

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Konsep Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018), h.3.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa/ anak didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Menurut Syamsiani, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan

pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.<sup>14</sup>

Menurut Asmariani, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>15</sup>

Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengan menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.<sup>16</sup> Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian

---

<sup>14</sup> Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan", *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* Vol.2 No.3 (2022), h.36

<sup>15</sup> Asmariani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD", *Jurnal Al-Afkar* Vol.5 No.1 (2016), h.28.

<sup>16</sup> Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya...*, h.5.

yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>17</sup>

Penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya fungsi peran dan mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pembelajaran di samping itu, mediator pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran medias mulai dari guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media. Sementara itu media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, dan computer.

Jadi, televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>13</sup>Media apabila dipahami secara

---

<sup>17</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2015), h.33.

garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>18</sup>

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>19</sup>

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat diambil sebuah pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk penyampaian pesan. Baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat supaya materi yang diinginkan dapat

---

<sup>18</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif...*, h.34.

<sup>19</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif...*, h.35.

tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

### **b. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran**

Media dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Kembali kepada arti penting media dalam proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan kepada tujuan pendidikan. Adapun peranan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas
- 2) Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran
- 3) Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkrit dan jelas
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia
- 5) Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif

- 6) Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda.
- 7) Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
- 8) Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan
- 9) Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru.<sup>20</sup>

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan juga berpengaruh pada psikologi anak. Anak merasa nyaman dengan kegiatan pembelajarannya karena terkesan tidak dipaksa, dengan kata lain anak merasa belajar sambil bermain.

Untuk mamahami secara komprehensif manfaat diadakannya media dalam pembelajaran PAUD, maka akan disajikan fungsi media pembelajaran PAUD, yaitu:

---

<sup>20</sup> Asmariyani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD...", h.33-34.

- 1) Fungsi Atensi yaitu : menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2) Fungsi Afektif yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- 3) Fungsi Kognitif yaitu mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.<sup>21</sup>

Berdasarkan atas peran dan fungsi media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap fungsi alat indra murid. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya

---

<sup>21</sup> Asmariyani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD...", h.35.



pemahaman dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa murid ke dalam suasana senang dan gembira, ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka untuk lebih giat dalam belajar sehingga dapat memberikan kesan pembelajaran yang hidup, akhirnya bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar anak terhadap materi ajar. Jadi sasaran akhir media adalah memudahkan belajar untuk murid, bukan hanya kemudahan mengajar oleh guru.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikutip media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:<sup>22</sup>

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

---

<sup>22</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif...*, h.5.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 5) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja
- 6) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 7) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Selain manfaat-manfaat tersebut, masih terdapat manfaat yang lain dari media pembelajaran yaitu:<sup>23</sup>

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas.
- 3) Media memungkinkan adanya intraksi langsung antara siswa dan lingkungan.
- 4) Media menjadi keseragaman pengamatan.

---

<sup>23</sup> Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010), h.3.

- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- 8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

#### **d. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai peran. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indra-indranya. Guru berupaya

untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.<sup>24</sup>

**e. Prinsip-Prinsip Pembuatan, Penggunaan dan Pengembangan Media PAUD**

Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam program pendidikan anak usia dini haruslah terjadi pemenuhan berbagai macam kebutuhan anak, mulai dari kesehatan, nutrisi, dan stimulasi pendidikan, juga harus dapat memberdayakan lingkungan masyarakat dimana anak itu tinggal. Prinsip pelaksanaan program pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip umum yang mengandung dalam konvensi hak anak, yaitu:

- 1) Non diskriminasi, dimana semua anak dapat mengenyam pendidikan usia dini tanpa membedakan suku bangsa, jenis

---

<sup>24</sup> Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini... ”*, h.7.

kelamin, bahasa, agama, tingkat sosial,serta kebutuhan khusus setiap anak.

- 2) Dilakukan demi kebaikan terbaik untuk anak (*the best interest of the child*), bentuk pengajaran, kurikulum, yang diberikan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, konteks sosial budaya dimana anak-anak hidup.
- 3) Mengakui adanya hak hidup, kelangsungan hidup dan perkembangan yang sudah melekat pada anak.
- 4) Penghargaan terhadap pendapat anak (*respect for the views of the child*), pendapat anak terutama yang mana menyangkut kehidupannya perlu mendapatkan perhatian dan tanggapan.<sup>25</sup>

Prinsip pembuatan media pendidikan anak usia dini harus sejalan dengan prinsip pelaksanaan keseluruhan proses pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Damanhuri Rosadi yang dikutip oleh Mansur menyatakan bahwa Pendidikan anak

---

<sup>25</sup> Asmariani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD...", h.38.

usia dini dalam Islam ada delapan prinsip tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan diri, pribadi, karakter, serta kemampuan belajar anak diselenggarakan secara tepat, terarah, cepat dan berkesinambungan.
- 2) Pendidikan dan pengembangan anak mencakup upaya meningkatkan sifat mampu mengembangkan diri dalam anak.
- 3) Pemantapan diri yang dihayati oleh anak sesuai sistem dalam masyarakat.
- 4) Pendidikan anak adalah usaha sadar, usaha yang menyeluruh, terarah, terpadu dan dilaksanakan secara dan saling menguatkan oleh semua pihak yang terpanggil
- 5) Pendidikan anak adalah suatu upaya yang berdasarkan kesepakatan sosial seluruh lapisan dan golongan masyarakat.
- 6) Anak mempunyai kedudukan sentral dalam pembangunan, dimana PAUD memiliki makna strategis dalam pembangunan sumberdaya manusia

- 7) Orang tua dalam keteladanan adalah pelaku utama dan pertama komunikasi dalam PAUD
- 8) Program PAUD harus melingkupi inisiatif berbasis orang tua, berbasis masyarakat, dan institusi formal sekolah.<sup>26</sup>

Dengan demikian ada beberapa prinsip umum tentang pendidikan anak usia dini. Anak adalah individu yang unik, tugas pendidik baik tutor maupun orang tua adalah memberi pengarahan yang positif bagi perkembangan anak, memberi peluang untuk berubah, dan bukan mematikan dengan memberi cap negatif pada anak. Perkembangan anak berkembang secara bertahap dan berkesinambungan. Usia anak merupakan masa kritis. Semua aspek perkembangannya saling berhubungan bakat dan lingkungan saling mempengaruhi perkembangan anak. Perilaku anak tergantung pada motivasi atau stimulan dari dalam dan luar dirinya. Perkembangan intelegensi juga bergantung pada pola pengasuhan. Perkembangan anak tergantung pada hubungan

---

<sup>26</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.100-103.

antara pribadi, kesempatan mengekspresikan diri dan bimbingan pada tiap tahap perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas keluarga adalah tempat yang sangat penting bagi pelaksanaan pendidikan anak usia dini, sebab keluarga merupakan pendidikan yang utama dan pertama bagi anak dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki. Setiap anak pada dasarnya memiliki komunikasi dengan orang lain dan potensi lainnya, sehingga untuk mengembangkan potensi tersebut diperlukan bimbingan dari orang tua, pendidik atau orang dewasa lainnya supaya memperoleh hasil maksimal dan positif, pengembangan potensi tersebut harus dimulai sejak usia dini, sebab pada usia tersebut merupakan dasar untuk perkembangan berfikir pada masa berikutnya.

## **2. Konsep Pengembangan Kemampuan**

### **a. Pengertian Pengembangan Kemampuan**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan



melalui pendidikan dan latihan. Pendidikan meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral karyawan, sedangkan latihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis pelaksanaan pekerjaan karyawan, workshop bagi karyawan dapat meningkatkan pengetahuan lebih lagi di luar perusahaan.

Pengembangan adalah pertumbuhan kemampuan yang terjadi jauh melampaui apa-apa yang dituntut dalam suatu pekerjaan. Hal ini mewakili usaha-usaha untuk meningkatkan kemampuan karyawan untuk menangani berbagai jenis penugasan. Pengembangan ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dan keahlian ataupun keterampilan mereka sehingga dapat menunjang adanya kesempatan dalam promosi karyawan.<sup>27</sup>

#### **b. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung**

Pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam proses

---

<sup>27</sup> Erlin Emelia Kandou, *Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan*, (Jurnal Pdf , Nelitimedia.neliti.com, tahun 2017), h.4.

pembuatan, yakni: Penyusunan rancangan dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5- 6

tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.<sup>28</sup>

### **3. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

#### **a. Pengertian PAUD**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>29</sup> Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi

---

<sup>28</sup> Elisa Malapata, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1, 2019), h.284.

<sup>29</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif...*, h.111.

kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Selanjutnya, dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan

dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>30</sup>

Menurut Sukarno, pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruh agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>31</sup>

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga

---

<sup>30</sup> Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), h.5.

<sup>31</sup> Sukarno L. Hasyim, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Perspektif Islam", *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* Vol.1 No.2 (2015), h.219.

pendidikan anak usia dini, seperti: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Padu Sejenis maupun Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.<sup>32</sup>

Jadi pada hakikatnya pendidikan pada anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

---

<sup>32</sup> Siti Misra Susanti dan Henny, "Konsep Dasar PAUD Untuk Orang Tua Dan Guru di TK Wirabuana 51 Kecamatan Sorawolio", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri* Vol.4 No.2 (2020), h.421.

## b. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

### 1) Fungsi PAUD

Proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain:<sup>33</sup>

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan di sini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan

---

<sup>33</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h.14.

memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.

b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar

Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar di mana dia berada dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan di sini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat umum).

c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak

Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Di sinilah peran pendidikan difungsikan untuk mengenalkan peraturan-peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.



d) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya

Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak.

Menurut Raihana, fungsi PAUD adalah sebagai berikut:

a) Fungsi adaptasi/sosial yang berperan dalam membantu anak menyesuaikan diri dengan keadaan dan situasi di sekitarnya, kemudian di sesuaikan dengan kondisi dan situasi dirinya sendiri sebagai pengenalan berbagai pola sikap, prilaku, kebiasaan dan sifat orang di sekitar yang akan membantu anak untuk memahami aspek-aspek psikologis dari lingkungan sosial anak.

b) Fungsi pengembangan yang berperan dalam menumbuh kembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dengan memberi suatu situasi atau lingkungan edukatif sehingga potensi-potensi tersebut dapat berkembang optimal dan bermanfaat bagi anak itu sendiri dan lingkungannya.

c) Fungsi bermain, karena bermain merupakan hak anak sepanjang rentang hidupnya, melalui bermain anak dapat memperoleh banyak pengetahuan dan melalui kegiatan bermain neuron-neuron otak anak berkembang dengan sangat pesat.<sup>34</sup>

## 2) Tujuan PAUD

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam

---

<sup>34</sup> Raihana, "Urgensi Sekolah PAUD Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini", *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.1 No.1 (2018), h.25-26.

tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah:

- a) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
- b) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya.
- c) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- d) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.

e) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak–kanak.

Sedangkan secara umum tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.<sup>35</sup>

### c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode penting bagi pembentukan kepribadian anak. Oleh karena itu proses pendidikan yang baik dan ideal seharusnya dilakukan sejak anak lahir bahkan semenjak anak dala kandungan. Simulasi dan asupan gizi yang diberikan pada anak usia dini akan memerikan pengaruh bagi lajunya pertumbuhan dan perkembangan anak serta sikap dan perilaku sepanjang rentang kehidupannya.

Dalam buku panduan Pedoman penyelenggaraan Pos PAUD disebutkan bahwa prinsip-prinsipnya penyelenggaraan PAUD didasarkan kepada hal-hal adalah sebagai berikut:

---

<sup>35</sup> Moh Fauziddin dan Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.2 No.2 (2018), h.163.

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan masing-masing anak sebagai individu.
- 2) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda.
- 3) Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi.
- 4) Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain.
- 5) Mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin,

mampu bersosialisasi, dan memiliki kereampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.

- 6) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar.
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.<sup>36</sup>

Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan. Rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan. Saat anak melakukan sesuatu sesungguhnya ia sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan/kecerdasannya

#### **4. 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

---

<sup>36</sup> Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Sosial Budaya* Vol.9 No.2 (2012), h.126

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.<sup>37</sup>

Menurut Norma dan Indaria, kemampuan berhitung merupakan bagian keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung adalah ilmu pasti yang tidak bisa diterka ataupun ditebak, selain itu berhitung merupakan salah satu ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari anak-anak, orang dewasa, sampai orang tua.<sup>38</sup>

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk menembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat

---

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.97.

<sup>38</sup> Norma Diana Fitri dan Indaria Tri Hariani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode *Fingermathic* Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* Vol.6 No.2 (2019), h.102.

meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Keterampilan menghitung berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. anak sedang berada pada tahap berpikir kongkret saja. Keterampilan menghitung juga mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya. Ini memang cukup sulit bagi anak sehingga membutuhkan waktu lama baginya untuk secara sungguhsungguh mengenal bilangan yang mewakili sejumlah benda. Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai fungsi bentuk, alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis,



kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak, karena masa TK salah satunya sebagai masa bermain.<sup>39</sup>

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:<sup>40</sup>

##### 1) Tingkat perkembangan mental anak

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya belajar sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain

---

<sup>39</sup> Ririn Marlina dan Purwadi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus", *Jurnal Penelitian PAUDIA* Vol.1 No.1 (2018), h.66-67.

<sup>40</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, h.98-99.

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.

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 dijamin akan sangat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

### **c. Tujuan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Tujuan berhitung pada anak usia dini adalah mempersiapkan bekal dan mental anak pada kehidupan selanjutnya, dengan berhitung anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kesehari-hariannya. Selain itu, tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjut yang lebih kompleks.

Menurut Komang Ayu Febiola, tujuan umum berhitung permulaan di Taman kanak-kanak, untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti

pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan tujuan khusus berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah:

- 1) Berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap bendabenda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Menyesuaikan dan melibatkan diri anak dalam kehidupan bermasyarakat serta keseharian yang memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.<sup>41</sup>

#### **d. Tahap-Tahap Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini**

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

---

<sup>41</sup> Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol.3 No.2 (2020), h.240.

1) Tahap konsep/pengertian

Tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.

2) Tahap transisi/peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap lambing

Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.<sup>42</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, tahap-tahap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun pada penelitian ini ialah dimulai dengan tahap bilangan. Pada tahap bilangan anak dapat membilang dengan urutan dimulai dari

---

<sup>42</sup> Ririn Marlina dan Purwadi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus...", h.70.

urutan 1 sampai 10 dan anak mulai memahami bahwa benda yang dihitung dapat mengatakan jumlah akhir. Jika anak sudah mampu membilang 1-10, maka anak dapat dikenalkan bentuk-bentuk angka 1-10 dan dapat dikenalkan penjumlahan dan pengurangan sederhana menggunakan benda.

**e. Indikator Berhitung Anak Usia Dini**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak antara lain:<sup>43</sup>

- 1) Membilang urutan angka 1-10
- 2) Menghitung benda 1-10
- 3) Membaca lambang bilangan 1-10
- 4) Menghubungkan benda dengan bilangan 1-10.

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

---

<sup>43</sup> Ria Novianti, *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal *Educhild* Vol.4 No. 1 Tahun 2015, h.56.

- 1) Mengenal Konsep Bilangan 1-10.
- 2) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama.
- 3) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya banyak dan sedikit.
- 4) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan angka pada stik dorayaki (Papan Kantong Pintar Doraemon)1-10.

## 5. Media Papan Kantong Pintar Doraemon

### a. Pengertian Kantong Bilangan



**Gambar 2.1**  
**Media Permainan Kantong Pintar**  
**Doraemon(Pakpindo)**

Menurut Dwi Yuniarto, Media Kantong Bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang ditujukan untuk mempermudah anak dalam memahami hitungan dalam matematika. Kantong bilangan tersebut digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Sedangkan sedotan atau stik eskrim pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan.<sup>44</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas , dapat disimpulkan bahwa media kantong bilangan adalah sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan prinsip nilai tempat untuk mengerjakan materi penjumlahan yang berbentuk kantong. Dengan kata lain, kantong bilangan adalah sebuah media pembelajaran matematika yang berbentuk kantong-kantong yang menunjukkan nilai tempat suatu bilangan.

#### **b. Alat dan Bahan**

Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO) merupakan media pembelajaran yang dibuat

---

<sup>44</sup> Danang Suchayyo, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah JPGSD Vol.2 No.1 Tahun 2013, h.3.



sendiri oleh guru berupa papan yang dilengkapi oleh kantong-kantong yang menunjukkan nilai tempat suatu bilangan.

- 1) Bahan: Papan, kain panel, stik es krim, lem tembak dan kertas concorde,
- 2) Alat: Gunting, cat kayu, penggaris, spidol board maker, dan pensil.

**c. Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)**

- 1) Ukurlah papan terlebih dahulu sesuai yang dibutuhkan.
- 2) Setelah itu kita cat sesuai dengan warna yang kalian sukai.
- 3) Selanjutnya kita buat pola doraemon menggunakan pensil, lalu kita tebalkan menggunakan spidol pada papan yang sudah kita cat.
- 4) Kemudian kita warnai gambar doraemon menggunakan cat kayu berwarna biru.
- 5) Lalu kita bentuk kain panel menyerupai kantong doraemon.

- 6) Setelah itu tempelkan kantong tersebut ke papan doraemon dengan menggunakan lem tembak.
- 7) Kemudian untuk selanjutnya print gambar dorayaki menggunakan kertas concorde, setelah diprint kita gunting bentuk dorayaki, kemudian kita press dorayaki lalu kita gunting kembali dorayaki.
- 8) Setelah itu kita tempelkan dorayaki diujung stik menggunakan lem tembak.
- 9) Untuk kartu tambah (+) dan kurang (-) print kembali lambang tambah (+) dan kurang (-) menggunakan kertas concorde, setelah itu kita gunting persegi lalu di press
- 10) Lalu rapikan kembali (PAKPINDO) yang sudah dibuat.

#### **d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Papan Kantong Pintar Doraemon (PAKPINDO)**

Media Papan Kantong pintar Doraemon bisa dimainkan untuk 2 atau 4 orang dan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap, yaitu dimulai dari yang paling sederhana sampai dengan tingkat yang lebih sulit atau lebih

kompleks. Hal ini bertujuan untuk mempermudah anak berlatih mengenal angka dan warna.

Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut

- 1) Guru memperkenalkan kepada anak tentang kartun doraemon dan apa makanan kesukaan doraemon.
- 2) Kemudian guru meminta anak untuk memilih lambang kartu tambah (+) dan kurang (-) sesuai yang diinginkan anak tersebut.
- 3) Kemudian guru mengarahkan anak menghitung atau mengurangi jumlah stik yang ada disebelah kanan dan kiri.
- 4) Kemudian guru bertanya kepada anak berapa jumlah stik tersebut.
- 5) Setelah itu anak diminta untuk memasukan stik tersebut kedalam kantong doraemon yang sesuai dengan jumlah yang sudah dihitung.
- 6) Anak yang benar jawabannya diberi skor bintang (aplous/hadiah)

Dari permainan ini dapat di simpulkan bahwa guru disini menjelaskan tentang permainan yang dapat mengasah anak dalam mengenal angka, penjumlahan dan warna. Dimana permainan itu anak mengambil stik dorayaki yg sudah guru siapkan dan memilih tanda lambang tambah (+) atau pun kurang (-), lalu menghitung kurang atau tambah dari stik dorayaki tadi menggunakan lambang kurang dan tambah, setelah jumlah nya didapatkan maka hasil stik itu di masukkan kedalam kantong Doraemon.

### **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Terdapat banyak sekali penelitian yang relevan yang berkaitan dalam meningkatkan akhlakul karimah diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Nila Mayang Sari, dkk dengan judul *“Pengembangan media permainan Mipon’s Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak”*

Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat peningkatan rata-rata sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan. Hasil t hitung juga lebih besar

dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara sebelum menggunakan media permainan Mipon's Daily (*pretest*) dengan setelah menggunakan media permainan Mipon's Daily (*posttest*). Jadi, produk yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.<sup>45</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dan sama-sama menggunakan jenis penelitian pre-experimental designs dengan one group pretest-posttest designs dan menggunakan metode ADDIE. Sedangkan perbedaannya ada pada media yang digunakan dan lokasi penelitian. Penelitian Nila Mayang Sari, dkk menggunakan media permainan Mipon's Daily sedangkan penelitian menggunakan media kantong doraemon. Selanjutnya terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, dimana

---

<sup>45</sup> Nila Mayang Sari, dkk, "Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.2 (2020), h.831.

penelitian Nila Mayang Sari, dkk berlokasi di TK Raflesia dan TK Restu Ibu Ketinggian Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di 3 TK Kecamatan Talo.

2. Penelitian Nurlidiah, dkk dengan judul “*Pengembangan Media Jari Pintar (Japin) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun*”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media JAPIN melalui serangkaian uji coba dan validasi ahli dinyatakan layak. Uji coba pre-test mendapatkan persentase skor 44,92%, sedangkan post-test mendapatkan persentase skor 85,15% termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, sehingga hal ini memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu.<sup>46</sup>

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

---

<sup>46</sup> Nurlidiah, dkk, “Pengembangan Media Jari Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun”, *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education Vol.5 No.1 (2022)*, h.133.

Sedangkan perbedaannya ada pada jenis penelitian, media yang digunakan, lokasi penelitian. Jenis penelitian yang digunakan Nurlidiah, dkk adalah penelitian PTK yang dilakukan melalui dua siklus, sedangkan penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Selanjutnya terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, dimana penelitian Nurlidiah, dkk berlokasi di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di 3 TK Kecamatan Talo.

3. Penelitian Ria Novianti yang berjudul “Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun.”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan permainan roda putar penting merupakan salah sat bentuk usaha dalam menyediakan media permainan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Validasi ahli dan praktisi untuk penyempurnaan desain telah

memberikan masukan yang berarti sehingga uji coba terbatas permainan roda putar pada kelas B1 TK FKIP UNRI untuk dapat meningkatkan kemampuan anak secara umum dan kemampuan anak dengan kecerdasan kinestetis secara signifikan.<sup>47</sup>

Persamaan dalam penelitian iniyaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Perbedaannya ada pada media yang digunakan, media yang digunakan Ria Novianti adalah permainan Roda putar sedangkan peneliti menggunakan media kantong doraemon. Selain itu, juga terdapat perbedaan pada lokasi penelitian, dimana penelitian Ria Novianti berlokasi di TK FKIP UNRI sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di 3 TK Kecamatan Talo.

---

<sup>47</sup> Ria Novianti, "Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 tahun", Jurnal *Educhild* Vol.4 No.1 (2015), h.56.



4. Penelitian Ratih Ayuningtyas Apsari yang berjudul “Pengembangan media permainan Sidewalk Chalk untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun”.

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan Sidewalk Chalk layak untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat ditunjukkan pada kelayakan materi dan media yang memiliki persentase 90% oleh ahli materi, kemudian ahli media yang memberikan validasi dengan persentase 77%, dan dari uji coba pengguna sepuluh guru adalah sebesar 77%. Ada beberapa saran yang akan disampaikan: (1) penelitian ini diharapkan dijadikan bahan wawasan kepada sekolah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, dan (2) penelitian ini diharapkan menjadi

acuan pembelajaran dan menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya.<sup>48</sup>

Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan dengan desain 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. Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Ratih Ayuningtyas Apsari adalah untuk mengembangkan desain media permainan sidewalk chalk dan menguji kelayakan produk, sedangkan tujuan peneliti adalah untuk mengetahui proses pengembangan permainan kantong bilangan doraemon pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di 3 TK Kecamatan Talo. Media pengembangan yang digunakan oleh Ratih Ayuningtyas Apsari yaitu media permainan sidewalk chalk, sedangkan media yang

---

<sup>48</sup> Ratih Ayuningtyas Apsari, "Pengembangan Media Permainan Sidewalk Chalk untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 tahun", *Jurnal Smart Paud* Vol.4 No.2 (2021), h.73.

digunakan peneliti yaitu media permainan kantong bilangan doraemon.

5. Penelitian Marciana Pasaribu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sea And Land dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun”.

Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh nilai tingkat kelayakan media Sea And Land 92,3%. Media Sea And Land sangat layak digunakan. Hasil pengumpulan data melalui lembar observasi, rata-rata kemampuan pengurangan kelompok kecil ketika pre-test 37,5%, meningkat 95,8% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan kelompok kecil ketika pre-test 50%, meningkat menjadi 95,8% pada post-test. Berdasarkan hasil analisis data kelompok besar rata-rata kemampuan pengurangan anak ketika pre-test 35%, meningkat 96,7% pada post-test. Rata-rata kemampuan penjumlahan anak pada kelompok besar ketika pre-test 41,7%, meningkat menjadi 96,7% pada post-test. Disimpulkan bahwa media Sea And Land efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dan sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. perbedaannya yaitu ada pada media yang digunakan dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan Lokasi penelitian Marciana Pasaribu berlokasi di TK Kartika 1-23 Medan Helvetia, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di 3 TK Kecamatan Talo.<sup>49</sup>

### C. Kerangka Berpikir

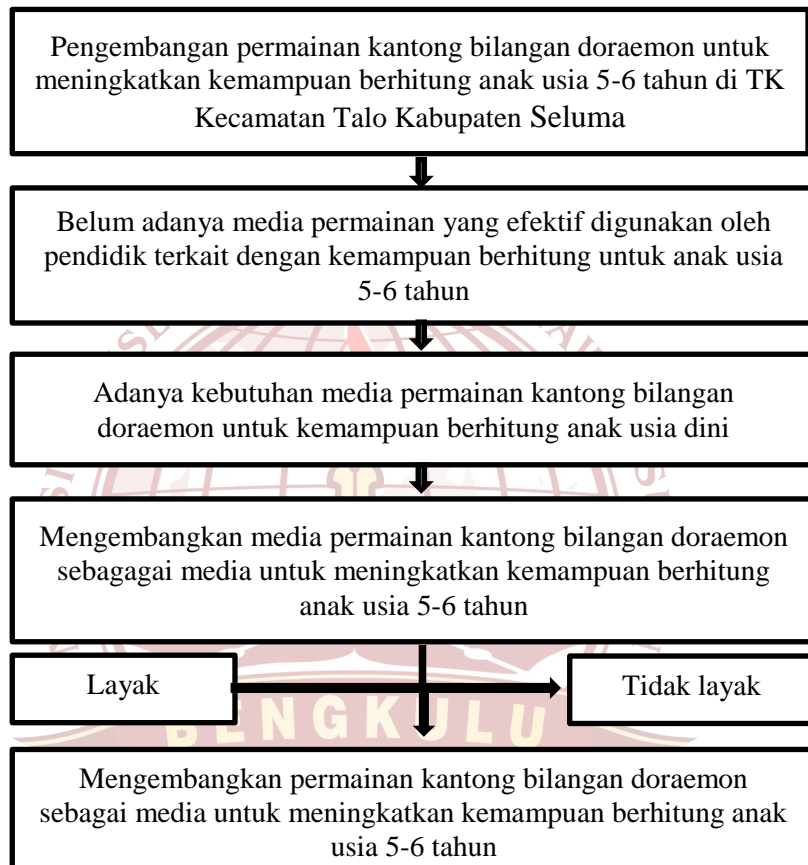
peneliti haruslah menerapkan kerangka berpikir hal ini akan memudahkan pemahaman bagi si peneliti

Anak usia 5-6 tahun di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo 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 anak-anak usia 5-6 Tahun di TK Ratu Intan, TK

---

<sup>49</sup> Marciana Pasaribu “Pengembangan Media Pembelajaran Sea And Land dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun”, *Jurnal Buah Hati* Vol.6 No.2 (2019), h. 153.

Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo dapat meningkatkan kemampuan berhitung.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**