

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil sebuah penelitian pada bidang psikologi bahwa perkembangan anak usia dini terindikasikan terdapat pola umum perkembangan menyangkut selama 8 tahun pertama perkembangan seorang anak. Dalam NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) ada beberapa pembagian dalam anak usia dini yaitu menjadi, 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Anak usia dini masuk dalam masa *golden age* dimana pada masa ini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah seseorang yang memiliki rentang usia berharga pada usia-usia lainnya yang memiliki kecerdasan perkembangan yang sangat luar biasa serta unik.¹¹

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya

¹¹ Dr. Dadan M.Pd Suryana, "Dasar-Dasar Pendidikan TK," *Hakikat Anak Usia Dini 1* (2017): 1-65.

pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹²

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak yang usianya 0-8 tahun yang memasuki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat. Di Indonesia mengartikan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam usia 0-6 tahun seperti yang sudah tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik Anak Usia Dini adalah anak yang memasuki proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat dan unik.¹³ Sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Anak bersifat egosentris

Seorang anak akan berfikir bahwa sesuatu yang mereka lihat dan pahami akan menjadi kepentingannya sendiri, karena pada

¹² UU No 20, “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Jakarta: *Direktorat Pendidikan Menengah Umum* (2003): 6, http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc.

¹³ Suryana, “Dasar-Dasar Pendidikan TK.”

masanya anak masih memiliki ego yang begitu besar. Misalnya: dalam melakukan sesuatu atau keinginannya tidak terpenuhi seorang anak akan menangis dan atau keinginannya tidak terpenuhi maka anak akan menangis dan emosinya tidak akan terkontrol. Karena mereka akan berfikir bahwa jika ia menangis akan membuat suatu keinginan dan kemauannya dapat terpenuhi.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Pada masa anak-anak maka akan memiliki rasa keingintahuannya yang begitu tinggi, apalagi jika seorang anak melihat sesuatu yang menarik baginya. Jika anak tidak bisa memenuhi rasa keingintahuannya maka seorang anak masih belum puas serta memperhatikan, membicarakan, dan menanyakan sesuatu yang membuatnya bertanya-tanya untuk mengetahui apa yang ia ingin tahu sampai mendapat jawaban pertanyaan-pertanyaan yang ada di pikirannya.

3) Anak bersifat unik

Semua anak bersifat unik, dilihat dari sudut pandang manapun, mulai dari latar belakang, keluarga, maupun belajar yang berbeda pula.

4) Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak cenderung memiliki imajinatif yang begitu tinggi. Sehingga anak dapat mengingat selalu apa yang sudah pernah mereka lihat, dengar, maupun mereka rasakan terekam berdasarkan pada imajinasi anak tersebut..

5) Anak mempunyai daya konsentrasi pendek

Seorang anak masih belum dapat diberikan sesuatu yang memerlukan hal konsentrasi dalam jangka panjang. Karena pada dasarnya anak memiliki sifat yang mudah bosan. Kecuali ada suatu hal yang mengalihkan perhatiannya sehingga muncul rasa keingintahuannya yang begitu tinggi maka anak tersebut akan berkonsentrasi sedikit lebih lama.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yang memasuki tahap pertumbuhan dan perkembangan mempunyai karakteristik yang khas, dimana anak bersifat egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, penuh dengan fantasi serta daya konsentrasi anak yang pendek.

2. Keterampilan Berhitung Permulaan

a. Pengertian Berhitung Permulaan

Dalam perkembangan anak usia dini kemampuan berhitung merupakan bekal kehidupan dimasa depan anak. sehingga

kemampuan berhitung sama halnya dalam kemampuan keterampilan yang dapat didefinisikan dalam berbagai istilah.

Seseorang tidak akan dapat melakukan sesuatu jika tidak memiliki kemampuan untuk dapat melakukan suatu tindakan sebagai hasil pembawaan dan Latihan. Seseorang memiliki kemampuan sejak lahir dengan di permatang lebih lagi serta dengan adanya pembiasaan mereka akan memiliki kemampuan melakukan sesuatu sehingga potensinya akan terpenuhi. Kemampuan merupakan suatu anugerah dalam hal melakukan sesuatu tugas atau dalam hal pekerjaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kelebihan yang ada pada diri seseorang yang dapat menghasilkan kesanggupan seseorang untuk menyelesaikan sebuah tugas.¹⁴

Bagian dari matematika yaitu berhitung dimana dalam berhitung dapat memberikan tumbuh kembang serta keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep berhitung bilangan merupakan pengembangan kemampuan matematika dasar untuk kesiapan menuju ke jenjang Pendidikan dasar. Ilmu hitung merupakan suatu kemampuan yang dapat menjelaskan sesuatu terhadap proyek, kejadian, dan waktu.¹⁵

¹⁴ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*.

¹⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 1st ed. (Medan, 2016).

Berhitung yang dimaksud disini adalah berhitung permulaan yang dimulai dari angka 1-10 dimana untuk anak usia 3-4 tahun untuk bertujuan mengenalkan dasar-dasar permulaan pembelajaran berhitung pada seorang anak didik sebagai bekal menuju jenjang Pendidikan selanjutnya.¹⁶

Setiap anak memiliki kemampuan berhitung permulaan dimana setiap anak dalam kemampuan berhitung memiliki kemampuan serta karakteristik yang akan dimulai pada lingkungan terdekatnya, sehingga dengan mengasah kemampuan itu dapat berkembang sejalan sesuai kemampuan anak untuk ke tahap pengertian mengenai penjumlahan dan pengurangan.¹⁷

Pada dasarnya matematika yaitu proses belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang, dengan begitu seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Orang yang ahli dalam bidang matematika akan lebih mudah untuk mengatur jalan pikirannya, serta mudah dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ada untuk dihadapi.

Cabang salah satu ilmu matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan sebuah ilmu dasar dari beberapa ilmu yang akan dipakai dalam kehidupan manusia. Karena dalam proses

¹⁶ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*.

¹⁷ Ibid.

kehidupan manusia tidak akan terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari pengurangan, penambahan, pembagian serta perkalian, itu semua tidak akan dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Dengan begitu kemampuan berhitung bagi manusia sangat penting untuk diajarkan sejak dini kepada anak-anak. dengan berbagai metode dan media yang tepat dan menarik sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan seorang anak, agar bisa berkembang sesuai harapan.

Dalam pembelajaran anak usia dini maka harus di modifikasi dengan pembelajaran yang nyata, karena pada dasarnya anak pada anak usia tersebut belum dapat melakukan kegiatan berhitung secara abstrak. Pada masa anak-anak masuk dalam tahap berhitung permulaan anak berhitung dari lingkungan terdekatnya dengan menggunakan permainan yang menyenangkan sehingga dapat bertujuan agar anak mampu memahami sebuah bilangan. Tahap perkembangan konsep bilangan sampai pada pengertian mengenai jumlah dan konsep jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan baru berkembang pada usia 6 tahun.¹⁸

¹⁸ Ibid.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berhitung permulaan merupakan dasar keterampilan untuk bekal menuju ke tahap pendidikan dasar. Peran matematika dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting. Untuk itu, keterampilan berhitung permulaan hendaknya dikenalkan sejak dini.

b. Tahapan Berhitung Permulaan

Banyak teknik dapat dilakukan guru dan orang tua untuk meningkatkan keterampilan berhitung permulaan. Untuk membantu mempercepat menguasai berhitung, ada beberapa tahapan yang dapat dilakukan, diantaranya:

- 1) Tahap penguasaan konsep, tahap ini dimulai dari pengenalan konsep atau pemberian makna dengan menggunakan benda yang konkret, seperti pengenalan bentuk, warna, serta menghitung bilangan.
- 2) Tahap transisi, yakni perubahan dari pengetahuan secara nyata dengan menggunakan benda konkret menuju ke arah pengetahuan secara abstrak.
- 3) Tahap pengenalan lambang, yakni dimana anak setelah memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan konsep bilangan dengan

cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini, pada hasil penelitian Jean Piaget tentang kognitif, yang menegaskan bahwa anak yang berusia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, untuk itu keterampilan berhitung/matematika pada anak usia tersebut akan melewati tahapan, diantaranya:

1) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung harus dilakukan dengan unik dan menarik, agar anak tertarik sehingga akan mudah dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dengan kreatif memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, agar anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap transisi/peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini anak mulai benar-benar memahami. Untuk itu maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung dengan kesesuaian antara benda yang dihitung dengan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap lambang

Tahap ini anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya.

Ada pula konsep matematika yang perlu diberikan pada anak yakni berbentuk bilangan ataupun berhitung, pola serta kegunaannya, geometri, ukuran, grafis, etimasi, probabilitas, serta pemecahan permasalahan. Konsep tersebut perlu dikenalkan pada anak dengan menyesuaikan tingkatan uraian konsep, tingkatan menghubungkan konsep secara nyata dengan lambang bilangan, serta tingkatan lambang bilangan. Ketiga tingkatan kemampuan tersebut harus dilaksanakan secara runtut yang diawali dari uraian konsep, setelah itu menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan serta terakhir anak akan menguasai lambang bilangan. Dalam berhitung ada lima tahapan yang harus difahami, diantaranya yaitu:

- 1) Permainan bebas (*free play*), ialah permainan yang mempunyai aktivitas tidak terstruktur dan tidak diarahkan, tetapi anak bisa belajar konsep sesuai dengan bentuk konsep yang mereka buat.
- 2) Generalisasi (*generalization*), yaitu anak mulai mengamati pola dan kesesuaian yang ada pada sebuah konsep, mencari

kesamaan sifat dalam sebuah permainan, misalnya pengelompokan bentuk yang sama.

- 3) Representasi (*representation*), yakni anak mencari persamaan sifat dari beberapa situasi sejenis.
- 4) Simbolisasi (*symbolization*), yaitu anak mampu menggunakan simbol matematika atau perumusan verbal untuk merumuskan persamaan dari berbagai konsep.
- 5) Formalisasi (*formalization*), yaitu anak diharuskan untuk mengurutkan sifat-sifat baru sebuah konsep.¹⁹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menuju kedalam tahapan simbolisasi, yaitu anak mampu mengenali simbol atau lambang bilangan dalam konsep matematika untuk membekali anak menuju perkembangan selanjutnya.

c. Prinsip Berhitung Permulaan

Berbagai prinsip dalam berhitung permulaan untuk meningkatkan keterampilan berhitung permulaan pada anak dapat dikenal melalui permainan berhitung, ada beberapa prinsip yang mendasari dan harus dipahami dalam penerapan permainan berhitung, yaitu:

- 1) Diawali dengan menghitung benda.

¹⁹ Ibid.

- 2) Berhitung dari mudah ke sulit.
- 3) Anak berpartisipasi aktif serta adanya dorongan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
- 4) Suasana yang menyenangkan.
- 5) Menggunakan bahasa sederhana serta menggunakan banyak contoh.
- 6) Pengelompokan anak sesuai dengan tahapan berhitungnya.
- 7) Evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan.

Berbagai prinsip berhitung perlu diperhatikan agar anak dengan mudah mengetahui konsep berhitung dengan baik. Dengan begitu anak akan senang dengan kegiatan berhitung dan akan jadi lebih berarti.²⁰

Ada prinsip-prinsip lain yang bisa diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung, yaitu:

- 1) Buat pelajaran yang menyenangkan.
- 2) Ajak anak terlibat secara langsung.
- 3) tumbuhkan keinginan serta kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung.
- 4) Jangan menghukum anak jika mereka salah serta hargai kesalahan mereka.
- 5) Fokus pada capaian anak.

²⁰ Ibid.

Dari berbagai prinsip tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pelajaran berhitung merupakan pelajaran menyenangkan yang dinilai dengan hati nurani, sehingga anak akan merasa membutuhkan karena menyenangkan serta cara pengajarannya yang tepat.

d. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan

Dalam meningkatkan keterampilan berhitung permulaan pada anak, bisa dilakukan dengan bermacam-macam metode. Metode yang digunakan diantaranya yakni metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, dan pemberian tugas.

Metode yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan menggunakan berbagai macam permainan dan suasana belajar yang mengasyikkan serta cara-cara lain untuk menarik minat anak.

Metode yang dipakai dapat menumbuhkan kemampuan berpikir anak dan dapat memecahkan permasalahan. Ada tiga macam bentuk kegiatan yang bisa dipakai agar tujuan dari metode yang dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan harapan, diantaranya:

- 1) Kegiatan diarahkan langsung dari guru.
- 2) Kegiatan berbentuk semi kreatif.
- 3) Kegiatan berbentuk kreatif.

Kegiatan dengan arahan dari guru yakni kondisi serta kegiatannya berada pada jangka waktu tertentu. Kegiatan berbentuk semi kreatif dan kegiatan berbentuk kreatif, yakni dengan cara menghadapkan anak di berbagai permasalahan yang harus dipecahkan. Bentuk tersebut disesuaikan dengan usia dan kemampuan yang anak miliki agar metode tersebut dapat terlaksana dengan baik.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, penerapan metode pembelajaran dapat dikombinasikan dengan metode lain, seperti metode pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan atau eksperimen, bercakap-cakap, bercerita, dan praktik langsung. Metode-metode tersebut dapat dipilih dan dikombinasikan dengan metode lain yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Seperti metode yang dipilih dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, metode yang dipilih harus sesuai dengan tahapan dan prinsip perkembangan berhitung pada anak yang dikombinasikan dengan media dan bentuk kegiatan yang dilakukan.²¹

Untuk itu dalam meningkatkan keterampilan berhitung permulaan perlu menggunakan metode yang tepat dan juga menyenangkan bagi anak. Berbagai metode dapat dikombinasikan

²¹ Ibid.

dengan metode lain dengan tetap menyesuaikan tahapan dan prinsip perkembangan.

e. Program Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan

Keterampilan berhitung permulaan pada kelompok bermain mengarah pada Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1

**STANDAR ISI TENTANG TINGKAT PENCAPAIAN
PERKEMBANGAN ANAK**

| Lingkup Perkembangan | Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak |
|---|--|
| | 3-4 Tahun |
| Kognitif Belajar dan Pemecahan Masalah | <ol style="list-style-type: none"> 1. Paham jika ada bagian yang hilang dari sebuah bentuk gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb. 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (gula, garam, cabai, dsb). 3. Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda. 4. Memahami persamaan antara dua benda. |

| | |
|----------------|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing. 6. Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru. 7. Mengerjakan tugas hingga selesai. 8. Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan. 9. Menyebutkan bilangan angka 1-10. 10. Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. |
| Berpikir Logis | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (kecil-besar). 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan. 3. Mengenal konsep sedikit dan banyak. 4. Mengenal alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu. |

| | |
|-------------------|---|
| | 5. Menjelaskan tentang model/karya yang ia buat. |
| Berfikir Simbolik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak). 2. Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik. 3. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan).²² |

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun salah satunya adalah menyebutkan bilangan angka 1-10. Perkembangan ini perlu distimulasi sejak dini agar anak mempunyai bekal untuk menuju tahap perkembangan selanjutnya.

²² Kementerian Pendidikan Nasional, "Permendikbud No 146 Tahun 2014," بب (2014).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata *medius* merupakan bahasa latin dari media yang berarti perantara atau pengantar, dan tengah. Secara garis besar media yaitu materi, manusia, atau kejadian yang membuat anak mampu memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan. Yang termasuk kedalam media dalam hal ini yakni guru, buku, dan lingkungan sekolah. Secara lebih khusus, pengertian media dalam pembelajaran diartikan sebagai bermacam-macam alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses, menyusun, serta menangkap informasi secara verbal atau visual.²³

Pada pelaksanaan belajar mengajar, sering memakai kata media pembelajaran yang mempunyai makna segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan sebuah pesan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat serta perhatian anak dalam belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.

²³ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

b. Manfaat Media

Dalam proses belajar mengajar mempunyai berbagai manfaat praktis pemakaian media pembelajaran yakni:

- 1) Penyampaian informasi serta pesan dapat tersampaikan secara jelas sehingga dapat melancarkan serta meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat mengarahkan serta meningkatkan perhatian anak yang bisa menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara lingkungan dan anak, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu.
- 4) Dapat memberikan pengalaman yang sama pada siswa tentang berbagai peristiwa di lingkungan sekitar mereka, dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara lingkungan, guru, dan masyarakat, seperti melalui karyawisata.²⁴

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media dapat memudahkan dalam penyampaian informasi serta meningkatkan motivasi belajar anak dan juga dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.

²⁴ Ibid.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Standar pemilihan media yang sesuai dengan konsep bahwa media termasuk bagian dari sistem pengajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, standar pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni media dipilih sesuai dengan tujuan pengajaran yang sebelumnya telah ditetapkan secara umum yang mengarah pada gabungan atau salah satu dari dua atau tiga ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat konsep, fakta, generalisasi, atau prinsip, yakni media yang berbeda seperti grafik dan film memerlukan kode dan simbol yang berbeda, dan untuk memahaminya diperlukan keterampilan dan proses yang berbeda.
- 3) Praktis, luwes, dan tahan lama, standar ini dapat menuntun para pendidik untuk memilih media yang tersedia, mudah didapatkan, atau media yang dibuat sendiri oleh pendidik, serta sebaiknya media yang dipilih dapat dipakai kapanpun dan dimanapun.

- 4) Guru terampil menggunakannya, ini adalah kriteria utama dalam pemilihan media. Apapun media itu guru harus mampu menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.
- 5) Sesuai dengan sasaran, efektifitas penggunaan media pada kelompok besar belum tentu sama dengan penggunaan media yang dipakai dalam kelompok kecil maupun perorangan.
- 6) Mutu teknis, peningkatan visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.²⁵

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan bahan yang tahan lama sangatlah penting serta mudah digunakan oleh siapapun. Pemilihan media yang tepat dan sesuai kebutuhan akan mempermudah dalam meningkatkan kemampuan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai.

d. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran yang dikembangkan untuk anak usia dini digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dan penyampaian pesannya melalui penglihatan. Jenis media ini

²⁵ Mukhtar Latif et al., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1st ed. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).

banyak dipakai pada pembelajaran anak usia dini, karena sesuai dengan cara belajar dan sifat anak usia dini yang menginginkan pembelajaran secara nyata.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang berisi pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa didengar) yang dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan anak untuk mempelajari isi dari sebuah tema. Media ini lebih banyak digunakan untuk merangsang anak dalam belajar yang sifatnya mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yakni campuran dari media audio dan media visual. Media ini dapat menyajikan isi sebuah tema pada anak secara optimal dan lengkap.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai jenis yang beragam yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media visual dipilih peneliti untuk mengembangkan keterampilan berhitung permulaan, karena peneliti ingin menyampaikan pesan secara nyata melalui gambar-gambar.

²⁶ Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018).

e. **Media Big Book**

Media *big book* adalah media yang memiliki karakteristik khusus yang berukuran besar, baik gambar maupun teksnya, serta di dalamnya terjadi kegiatan membaca bersama (*shared indoor*) antara guru dan murid. Dalam media ini penuh dengan warna dan gambar yang menarik.²⁷ *Big book* termasuk kedalam kategori buku bergambar, penggunaan buku bergambar/*picture book* memberikan banyak manfaat besar bagi pembelajaran pada anak. Dengan belajar menggunakan buku bergambar, dapat dikatakan bahwa anak telah melakukan permainan simbolik, yang mempunyai fungsi untuk memberikan perasaan senang.

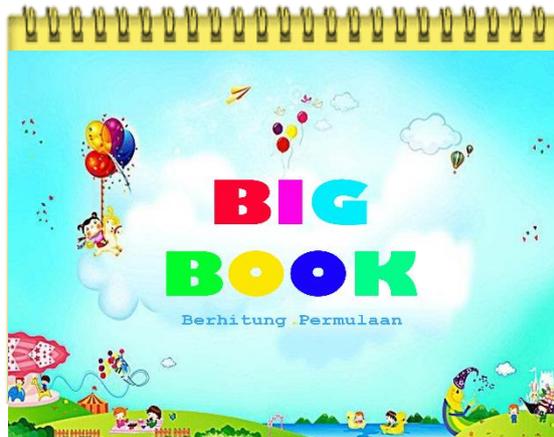
Media *big book* yang dibuat peneliti berisi tentang pengenalan angka secara kongkret serta beberapa permainan yang akan mengasah keterampilan berhitungnya. Media ini termasuk media pembelajaran *indoor* yang terbuat dari bahan yang mudah didapatkan dan juga aman bagi anak yang peneliti buat sendiri untuk digunakan sebagai media belajar berhitung permulaan pada anak. Media *big book* dapat dimainkan di dalam ruangan dengan diletakkan di atas meja, dapat dijinjing, digunakan berulang kali, dan sebagainya. Media *big book* ini diharapkan dapat

²⁷ Ivonne Hafidlatil Kiromi and Puji Yanti Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2016): 48.

meningkatkan kemampuan berhitung pada anak serta dapat menambah kualitas dalam pengajaran dan pendidikan.

Gambar 2.1

Gambaran Media *Big Book*



B. Kajian Pustaka

1. Wedia Maryana dalam penulisannya yang berjudul pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Penulisan menunjukkan bahwa permainan bermain peran terdapat pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.²⁸

Peneliti menggunakan rujukan pada penelitian Wedia Maryana untuk menelusuri sumber-sumber referensi terkait metode penelitian eksperimen.

²⁸ Ledia Maryana, *Oleh : FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU TAHUN 2018 M / 1439 H, 2018.*

2. Tungga Purnama Sari dalam penulisannya yang berjudul pemanfaatan media *busy binder* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Pancasila 1 Karangpilang Surabaya. Penulisan menunjukkan bahwa media busy binder memiliki manfaat yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak di TK Pancasila 1 Karangpilang.²⁹

Peneliti menggunakan rujukan pada penelitian Tungga Purnama Sari untuk menelusuri sumber-sumber referensi mengenai metode penelitian.

3. Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih dalam penulisannya yang berjudul meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung di TK Sinar Nyata Salatiga. Penulisan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung.³⁰

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, melalui penelitian ini peneliti dapat menelusuri sumber-sumber referensi terkait dengan konsep kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

²⁹ Tungga Purnama Sari, "Pemanfaatan Media Busy Binder Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Pancasila I Karangpilang Surabaya Tungga Purnama Sari IAI Al-Khoziny Buduran Sidoarjo Tungga Purnama Sari Pendahuluan Latar Belakang Pendidikan" II, no. September (2019): 198–216.

³⁰ Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 283.

4. Komang Ayu Febiola dalam penulisannya yang berjudul peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran pohon angka. Penulisan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pohon angka berdampak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak.³¹

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dimana menguji dampak media pohon angka terhadap kemampuan berhitung permulaan anak. Melalui penelitian ini peneliti menelusuri sumber-sumber referensi terkait kemampuan berhitung permulaan anak.

5. Ivonne Hafidlatil Kiromi dan Puji Yanti Fauziah dalam penulisannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran *big book* untuk pembentukan karakter anak usia dini. Penulisan menunjukkan bahwa penggunaan *big book* berdampak positif dalam pembentukan karakter anak.³²

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, melalui penelitian ini peneliti menelusuri sumber-sumber referensi terkait tentang media *big book*.

³¹ Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (2020): 238.

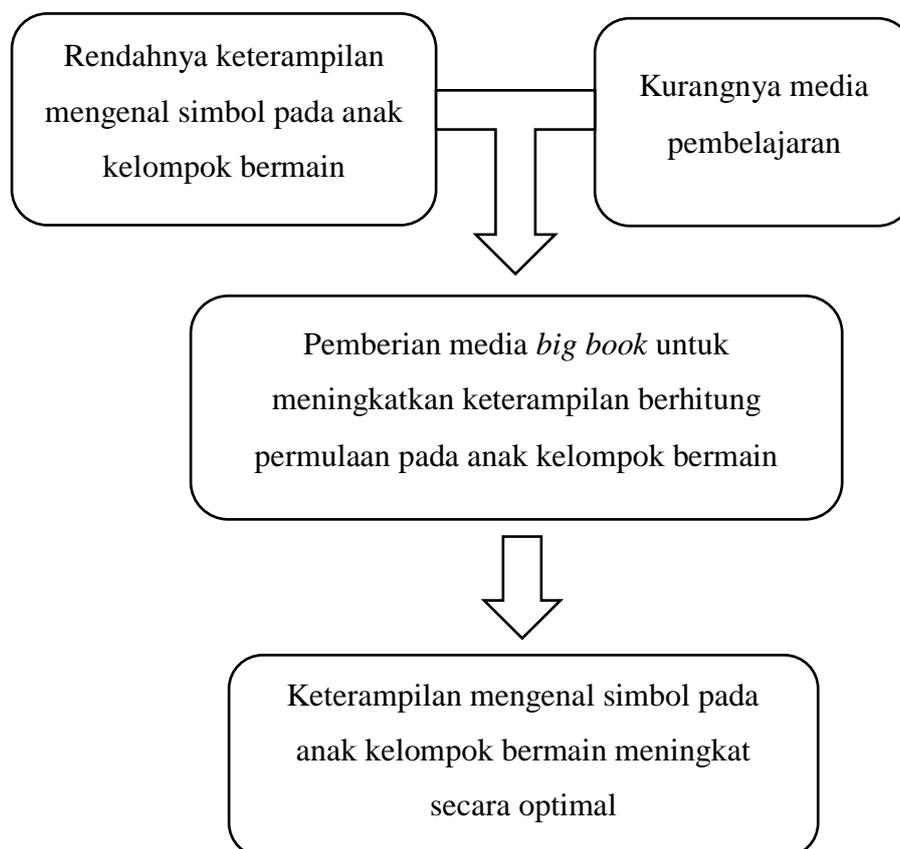
³² Kiromi and Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini."

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa penulisan, maka penulis ingin membuat sebuah penulisan dalam meningkatkan keterampilan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun atau usia kelompok bermain yang dilakukan dengan menggunakan media *big book*.

C. Kerangka Konseptual

Gambar 2.2

Bagan Kerangka Berfikir Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai permasalahan yang sedang dihadapi. Hipotesis adalah sebuah jawaban sementara terhadap permasalahan dalam penulisan hingga terbukti dari data yang telah dikumpulkan. Hipotesis dapat diartikan sebagai kesimpulan atau dugaan sementara yang dibuat sebagai dasar untuk mengadakan penulisan. Maka hipotesis yang saya buat dalam penelitian ini adalah **Media *Big Book* Berpengaruh Terhadap Keterampilan Berhitung Permulaan Anak.**