

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Menurut Ardhana dalam mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Menurut Asim melalui menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut National Science Board melalui mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. ¹Menurut Seels & Richey dalam pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi

¹ Sarah Nuryanti ,*Pengembangan Media Cobe Slide untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*,Lampung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universita Islam Negeri Raden Intan Lampung .2019,H.14

rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey dalam pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Menurut Sugiyono dalam menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.² Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik

² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & d, Bandung : Alfabeta .H.297.

kesimpulan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik

b. Metode Pengembangan

Borg dan Gall dalam menyatakan, bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development* (R&D)) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sugiyono melalui mengatakan, bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Gay dalam menuturkan model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Kesimpulan dari berbagai pernyataan-pernyataan di atas adalah penelitian dan pengembangan (*research and*

development (R&D)) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan serta memvalidasi suatu produk pendidikan, yang kemudian diuji keefektifan dan kelayakannya. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah elektronika analog II. Menurut para ahli, tahap dalam suatu metode pengembangan media memiliki beberapa tahap. (memperkenalkan metode pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Tahap (1) Analyze (menganalisis) terdapat beberapa langkah yaitu (a) mengidentifikasi kesenjangan performa peserta didik dalam pembelajaran, (b) menganalisis kompetensi dasar, (c) mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, dan (d) menentukan media pembelajaran yang tepat. Tahap (2) Design (Desain) terdapat beberapa langkah yaitu (a) menyusun kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, (b) menyusun desain media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) membuat kisi-kisi instrument, dan (d) menghitung biaya yang dibutuhkan. Tahap (3) Develop (Pengembangan) meliputi tahapan: (a) membuat dan menghasilkan media pembelajaran, (b) melakukan pengujian media pembelajaran, dan (c) revisi media pembelajaran. Tahap (4) *Implement* (Implementasi) ialah

pengukuran tingkat kelayakan media pembelajaran. Tahap (5) *Evaluate* (Evaluasi) yaitu menganalisis media tentang ketersesuaian dengan kebutuhan pembelajaran dan memperbaiki kekurangan media. Menurut Thiagarajan melalui metode pengembangan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan Model 4D (*Four D Model*) terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Menurut (Sugiyono, 2015:407) metode pengembangan terdiri dari 10 tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) uji coba pemakaian, (6) revisi produk, (7) uji coba produk, (8) revisi desain, (9) revisi produk, dan (10) produksi awal.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan

isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa antara lain :

1.) Manfaat media pembelajaran bagi guru.

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
- b) Memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis
- c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- d) Membantu menyajikan materi lebih konkret
- e) Memiliki variasi metode dan pembelajaran tidak membosankan

- f) Menciptakan suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- g) Membantu efisiensi dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan
- h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pemberi kerja

2.) Manfaat media pembelajaran

- a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
 - a. Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri
 - b) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
 - c) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.

- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitas.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkret sampai dengan abstrak.

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan, media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran, dapat memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai .

5. Prinsip-Prinsip Media

Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa prinsip yang perlu di perhatikan diantaranya :

- 1) Media pembelajaran dibuat multiguna.
Multiguna adalah bahwa media tersebut dapat

digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

- 2) Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan mudah dibuat seperti dari bahan-bahan bekas, seperti bekas botol minum bisa dibuat pesawat. Dengan menggunakan bahan bekas nilai pendidikan bisa ditanamkan guru kepada anak didik untuk melatih kreatif anak.
 - 3) Tidak menggunakan bahan-bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran.
 - 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
 - 5) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal, Media pembelajaran dirancang untuk memungkinkan anak menggunakannya baik secara individual maupun kelompok.
- Untuk

- 6) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Setiap media pembelajarannya sudah dimiliki fungsi yang berbeda antarayang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk perhatikan.

6. Macam-macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran:

1.) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset. Dalam pendidikan anak usia dini media ini dapat digunakan untuk memutarakan sebuah cerita ataupun lagu-lagu. Melalui media ini anak diperintahkan untuk menyimak, mendengarkan atau bahkan meniru cerita atau lagu yang diputarkan. Media audio bermanfaat untuk anak dalam merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya. Dengan adanya media audio memudahkan anak memahami maksud dan bahasa yang diperdengarkan oleh guru. Sehingga anak lebih mudah untuk menirukannya. Media

audio ini cocok digunakan bagi anak yang gaya belajarnya auditori.

2.) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media big book merupakan salah satu contoh media visual. Dimana mengandalkan penglihatan anak untuk memperhatikan kata-kata, gambardan warna yang terdapat dalam big book.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar Media ini lebih menguntungkan selain anak dapat melihat gambar dan teks anak juga dapat mendengar informasi dari media tersebut, contohnya TV.

7. Pengertian Pengembangan Media Kantong Bilangan

Pengembangan Media Kantong Bilangan adalah memodifikasi, melakukan perbaikan, perubahan dan penyempurnaan dari media kantong bilangan yang sudah ada sebelumnya .

a. Media Kantong Bilangan

1) Pengertian Kantong Bilangan

Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar

anak maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik bagi anak tertentu salah satu fungsi utama pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Ada berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya menggunakan kantong bilangan.

Kantong bilangan merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk media pembelajaran kemampuan kognitif, media kantong bilangan dinilai memenuhi syarat untuk menjadi media pembelajaran yaitu unsur penarik perhatian siswa sehingga dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kantong Bilangan juga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan anak usia dini sehingga tidak memberatkan siswa dalam menggunakan media kantong bilangan. Maka, media ini dianggap salah satu media yang mudah digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Kantong bilangan adalah alat yang memiliki 20 kantong bilangan yang tiap kantong mempunyai angka dan berisi kertas yang berisi

tulisan 1-100 yang ada yang berbahasa inggris dan bahasa arab. Kantong bilangan yang digunakan memiliki berbagai variasi warna yang cerah sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pengembangan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, fungsi kantong bilangan disini membantu pendidik dalam menyampaikan pengembangan kognitif dengan menarik dan juga pengenalan berhitung yang mana pada pendidik anak usia dini tidak diperbolehkan mengajarkan menghitung.

Permainan edukatif kantong adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu atau kain bekas dengan warna-warna yang menarik dan kegiatan pembelajaran itu sendiri terdiri dari menyusun, merangkai dan membangun. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pembelajaran permainan kantong angka akan diterapkan dengan menggunakan balok kayu dan kain bekas yang memiliki tulisan angka untuk meningkatkan daya pikir anak dalam mengenal huruf angka. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu anak yang masih belum bisa mengenal angka, menunjukkan simbol-

simbol angka yang dikenal, menyebutkan jenis-jenis angka.

Pada penelitian ini kantong bilangan digunakan untuk menghitung yang disesuaikan angka yang ditunjukkan oleh guru masing-masing anak serta menyebutkan angka yang ada di kantong bilangan.

2) Cara Membuat Media Kantong Bilangan

a) Siapa alat dan bahan yang digunakan :

- Triplek bekas
- kertas origami
- lem
- gunting
- Jilbab bekas
- kayu
- spidol
- plastik bekas makanan
- kardus bekas
- map bekas
- bungkus cucu baju bekas

b) Cara Membuat

- Buat pola bulat dahulu dengan kardus bekas dan lalu gunting pola tersebut, kemudian di lapiasi origami potongan bulat tersebut.

- Langkah selanjutnya gunting palstik bekas makanan
- Selanjutnya guting map bekas segi empat terus di tulis dengan tulisan bahasa inggris dan bahasa arab
- Kemudian kita temple guntingan palstik bekas makanan
- Tempelkan kantong tadi ke papan kayu
- Selanjutnya kita masukan potongan bulat ke dalam kantong bilangan dan masukan map bekas yang sudah di gunting dan di tulis ke kantong bilangan

3) Langkah-Langkah Penggunaan Kantong Bilangan

Langkah-langkah penggunaan media kantong bilangan kegiatan pembelajaran adalah:

- 1) Menyiapkan media kantong bilangan
- 2) Menjelaskan tentang angka-angka yang tertulis pada media kantong angka
- 3) Menunjukkan satu persatu angka sambil berhitung dan anak menirukan.
- 4) Menyebutkan angka yang disesuaikan dengan tulisan yang di ambil
- 5) Membimbing anak untuk menghitung

- 6) Memberi tugas kepada anak untuk menghitung susunan bilangan media kantong bilangan secara bergantian.

8. Pengembangan Kognitif

a. Definisi Kognitif

Istilah "*cognitive*" berasal dari kata *cognition* yang artinya adalah pengertian mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berfikir. Pengertian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide belajar.³

Menurut piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab

³ Hani Quroisin, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar di TK PGRI 79/03 Ngalian Semarang". (Skripsi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015), h. 18

akibat, dan anak sudah mamapu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).⁴ Menurut Krause, Bochner & Duchesne perkembangan kognitif kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan dan mencerna segala informasi.⁵

Menurut Vygotsky kemampuan anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Kognitif anak di dapat tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa atau teman sebayanya. Selanjutnya Gagne mengemukakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. ⁶Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan

⁴Jhon Santrock, *Live Human Development* (Jakarta: Erlangga, 2012), h, 27

⁵ Salmiaty, Nurbaity dan Desy Mulia Sari, “Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)”, *Jurnal ISSN 2355-102X*, Vol. 3 No. 1 (Maret 2016), h. 45.

⁶ Sudarna, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social)* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 11-12.

kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.⁷

Selanjutnya Piaget dalam Sujiono bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting tahap ini.⁸ Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan-kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan.

Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget Kognitif anak usia dini 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah

⁷ Rahma Daniati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim", *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1 No. 4 (April 2014), h. 238

⁸ Ni Made Wiwin Rositawati, A. A Gde Agung, I Nyoman Jempel. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 3.

harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk geometri, mengenali warna, memahami perbedaan ukuran, bisa memahami menghitung angka.⁹

Menurut Rni Hildayani dalam bukunya menyatakan bahwa perkembangan kognitif menurut piaget anak usia 3-6 tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.

Menurut Gunarti, kognitif adalah kemampuan verbal, kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.¹⁰ Adapun menurut William, kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak yang cepat lambat individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir dan berhubungan dengan tingkat kecerdasan

⁹ Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014), h. 139

¹⁰ Rifa'atul Mahmudah, Rahma Hasibuan, "Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Islam Asfiyah Lidah Wetan Surabaya", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 06 No. 03 (2017), h. 2

yang sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah dapat mengenal simbol, mengklasifikasikan benda, memahami angka dan memahami sebab-akibat dalam memecahkan suatu masalah.

a. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.

sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.¹¹ Kemampuan kognitif setiap orang berbeda-beda. Cara anak berpikir pada suatu tahap tertentu sangat berbeda dari cara mereka berpikir pada tahap lain. Piaget mengategorikan secara aktual perkembangan tahap kognitif anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang yang melewati empat tahap yang sama dengan urutan yang tepat sama.

¹¹ Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, “Penerapan Metode Bermain Berbatuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria”, e-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 1 No.1 (2014), h. 2

Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu sebagai berikut:¹²

1) tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor berlangsung dari kelahiran sampai kira-kira usia 2 tahun. Dalam tahapan ini, bayi membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar). Dengan tindakan fisik, motoric, oleh karena itu disebut “sensorimotor”. Pada awal tahapan ini bayi yang baru lahir hanya memiliki pola perilaku refleks. Pada akhir tahapan sensormotot anak, berusia 2 tahun mampu menghasilkan awal tahapan ini bayi yang barulahir hanya memiliki pola perilaku refleks. Pada akhir tahapan sensormotor anak, berusia 2 tahun mampu menghasilkan pola-pola sensorimotor dan menggunakan simbol-simbol primitif (berkembangnya pemikiran simbolik).

2) tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan operasional yang berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun adalah tahapan kedua dari teori piaget. Dalam tahapan ini anak

¹² Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak (Jakarta: Kencana, 2016), h. 83

mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul egosentrisme tumbuh dan keyakinan-keyakinan menangis mulai berkonstruksi.

Manipulasi symbol merupakan karakteristik esensial dari tahapan ini. Hal inisering dimanifestasikan peniruan tertunda, tetapi perkembangan bahasanya sudah sangat pesat, kemampuan anak menggunakan gambar simbolik dalam berpikir, memecahkan masalah dan aktivitas bermain kreatif akan meningkat lebih jauh dalam beberapa tahun berikutnya.

a) Tahap Operasional Konkret (7- 11 tahun)

Tahapan operasional konkret yang belangsung kira-kira usia 7 hingga 11 tahun adalah tahapan ketiga dalam teori Piaget. Pada tahapan ini penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolongkan-golongakan sudah

ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikan yang berkaitan dengan objek nyata. Operasi konkret bisa membuat anak bisa mengkoordinasi beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas dari objek.¹³ Anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengkoordinasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur.

b) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahapan operasional formal yang muncul antara usia 11 hingga 15 tahun adalah tahapan teori Piaget yang keempat dan terakhir. Dalam tahapan ini melalui pengalaman-pengalaman sesuatu konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak

¹³ Jhon W. Santrock, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.53.

dan lebih logis.¹⁴ Sebagai bagian dari berpikir abstrak, mereka menggambarkan gambaran-gambaran tentang situasi-situasi ideal. Mereka mungkin berpikir seperti apa orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka. Mereka mulai menyukai gambaran tentang masa depan dan membayangkan dan akan menjadi apa mereka kelak.

Dalam menyelesaikan persoalan, para pemikir formal ini akan lebih sistematis dan menggunakan sesuatu pemikiran logis. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget diatas anak usia 5-6 tahun berada di tahap praorasional yaitu fungsi simbolik.

Anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak dapat mampu mengingat kembali simbol-simbol yang membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.

¹⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 237

Berbeda dengan Piaget, Vygotsky melihat perkembangan kognitif dalam kaitannya dengan komponen-komponen sosial dimana anak berbeda. Menurut Vygotsky kemampuan kognitif seorang anak berkembang tidak hanya karena melakukan sesuatu dengan objek, tetapi juga melalui interaksi dengan orang-orang dewasa atau teman sebaya yang memiliki lebih luas. Orang dewasa dapat meningkatkan kemampuan kognitif seorang anak melalui kegiatan bersama bersama dan menantang. Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari vygotsky pengarahannya, bantuan, bantuan fisik pertanyaan-pertanyaan dari guru atau orang dewasa lain yang mengarahkan (probing) akan membantu anak meningkatkan keterampilan perolehan pengetahuan mereka.

- **Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif setiap tahapannya ada memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan tahapan lainnya. Adapun cara berpikir

anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Transductive reasoning, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- Ketidak jelas hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidaklogis.
- Animims, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- Artifical, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- Perceptually bound, artinya anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya atau yang didengarnya.
- Mental experiment, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.

- Contration, artinya seseorang anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- Egocentrim, artinya anak melihat dunia dilingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.¹⁵

Dimana anak dapat menghitung dan memahami angka. Karakteristik setiap perkembangan kognitif anak tahap praoperasional menurut Sujiono, antara lain sesuatu mengelompokkan lain. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, menghitung 1-2, mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, memasang dan menyebutkan benda mencocokkan bentuk-bentuk sederhana. Mengklasifikasi angka, tulisan,

¹⁵ Nanik Ernawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulung Agung", Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri (2015), h. 6.

buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna- warna¹⁶

Selanjutnya menurut Piaget dalam Diane ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

1. Menggunakan symbol

Anak tidak harus berada berada dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh : anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

2. Mampu mengklasifikasi

Anak-anak ada mengorganisir objek, orang dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”.

3. Memahami angka

¹⁶ Wulandari Retnaningrum, “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3. No. 2 November 2016 (207-208), h. 2.

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.

4. Memahami huruf abjad

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Contoh: Kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata. Indikator tersebut sama halnya dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional konkret.

Cirri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai

mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan. Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

- 1) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
- 2) Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- 3) Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- 4) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- 5) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- 6) Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 7) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.

- 8) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- 9) Mengenali dan menyebutkan angka 1-100¹⁷

Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, sebagai berikut :

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya (Asrori). Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan suatu sel tunggal yang beratnya kira-kira seper dua puluh juta ons.

b. Faktor Lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang

¹⁷ Joni, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru", Jurnal PAUD STKIP PTT, Vol. 2 No. 1 (2016), h. 4.

diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting perannya dalam mempengaruhi perkembangan intelektual anak yaitu keluarga dan sekolah.

c. Faktor Kematangan

Tiga organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender). Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seorang ada tersebut yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuain diri. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

d. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan. Piaget dalam Sujiono menyatakan bahwa pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut. Pertama, agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

Kedua, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.¹⁸ Ketiga, agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Keempat, agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya. Kelima, agar

29 Ahamad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta :Kencana Prenada. Media Group. 2021), h.97.

anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik baik yang terjadi secara proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses (ilmiah). Keenam, agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

9. Konsep Pembelajaran Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas. Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk menembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu

berhubungan dengan jumlah dan Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

b. Teori Permainan Berhitung

Berikut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut :

1) Tingkat perkembangan mental anak

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya belajar sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

3) Perkembangan awal menentukan perkembangan anak selanjutnya

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diamalkan akan sangat

melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa *“masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti”*.

Selanjutnya Erikson menerangkan, apa yang akan dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, cinta kasih. Sekali ia belajar, sikap demikian akan mewarnai persepsi individu akan masyarakat dan suasana sepanjang hidup.

Sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sebagai tambahan, banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah, serta enuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai *“anak yang penuh*

masalah”. Dari studi riwayat anaknakal, menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal, dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku anti sosialnya.

c. Indikator Berhitung Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman *pembelajaran* di Taman Kanak-kanak antara lain:

- 1) Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-100
- 2) Menyebutkan lambang bilangan 1-100
- 3) Mengurutkan lambang bilangan 1-100
- 4) Memasangkan lambang bilangan dengan benda -benda sampai 10
- 5) Menjumlahkan bilangan sampai hasil 10

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan. Anak hanya menirukan orang di sekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Langkah-langkah pembelajaran kemampuan menghitung anak TK dapat dilakukan dengan cara:

- 1) menghitung dengan jari,
- 2) menghitung benda-benda,
- 3) berhitung sambil berolahraga,
- 4) berhitung sambil bernyanyi,

- 5) menghitung diatas sepuluh,
- 6) menulis angka,
- 7) memasangkan angka,
- 8) membandingkan angka.

Berdasarkan pengertian diatas maka indicator kemampuan berhitung permulaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mengenal Konsep Bilangan 1-100
- 2) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama
- 3) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya banyak dan sedikit
- 4) Menyebutkan hasil angka dan warna pada potongan kartu angka (kantong bilangan) 1-100.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padakan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak usia 5-6 tahun terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan berhitung anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development)

Model pengembangan yang dipakai diadaptasi dari model pengembangan Brog and Gall, penelitian ini dilakukan dengan langkah: (1) Studi pendahuluan atau observasi di lapangan; (2) Perencanaan penelitian; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji lapangan terbatas; (5) Revisi hasil uji lapangan; (6) Kelayakan produk untuk pembelajaran; (7) Revisi hasil uji kelayakan produk itu sendiri; dan (8) Revisi produk hasil lapangan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada anak. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 20 anak. 2 anak saat ujicoba individu, 8 anak saat ujicoba

kelompok kecil, dan 10 anak saat ujicoba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh ahli media, ahli materi, instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa checklist dan lembar evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi aspek pembelajaran memperoleh skor 3,5 (kriteria baik), aspek isi 3,75 (kriteria baik), dan aspek tampilan memperoleh skor 4,17 (kriteria sangat baik), dan aspek pengguna 3,75 (kriteria baik). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media apron hitung sebagai media pembelajaran yang edukatif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak untuk mempermudah anak belajar pengenalan lambing bilangan dan berhitung.

2. Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan

Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Untuk mensiasatinya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bias mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : sejauh mana penggunaan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu? Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik

analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif Komparatif, teknik deskriptif interaktif dengan deskripsi hasil analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71 % .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilator belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa waktu kegiatan berhitung yang dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon khususnya kelompok A. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai

berikut: Apakah penerapan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka. dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015?. Hipotesis penggunaan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrument berupa RKM, RKH, lembar penilaian observasi kemampuan membaca permulaan anak dan lembar observasi guru Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan sebesar 26,6 dari pra siklus ke siklus I. Sebesar 20,1% dari siklus I ke siklus II, sebesar 26,6% dari siklus II ke siklus III.

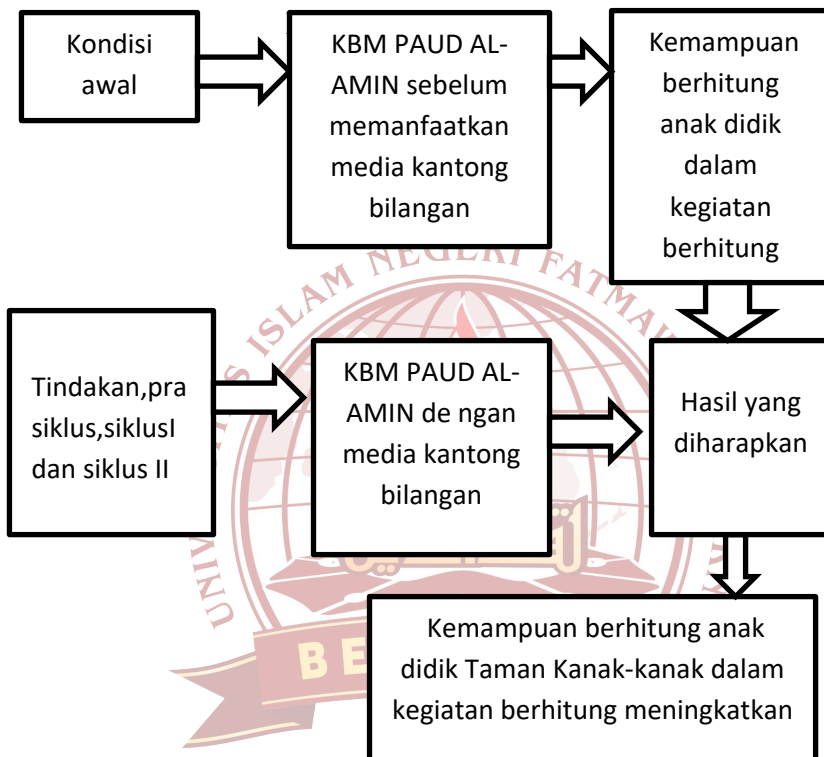
Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan membilang 1-10 hingga mencapai 93,3%. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa "penggunaan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015".

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang media stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya adalah pada jumlah subjek penelitian serta jenis penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Berfikir

Anak usia 5-6 tahun di Desa Keban Agung II Kecamatan Kedurang Kabupaten Bengkulu Selatan sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anakanak usia 5-6 Tahun di Desa Keban Agung II Kecamatan Kedurang Kabupaten

Bengkulu Selatan dapat meningkatkan kemampuan berhitung



Gambar2.1
Kerangka Berpikir