikan pengetahuan kepada siswa ketika mereka bekerja untuk mengembangkan kognisi anak melalui penggunaan media permainan tradisional

²³ Sulistiyawati, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngaliyan, Semarang", (*Skripsi-Universitas Negeri Semarang*, 2013)

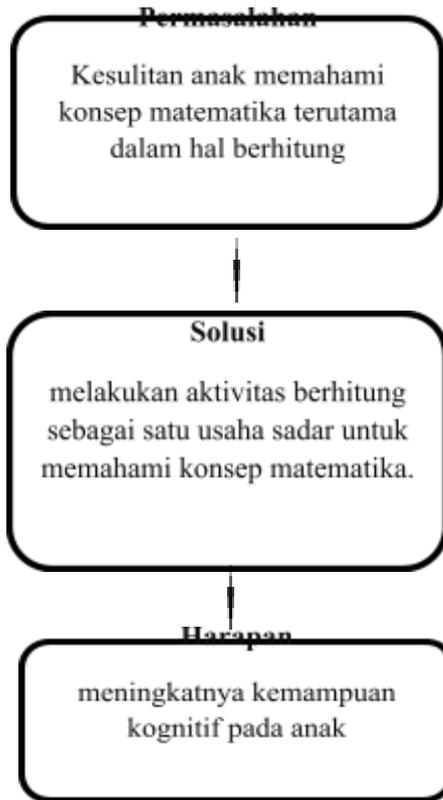
²⁴ Rahayu Kurniasih, "Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara", (*Skripsi- IAIN Metro*, 2020)

				congklak. Hal ini memungkinkan bagi guru untuk menilai keterampilan kognitif siswa.
5.	Witri Khairani Lubis, Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Ummi Erni Tahun Ajaran 2018/ 2019, 2019 ²⁵	Sama-sama membahas mengenai kemampuan anak mengenal bilangan dan menggunakan media gambar	Pada penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media gambar dalam mengenal konsep bilangan	Yang menjadi orisinalitas pada penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep bilangan yaitu 4,6875 menjadi 23,125.

²⁵ Witri Khairani Lubis, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Ummi Erni Tahun Ajaran 2018/ 2019", (*Skripsi*- UIN Sumut, 2019)

C. Kerangka Konseptual

Masalah yang paling sering dihadapi anak-anak adalah masalah pemahaman ide matematika. soal perhitungan, seperti soal menggunakan tanda matematika (\times dan $+$), soal pembagian, soal menggunakan persen pecahan, dan soal penjumlahan pecahan. Anak-anak menggunakan permainan berhitung sebagai salah satu cara untuk mempelajari konsep matematika, dimulai dari yang paling mendasar. Salah satu metode yang digunakan untuk membantu balita meningkatkan kemampuan kognitifnya adalah permainan berhitung ini. Kemampuan menginterpretasikan pengetahuan dari pengalaman dan data disebut sebagai kemampuan kognitif. Anak harus memiliki keterampilan kognitif untuk memperoleh berbagai hal, termasuk materi akademik. Salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media gambar, khususnya bagi siswa usia 4-5 tahun yang lebih mudah mengingat dan menghafal pengetahuan dari apa yang dilihatnya.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang memiliki sifat sementara atau dugaan sementara yang bersifat rasional pada suatu populasi.²⁶ Maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

(H_a) : Terdapat Media Gambar Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Bulubrangsi Laren Lamongan

(H₀) : Tidak ada Media Gambar Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Bulubrangsi Laren Lamongan

²⁶ Ade Heryana, *Hipotesis Penelitian*, Universitas Esa Unggul: Jakarta, 2020.