

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media biasanya didefinisikan sebagai perantara informasi yang berasal dari sumber informasi untuk disampaikan kepada pengguna. Informasi ini dapat berupa apapun, seperti teknologi, politik, pendidikan, atau bahkan berita. Jenis informasi yang disampaikan juga sangat beragam, baik digital maupun fisik.

Dalam bahasa Latin, istilah "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Olson mendefinisikan medium dalam Miarso sebagai teknologi yang digunakan untuk menampilkan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu dan disertai dengan penstrukturan informasi. Menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi

Pendidikan (AECT, 1997), media adalah semua bentuk dan cara untuk menyampaikan informasi.¹ Media menurut Smaldrino dkk adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Anitah setuju bahwa media biasanya merupakan perantara yang menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima.²

Miarso menjelaskan bahwa istilah "pembelajaran" digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dimulai dan yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk mengalami proses belajar sendiri.

Berdasarkan definisi sebelumnya, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala

¹ Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021, hal. 1563

² Nunuk Suryani, Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 2

sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Ini memungkinkan untuk mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.³

Media pembelajaran sebenarnya adalah alat bantu yang bermanfaat bagi pendidik untuk membantu tugas pendidikan mereka. Secara umum, media pembelajaran berguna untuk menuntun dan mengarahkan siswa ke dalam pengalaman belajar, yang dihasilkan oleh interaksi siswa dengan media. Dengan demikian, jika media digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, hasil belajar siswa pasti akan meningkat.⁴

Jadi, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan bahan yang digunakan dalam menunjang

³ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 3-4

⁴ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya : Jakat Publishing, 2018), hal. 3

proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Macam-macam Media Pembelajaran Adapun media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian antara lain:⁵

- 1) Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa/media yang hanya dapat di lihat, seperti: Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya).
- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio.

⁵ Fadhilah , “Media Pembelajaran yang Cocok bagi Anak-Anak Usia Dini Taman Kanak- Kanak”, *Jurnal Studi Riset dan Pengembahan Pendidikan Islam*, (2021), Vol. 4, No. 2, hal. 28-29

3) Media audiovisual Media ini bisa disebut media pandang dengar, dengan menggunakan media ini makan penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru beralih menjadi fasilitator belajar saja, misalnya televisi/video pendidikan.

Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad 2016) mengatakan berdasarkan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan atas 4 yaitu:⁶

- 1) Media hasil teknologi cetak, cara untuk menyampaikan materi seperti: buku dan materi visual statis.
- 2) Media hasil teknologi audio visual yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.

⁶ Guslinda, dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya : Jakat Publishing, 2018), hal. 12-14

3) Media yang berasal dari teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media pembelajaran dalam kelompok ini dikirim secara digital daripada cetakan atau visual.

4) Cara menghasilkan dan menyampaikan konten yang menggabungkan penggunaan berbagai jenis media yang dikendalikan oleh komputer disebut media, yang merupakan produk dari kombinasi teknologi cetak dan komputer.

Gagane (dalam Jalinus dan Ambiar 2016) membagi media pembelajaran berdasarkan tingkat hierarki belajar: media yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.⁷

Berdasarkan beberapa pengelompokan media pembelajaran yang telah dikemukakan di atas maka

⁷ Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Kencana: Jakarta, 2016)

dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi 3 yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Latif dalam *Khadijah* (2015) mengemukakan manfaat media pembelajaran, meliputi: a) Pesan/Informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik) b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. c) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar d) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya g) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sedangkan menurut Miarso dalam Khadijah (2015) berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut: a) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. b) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak c) Media dapat malampaui batas ruang kelas. d) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya. e) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak. i) Media memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu secara kecepatan yang ditentukan sendiri. j) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new

literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan. k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar. l) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan anak.⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah : 1) Melatih konsentrasi anak, 2) Mengajari anak lebih cepat dengan waktu relatif singkat, 3) Menambah daya pengertian dan ingatan.

2. Media Rumah Angka

Menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, rumah adalah bangunan gedung yang berfungsi sebagai tempat tinggal yang layak huni, tempat pembinaan keluarga, cerminan harkat dan martabat penghuninya, dan aset bagi

⁸ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 25

pemiliknya.⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal, seperti gedung.¹⁰

Menurut Takdirotun, angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh, angka sepuluh dapat ditulis dengan dua angka ganda, yaitu angka 1 dan 10. Banyak orang melihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, jumlah anak yang ditemukan memiliki makna yang berbeda-beda.¹¹

Jadi jika digabungkan media rumah angka adalah media yang berbentuk 3D yaitu berbentuk rumah dengan angka di setiap sisi nya dimana anak dapat mengenal konsep bilangan. Rumah angka ini merupakan salah satu media yang di desain untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini terutama dalam aspek kognitif. Rumah angka ini bisa dimainkan dari anak usia

⁹ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹¹ Takdirotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* .(Tangerang : Universitas Terbuka, 2012), hal 45

3-6 tahun. Rumah angka ini dibuat menggunakan menggunakan bahan-bahan yang kuat dan kokoh yaitu kayu, triplek, dan kain flanel sehingga media ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama karena sangat kokok dan tahan lama.

Tiap sisi media rumah angka ini memiliki permainan yang berbeda-beda seperti pada bagian atap dan sisi belakang terdapat angka 1-10 yang tertempel di bagian dindingnya agar anak bisa menempelkan angka sesuai dengan letaknya. Kemudian pada bagian depan terdapat jam angka yang bisa digunakan anak untuk menunjukkan jumlah benda yang disediakan. Dan untuk bagian sisi kanan/kiri terdapat angka beserta jumlah bendanya agar anak bisa menghubungkan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

Dengan media rumah angka ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat anak semakin kuat untuk mengenal konsep bilangan dan angka, merangsang ingatan dan kecerdasan anak, melatih

konsentrasi dan daya ingat anak, melatih motoric halus, serta anak juga akan dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

Sama halnya seperti media puzzle rumah angka merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu, yang mana media ini menyerupai kerangka rumah yang dilengkapi dengan bentuk atau bagian-bagian konstruksinya berbentuk angka yang sudah dilubangi.¹²

Sedangkan media rumah angka pada penelitian Laely Nur Faridah dan Elisabeth Christiana menggunakan kartu dilengkapi juga dengan media yang berbentuk rumah 3 dimensi dengan beberapa aturan permainan. Rumah angka ini digunakan sebagai media pembelajaran ataupun media bermain dalam mengenal lambang bilangan bagi anak.¹³

¹² Afwan , Zulmiyetri , Yarmis Hasan, Efektifitas Penggunaan Media Puzzle Rumah Angka Untuk Pemahaman Angka 1 Sampai 10 Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii/C Di Slb Amal Bhakti Kec. 2x11 Enam Lingkung, *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Volume 2, nomor 3, September 2013, hal. 62

¹³ Laely Nur Faridah, Elisabeth Christiana, Pengembangan Media Rumah Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media rumah angka ini sama-sama untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak walaupun masih ada perbedaan dalam bentuk medianya.

3. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu setelah dididik dan dilatih. Seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan apa pun. Poerwadarminta mendefinisikan kemampuan sebagai “mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan”.¹⁴ Munandar menganggap kemampuan ini sebagai kemampuan bawaan yang diperkuat melalui latihan dan pembiasaan (Susanto, 2011: 98). Dari pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kekuatan yang dihasilkan

Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A, *Jurnal Paudteratai*. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, hal. 2

¹⁴ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2008) hal. 742.

dari pembawaan dan latihan yang membantu seseorang menyelesaikan tugas.

Tadkirotun mengatakan bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang terdiri dari angka-angka yang terdiri dari suatu objek. Sebagai contoh, angka sepuluh dapat ditulis dengan dua angka, yaitu angka 1 dan 10. Banyak orang melihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, jumlah anak yang ditemukan memiliki makna yang berbeda.¹⁵ Angka 1 sampai 10 ini adalah angka pertama yang digunakan seluruh manusia ketika masa anak sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar.¹⁶ Angka 1-10 ini adalah pendidikan pengenalan angka diawal. Pada masa ini terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat.¹⁷

¹⁵ Tadkirotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangeran: Universitas Terbuka, 2012), hal. 45

¹⁶ Masitoh, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung: Mandar Maju, 2005), hal. 97

¹⁷ Ahmad Sabri, *Pendidikan Anak Sebelum Sekolah*, (Jakarta, Bina Jaya Press, 2005), hal. 55

Perkembangan kognitif adalah bagian dari perkembangan angka, yang merupakan bagian penting dari perkembangan intelegensi anak. Intelegensi adalah proses berulang yang menciptakan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Individu akan memperoleh pengetahuan dari interaksinya dengan lingkungan mereka melalui prinsip asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.

Berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan, seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, meniru lambang bilangan, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian; menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan; dan membuat bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan. Menurut Syafitri, memahami konsep bilangan dapat membantu dalam berpikir,

menalar, dan memecahkan masalah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak sering menggunakan lambing bilangan dalam kehidupan sehari-hari mereka.¹⁸

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Saat mereka belajar mengenal simbol, seperti kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar, mereka mulai menggunakannya untuk mewakili benda-benda di lingkungan mereka. Suatu simbol yang ditulis sebagai bagian dari sistem pengukuran dan penghitungan disebut angka. Angka adalah bilangan yang terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagi angka. Kemampuan untuk mengenal angka termasuk dalam perkembangan kognitif, yang merupakan bagian penting dari perkembangan intelegensi anak. Intelegensi adalah proses yang

¹⁸ Veryawan dan Masliyah Hasibuan, "Penggunaan Media Kartu Angka dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini", *PAUDIA*, (2020), Volume 09, No. 02, hal. 63-64

berkelanjutan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan dan dengan orang lain. Prinsip asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan akan menghasilkan pengetahuan dari interaksi lingkungan individu.

Pengalaman seorang anak dengan teman kanak-kanak memengaruhi pemahaman mereka tentang bilangan, jadi anak-anak yang memulai pendidikan di taman kanak-kanak biasanya belajar tentang bilangan lebih cepat daripada anak-anak yang tidak.¹⁹

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dikenal sebagai kognitif. Proses kognitif mengacu pada tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan minat yang beragam, terutama berfokus pada konsep dan belajar. Pada dasarnya, tujuan pengembangan kognitif adalah untuk

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group: 2014), hal. 107

memberi anak kemampuan untuk mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan yang mereka peroleh untuk menjadi manusia yang sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus mengendalikan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan diri mereka sendiri dan orang lain.

Anak-anak memulai prasekolah pada usia 3-4 dan 5-6 tahun, yang merupakan persiapan untuk memulai pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Montessori menggambarkan periode ini sebagai periode yang peka terhadap stimulasi yang diterimanya melalui pancaindera. Secara teori, Piaget mengatakan bahwa anak-anak pada rentang usia ini memulai proses berpikir pra-operasional konkret. Namun, menurut Elizabeth B. Hurlock, konsep keagamaan harus diajarkan dalam bahasa sehari-hari dan dengan contoh dari kehidupan sehari-hari agar anak-anak dapat memahami agama.

Pikiran adalah bagian dari otak yang digunakan untuk berpikir, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian; ini disebut perkembangan kognitif. Sejak lahir, pikiran anak mulai aktif seiring perkembangan mereka. Perkembangan pikirannya seperti:

- a. Belajar tentang orang
- b. Belajar tentang sesuatu
- c. Belajar tentang kemampuan-kemampuan baru
- d. Memperoleh banyak ingatan
- e. Menambah banyak pengalaman.²⁰

Perkembangan kognitif anak usia dini berada di fase pra-operasional, di mana mereka belum mampu berpikir abstrak, sehingga mereka harus menggunakan benda konkret atau nyata saat mengenalkan benda atau pelajaran, termasuk dalam kegiatan pengenalan angka. Berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan, dan kegiatan lainnya

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2012), hal 47-52

dapat membantu pengembangan kognitif, menurut Elyana & Latief dalam jurnal PAUDIA. Guru mengatakan bahwa bidang pengembangan kognitif adalah salah satu hal yang paling sulit bagi anak untuk memahami, terutama dalam kegiatan membilang. Mengakui bahwa komponen perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting dibandingkan dengan komponen pengembangan lainnya; pembelajaran berhitung atau membilang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dan anak-anak mulai belajar membilang atau mengetahui angka pada usia dini.

c. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

Kemampuan mengenal angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif seperti yang sudah

dijelaskan dalam buku Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014.²¹

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun	
a. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014, hal 49-50

	8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).
b. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.
c. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambing bilangan 4. Mengenal lambing huruf.

Menurut PERMENDIKBUD 137 mengenai kognitif dalam standar isi pasal 10 ayat (1), menyatakan bahwa:

- 1) Belajar dan pemecahan masalah, yang mengacu pada kemampuan untuk menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima masyarakat;
- 2) Perbedaan, klasifikasi, berinisiatif, pola, mengenal sebab-akibat dan berencana termasuk dalam berfikir logis.
- 3) Berpikir simbolik mencakup kemampuan untuk mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, huruf, dan menggambar berbagai benda dan imajinasinya..²²

²² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, hal. 5.

d. Pentingnya Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan untuk memahami lambang bilangan, yang merupakan kemampuan untuk memahami konsep matematika dasar, dipelajari oleh anak sejak usia dini. Untuk membantu anak usia dini memahami konsep penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan bilangan, penting bagi mereka untuk memahami lambang bilangan penting. Anak-anak mampu memahami hubungan antara bilangan, seperti waktu atau jam, tanggal, bulan, dan tahun. Mereka mampu memahami waktu dengan baik apabila mereka mampu membaca lambang bilangan yang ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu.

Kemampuan untuk mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar untuk menguasai operasi matematika. Anak-anak yang tidak dapat mengenal lambang bilangan dengan baik akan menghadapi kesulitan dalam melakukan operasi matematika yang lebih rumit di sekolah dasar. Anak-

anak yang tidak mengenal lambang bilangan pada usia dini membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan pelajaran matematika di sekolah dasar. Akibatnya, kemampuan untuk mengenal lambang bilangan adalah kemampuan dasar untuk menguasai operasi Belajar matematika adalah jenis pembelajaran.²³

B. Kajian Pustaka

1. Aqmal Afikah Roziana, dan Uswatun Khasanah (2022) dalam penelitian yang berjudul “Media *Marbel Flashcard* untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini”, mendapatkan hasil bahwa bermain menggunakan media marbel flashcard angka dapat merangsang kesenangan anak terhadap angka dan juga anak akan lebih cepat mengenal angka serta dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan konsep

²³ Baiq Salihan, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Kartu Angka pada Kelompok A Tk Pgr 09 Kotaraja Kecamatan Sikur”, *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, (2019), Volume 1, Nomor 1

berhitung dengan baik karena belajar menggunakan media marbel flashcard angka juga sangat menarik perhatian anak.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada kemampuan mengenal angka pada anak namun yang membedakan yaitu media yang akan digunakan.²⁴

2. Mariya Ulfah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Kartu Angka pada Anak Kelompok B TK DWP Klampok Benjeng Gresik tahun pelajaran 2015/2016”, melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka. Hasilnya bahwa media kartu angka yang di terapkan dapat meningkatkan kemampuan

²⁴ Aqmal Afikah Roziana dan Uswatun Khasanah, “Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini”, *Aulad : Journal On Early Childhood*, (2022), Vol 5 No 1

mengenal angka serta memberikan hasil yang sangat baik bagi perkembangan kemampuan anak.²⁵

3. Ines Lestari Simamora dan Wiyun Philipus Tangkin (2022) yang berjudul “Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK”, melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Hasil pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 siswa TK pada mata pelajaran matematika di salah satu sekolah di Manado karena media *flashcard* ini mudah untuk dipahami dan anak mudah mengingat pembelajaran yang berisikan angka dan gambar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu ditandai dari subyek penelitian yang mampu mengenal angka dari yang

²⁵ Mariya Ulfah, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Kartu Angka pada Anak Kelompok B Tk Dwp Klampok Benjeng Gresik Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (2018), Volume 4 Nomor 2

sebelumnya tidak mengenal angka sama sekali hingga kemampuan mengenal angka dapat meningkat. Hal tersebut bisa dilihat melalui lembar kerja siswa, umpan balik mentor dan jurnal refleksi.

Persamaan antara kedua penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada kemampuan mengenal angka. Namun yang membedakan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan model Pelton yang terdiri atas lima tahap melalui tiga tindakan yaitu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Umpan balik mentor, Jurnal refleksi peneliti, Lembar tes siswa, dan Wawancara (guru mentor), sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen.²⁶

4. Nina Delfi Susanti dan Chandra Apriyansyah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 0 – 9 Melalui Media *Loose Part* di Kelompok A Paud Bismillah”, mendapatkan hasil

²⁶ Ines Lestari Simamora dan Wiyun Philipus Tangkin, “Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK”, *Jurnal Educatio*, (2022), Vol. 8, No. 1

bahwa kemampuan mengenal angka 0-9 dapat ditingkatkan melalui media *loosepart* tutup botol. Anak-anak diajak menyebutkan urutan angka 0-9 dengan benar sesuai dengan arahan guru, menunjukkan simbol angka dengan benar sesuai dengan arahan guru, dan anak mencocokkan angka 0-9 dengan benar sesuai arahan guru melalui media *loosepart* tutup botol.²⁷

5. Yurika Mulya Pratiwi, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Rumbocur terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tahfidz Al-Munawarah Desa Kualu Nenas”, penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan Rumbocur untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun dan mengetahui kelayakan dari media permainan Rumbocur (rumah bola meluncur) yang dikembangkan. Media permainan

²⁷ Nina Delfi Susanti dan Chandra Apriyansyah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 0 – 9 melalui Media *Loose Part* di Kelompok A Paud Bismillah”, *Jurnal JPTI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Taman Indonesia*, (2022), Volume 1 Issue 2

Rumbocur dinyatakan sudah “Sangat Layak” untuk meningkatkan kemampuan angka anak usia 4-5 tahun.

Persamaan antara kedua penelitian ini yaitu sama-sama berfokus pada kemampuan mengenal angka pada anak.

Sedangkan yang membedakan kedua penelitian ini yaitu media yang digunakan serta tujuan yang akan dicapai.²⁸

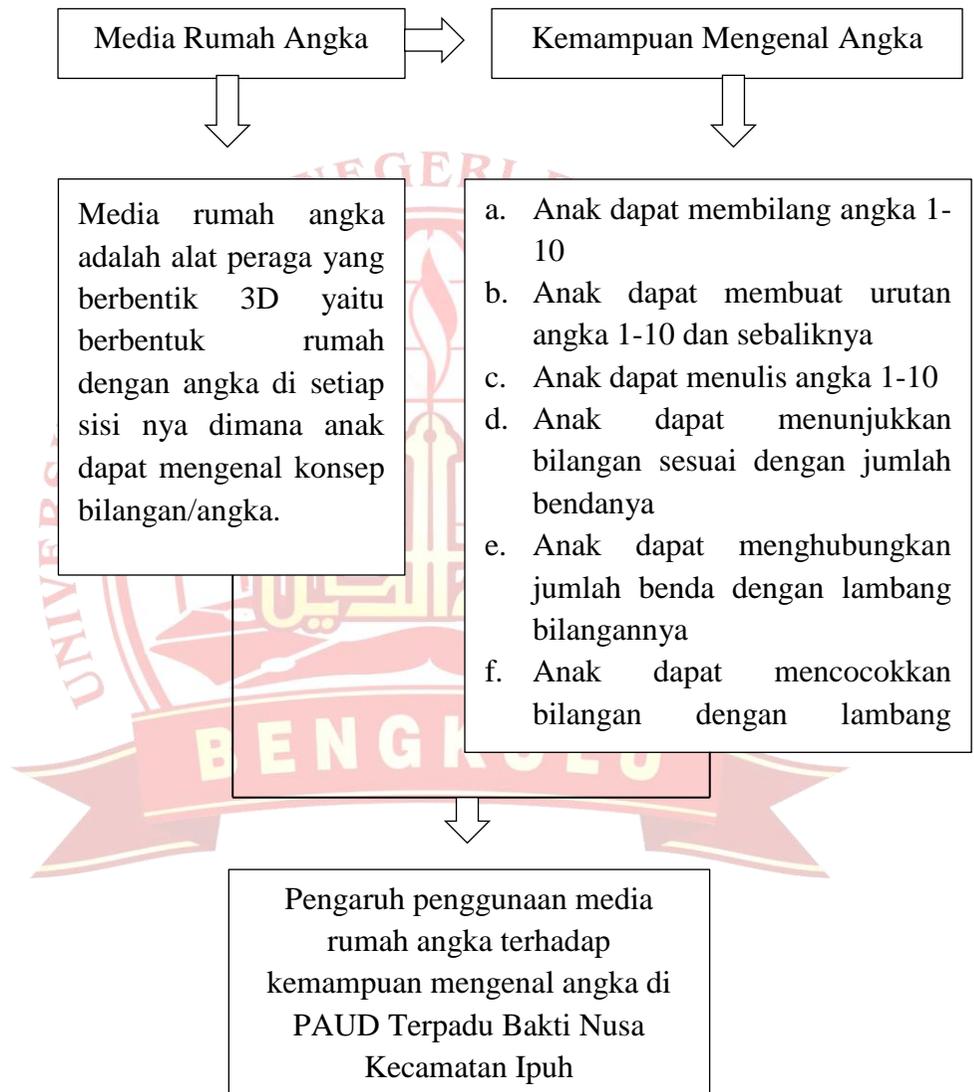
C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, peneliti dapat melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media rumah angka terhadap kemampuan mengenal angka di PAUD Terpadu Bakti Nusa Kecamatan Ipuh. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :

²⁸ Yurika Mulya Pratiwi, dkk, “Pengembangan Media Permainan Rumbocur terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tahfidz Al-Munawarah Desa Kualu Nenas”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2021), Volume 5 Nomor 2

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Adapun rumusan untuk penelitian ini adalah berdasarkan paparan teoritik di atas, rumusan hipotesis yaitu :

Ha : Adanya pengaruh penggunaan media rumah angka terhadap kemampuan mengenal angka di PAUD Terpadu Bakti Nusa Kecamatan Ipuh

Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan media rumah angka terhadap kemampuan mengenal angka di PAUD Terpadu Bakti Nusa Kecamatan Ipuh.

