

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan menerima pesan (a receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film,televisei,diagram, media cetak dan lain sebagainya.¹

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.²

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media selain dapat digunakan untuk menghantarkan pembelajaran secara utuh juga terdapat manfaat dalam penggunaan media meliputi.

- 1) Media gambar dapat menjelaskan pengertian-pengertian yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata.

¹ Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal 13

² Sanaky, 2011:4-8

- 2) Dengan menggunakan media gambar dapat membangkitkan minat untuk sesuatu yang baru yang akan dipelajari.
- 3) Konsep konsep dengan sendirinya semakin lengkap sehingga keinginan belajar selalu timbul.

Adapun Fungsi media sebagai berikut :

- 1). Fungsi atensi disini media visual atau gambar merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak.
- 2). Fungsi afeksi media yang berfungsi untuk meningkatkan emosi serta sikap pada diri anak.
- 3). Fungsi kognitif media yang berfungsi untuk mencapai tingkat tujuan pembelajaran pada anak dalam memahami dan mengingat.³
- 4). Fungsi kompensatoris, penulisan materi pada *Number Card* yang singkat dan jelas dapat membantu anak yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali.

c. jenis-jenis media pembelajaran anak usia dini

a. Jenis – jenis media

Jenis media yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran anak usia dini sebagai berikut : Menurut Wilbur Schramm, mengelompokkan media dengan membedakan antara media modern (*big media*) dan media sederhana (*little media*). Kategori big media, antara lain komputer, film, slide, program video. Sementara itu, little media antara lain gambar, relia

³ Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada , 2005), H.16

seederhana, sketsa, bagan, poster, dan lain-lain. Klasek membagi media pembelajaran sebagai berikut : (1) media visual; (2) media audio; (3) media audio visual.⁴

1) Media Visual adalah media yang dilakukan dengan penglihatan, seperti :

media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe.

2) Media Audio adalah media yang dilakukan dengan indera pendengaran, seeperti :

Media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.

3) Media Audio Visual mempunyai perpaduan yang sama dengan media visual yang menyajikan berbagai macam infirmasi visual. Perbedaannya visual bisa interaksi secara langsung sedangkan audio visual dengan menggunakan proyektor. Contoh :

Media audio visual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

1. Media Number Card

a. Number Card

Pengertian *Number Card*. Kata *Number* berarti “angka” sedangkan kata *Card* berarti “kartu”. Kartu adalah salah satu bahan cetak yang di design dengan warna dan gambar yang sesuai dengan keinginan. Sedangkan angka adalah suatu symbol

⁴ Maimunah, “Metode Penggunaan Media Pembelajaran”, Jurnal al-Afkar, Vol.V No.1 (2016), h. 11.

atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. kartu angka bergambar merupakan media yang berisi gambar dan symbol bilangan (angka). Gambar yang berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar.⁵

Jadi *Number Card* merupakan media kartu angka yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Penyusunan *Number Card*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun *Number Card*, antara lain:

- 1) Konsistensi penggunaan simbol dan istilah pada media *Number Card*.
 - 2) Penulisan materi secara singkat dan jelas.
 - 3) Penyusunan teks materi pada *Number Card* sedemikian rupa sehingga mudah dipahami.
 - 4) Memberikan warna dan desain yang menarik pada *Number Card*.
 - 5) Ukuran kartu standar 12 x 8 cm
 - 6) Gambar dua sisi bolak-balik
 - 7) Jumlah lembaranya sebanyak 10 lembar
- b. Kelebihan dan kekurangan media *Number Card*
1. Kelebihan media *Number Card*
 - a . Proses pembelajaran lebih menyenangkan.
 - b. Media *Number Card* mampu mengatasi kejenuhan.

⁵ Nunik Purwaningsih, Purwati, Halidah, Penggunaan Kartu Angka dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Rasau Jaya (Skripsi Paud Untan Pontianak, 2009) h.1

c. Media *Number Card* dapat mempermudah pembelajaran khususnya belajar berhitung permulaan pada anak.

2. Kekurangan media *Number Card*

- a. Gambar yang digunakan hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.
- c. Sulit menampilkan gerak dalam media

3. Kemampuan Berhitung Permulaan

a. Pengertian berhitung permulaan

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan. Berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.⁶ Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu Tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan Latihan. Menurut Susanto menjelaskan tentang pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ketahap pengertian terkait tentang penjumlahan dan pengurangan angka 1-10. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut harus menyenangkan dan tidak membosankan dan juga dapat memberikan pemahaman materi yang akan dipelajari agar tersampaikan kepada anak.

2. Tujuan berhitung permulaan

⁶ Depdiknas, 2007:1

Menurut Mujidto tujuan berhitung permulaan dibagi menjadi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus :

- 1) Tujuan umum permainan berhitung permulaan bagi anak bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya.
- 2) Tujuan khusus
 - a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui benda-benda konkrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang ada di sekitar.
 - b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam keseharian memerlukan ketrampilan berhitung.
 - c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
 - d) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran berhitung permulaan yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini. Dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung serta akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

B. Kajian Pustaka

Penelitian -penelitian sejenis ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, membahas tentang penelitian terdahulu penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut adalah :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

	Nama Penelitian, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
--	--	------------------	------------------	--------------------------------

1.	Rahma Sari, Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun	- Penelitian ini sama-sama membahas tentang kemampuan berhitung anak	- Penelitian ini menggunakan metode pengembangan - Penelitian ini digunakan pada anak usia 5-6 tahun	- Menggunakan media kereta angka
2.	Ms Yuliana Saputri, Pengembangan media jari pintar (japin) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak (TK) islam integral darul fikri kota Bengkulu	- Penelitian ini sama-sama membahas kemampuan berhitung anak	- Penelitian ini menggunakan media jari pintar yang di lakukan di Lembaga TK - Penelitian ini tertuju pada anak usia 5-6 tahun	- Menggunakan media jari pintar untuk kemampuan berhitung
3.	Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Anak Usia 4-5 Tahun Di TKHang Tuah VI Pontianak (2016)	- Penelitian ini sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung - Sama- sama untuk anak usia 4-5 tahun	- Penelitian ini menggunakan metode PTK	- Menggunakan media pohon hitung
4.	Fransiska Eufra Ninu, pengembangan media papan pintar angka aspek kognitif untuk kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun di TKK ST.Petrus Bomari Kecamatan Bajawa kabupaten Ngada	- Penelitian ini sama menggunakan metode pengembangan	- Penelitian ini tertuju pada anak usia 5-6 tahun	- Menggunakan media papan pintar
5.	Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Menjemur Angka Pada Anak Kelompok B3 TK Adhiyaksa Banda Aceh	- Penelitian ini Sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung	- Penelitian ini menggunakan metode PTK	- Penelitian ini menggunakan permainan menjemur angka

C. Kerangka Konseptual

Produk yang dikembangkan merupakan media *Number Card* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran yang menyenangkan tidak terlepas dari media yang digunakan, *Number Card* media ini dipilih

karena dapat menarik perhatian anak serta membangkitkan semangat anak. Kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

