



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
MEDIA GAMBAR BUAH-BUAHAN PADA KELOMPOK B  
DI TK PERIPABRI KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NAMA: RINI TULADIA**

**NPM : A1/112097**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Bagi Guru  
Dalam Jabatan Pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**PROGRAM SARJANA (S-1)  
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rini Tuladia

NPM : A1/112097

Program Studi : SI PAUD

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Buah-buahan Pada Kelompok B di TK Peripabri Kota Bengkulu

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (PSKGJ), Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu,seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Mengenai bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah saya tulis sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Bengkulu, Maret 2014  
Yang membuat pernyataan



  
Rini Tuladia  
NPM.A1/112097

## **ABSTRAK**

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA GAMBAR BUAH-BUAHAN PADA KELOMPOK B DI TK PERIPABRI KOTA BENGKULU**

Oleh :

**RINI TULADIA**  
**NPM : A1/112097**

Permasalahan dari skripsi ini adalah apakah dengan gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B di TK Peripabri Kota Bengkulu. Tujuan dan subyek penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar buah-buahan, yang berjumlah 12 orang, 6 laki-laki dan 6 orang perempuan. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Data dianalisis menggunakan persentase hasil yang didapat pada siklus I rata-rata yang mendapat nilai baik untuk kemampuan menyebutkan urutan bilangan yaitu 6 orang anak (50%), kemampuan menyebutkan macam-macam buah 5 orang (42%), dan untuk kemampuan meniru lambang bilangan 4 orang (33%). Pada siklus II nilai baik kemampuan menyebutkan urutan bilangan yaitu 10 orang anak (83%), kemampuan menyebutkan macam-macam buah 9 orang (75%), dan untuk kemampuan meniru lambang bilangan 9 orang (79%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menyebutkan bilangan, menyebutkan macam-macam buah, meniru lambang bilangan, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

**Kata kunci : Penelitian kelas, berhitung, media gambar.**

## **ABSTRACT**

### ***INCREASE THROUGH numeracy skills of children MEDIA PICTURES FRUITS IN GROUP B TK PERIPABRI IN CITY BENGKULU***

by:

**RINI TULADIA**  
**NPM: A1/112097**

*The problem of this thesis is whether the image of fruits can improve numeracy skills of children in kindergarten Peripabri group B in the city of Bengkulu . The purpose and subject of this research is to improve the numeracy skills of children through the media images of fruits , which amounted to 12 people , 6 men and 6 women . Type Research conducted action research Kelas.Data is analyzed using the percentage results obtained in the first cycle average achieves good untu ability mentioning the order number is 6 children ( 50 % ) , ability to define which types of fruit 5 people ( 42 % ) , and for the ability to mimic the symbol of the number 4 ( 33 % ) . In the second cycle the value of both the ability to mention the order number is 10 children ( 83 % ) , ability to define which types of fruit 9 people ( 75 % ) , and for the ability to mimic the symbol of the number 9 ( 79 % ) . It can be concluded that the implementation of learning mentioned numbers , mentioning all kinds of fruit , imitating the epitome of numbers , can improve children's numeracy skills .*

***Keywords : research grade , math , media images .***

## **MOTTO**

**Segala apa yang diraih dengan kejujuran  
Akan membuahkan hasil yang mengesankan  
Berpeluh, bersusah, dan tahan uji penderitaan  
Merupakan kunci mutlak sebuah keberhasilan**

**Jadi, jangan pernah gampang menyerah  
Dalam menghadapi rintangan & masalah  
Karena hidup adalah sebuah anugerah  
Yang diberikan-Nya dengan cinta kasih**

**Karena, semua impian yang didapatkan menjadi nyata  
Jika memiliki keberanian untuk mengejarnya  
Apa yang dapat dihasilkan dari bakat kita  
Adalah hadiah kita untuk-Nya**

## **PERSEMBAHAN**

**Sungguh mahakarya Tuhan yang menyertai kehidupan langkahku yang telah mengiring-iringi hati dan pikiranku dalam menyelesaikan skripsi ini. Karya ini kupersembahkan untuk yang terbaik :**

- 1. Ayah dan Ibuku yang selalu memberikan do'a dan cintanya untukku**
- 2. Kakak dan Adikku yang paling tersayang**
- 3. Suami dan Ketiga anakku yang selalu kubanggakan**
- 4. Teman-teman disekolah (Arbaina, Isti, Lili) Tk PERIPABRI terimakasih atas suport dan semangatnya**
- 5. Sahabat-sahabat seperjuangan yang senantiasa menemani dan memberikan motivasi dalam suka dan duka (Ummi Lala dan Ummi Susri) dan seluruh angkatan PSKGJ 2014**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang selalu menjadi taulan dan bagi umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul : “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Buah-buahan Kelompok B TK Peripabri Kota Bengkulu”.

Tujuan penulisan proposal ini untuk melengkapi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PAUD PSKGJ FKIP UNIB

Dalam penulisan proposal ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, maka itu peneliti dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian proposal ini. Hanya ini yang dapat penulis sampaikan kepada seluruh pembaca. Jika terdapat kesalahan dan kekhilafan mungkin merupakan suatu yang tidak sengaja, untuk itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selain itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari setiap pembaca untuk menyempurnakan dimasa yang akan datang.

Selama menyusun proposal ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. Rambat Nur Sasongko. M,pd selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr I Wayan Dharmayana. Mpd selaku ketua jurusan pendidikan Guru dalam Jabatan.
3. Bapak Normansyam. M.Pd selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penelitian proposal ini.
4. Ibu Dra. Yulidesni, Mpd selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penelitian proposal ini. Yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.

5. Bapak/ibu Dosen Pendidikan Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu.
6. Ibu Arbaina Desmawati selaku kepala sekolah TK Peripabri Kota Bengkulu.
7. Guru-guru TK Peripabri Kota Bengkulu yang telah membantu sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.
8. Suamiku yang telah membantu serta mendukung peneliti dalam penyusunan proposal ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun proposal ini.

Bengkulu, 4 Maret 2014  
Penulis

**Rini Tuladia**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Satu Penelitian.....	4
C. Pembatasan Fokus Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Acuan teori area dan fokus yang diteliti .....	6
B. Acuan teori rancangan-rancangan alternatif interfensi atau	
C. desain-desain alternatif intervensi tindakan .....	35
D. Bahasan hasil penelitian yang relevan .....	36
E. Pengembangan konseptual perencanaan tindakan.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis penelitian. ....	37
B. Tempat. dan waktu penelitan .....	37
C. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	38
D. Prosedur penelitian .....	38
E. Instrumen-instrumen pengumpulan data yang digunakan .....	39
F. Teknik pengumpulan data .....	42
G. Teknik analisis data .....	43
H. Indikator keberhasilan .....	43

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil penelitian.....	44
B. Pembahasan.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Rekomendasi .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	37
Tabel 2 Aspek Penilaian yang akan di nilai pada anak .....	40
Tabel 3 Kriteria yang akan dinilai pada anak .....	41
Tabel 4 Hasil kemampuan anak siklus I pertemuan I.....	45
Tabel 5 Hasil kemampuan anak pada siklus I pertemuan 2.....	46
Tabel 6 Hasil kemampuan anak pada siklus I pertemuan 3.....	47
Tabel 7 Hasil kemampuan anak siklus II pertemuan I.....	50
Table 8 Hasil kemampuan anak siklus II pertemuan 2 .....	51
Table 9 Hasil kemampuan anak siklus II pertemuan 3 .....	52
Table 10 Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Kerangka Berfikir .....	36
----------	-------------------------------	----

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat keterangan penelitian dari TK PERIPABRI Kota Bengkulu .....	62
Lampiran 2 Surat keterangan dari teman sejawat .....	63
Lampiran 3 Data anak.....	64
Lampiran 4 Satuan kegiatan mingguan .....	65
Lampiran 5 Satuan kegiatan harian siklus 1 .....	67
Lampiran 6 Lembar observasi anak siklus 1 pertemuan ke 1 .....	68
Lampiran 7 Lembar observasi anak siklus 1 pertemuan ke 2 .....	69
Lampiran 8 Lembar observasi anak siklus 1 pertemuan ke 3 .....	70
Lampiran 9 Satuan kegiatan harian siklus 2 .....	71
Lampiran 10 Lembar obsevasi anak siklus 2 pertemuan ke 1 .....	73
Lampiran 11 Lembar obsevasi anak siklus 2 pertemuan ke 2 .....	74
Lampiran 12 Lembar obsevasi anak siklus 2 pertemuan ke 3 .....	75
Lampiran 13 Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan ke 1 .....	76
Lampiran 14 Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan ke 2 .....	77
Lampiran 15 Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan ke 3 .....	78
Lampiran 16 Lembar observasi guru siklus 2 pertemuan ke 1 .....	79
Lampiran 17 Lembar observasi guru siklus 2 pertemuan ke 2 .....	80
Lampiran 18 Lembar observasi guru siklus 2 pertemuan ke 3 .....	81
Lampiran 19 Dokumentasi .....	82
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup .....	87
Lampiran 21 Surat izin penelitian dari Universitas Bengkulu .....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 (BAB 1 pasal 1 ayat 14) tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah : suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut .disebutkan lebih lanjut dalam pasal 28 undang-undang tersebut antara lain bahwa PAUD diselenggarakan dalam pendidikan formal,non formal dan informal.(kurikulum PAUD, 2007).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal berbentuk 1. Taman kanak-kanak (TK) 2. Raudatul Athfal (RA),atau berbentuk lain yang sederajat.sedangkan PAUD pada jalur pendidikan non formal diselenggarakan dalam bentuk 1. Kelompok bermain KB, 2.Taman penitipan anak TPA,3. Satuan PAUD sejenis SPS atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak-anak. Upayapengembangan

berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk media gambar buah-buahan .oleh karena itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Pembelajaran persiapan berhitung di PAUD diberikan secara integrasi pada program pengembangan kemampuan dasar. Kemampuan berhitung bukanlah tujuan utama di PAUD namun pembelajaran berhitung dapat diberikan melalui “media gambar buah-buahan”. Bagaimana cara terbaik untuk melakukan hal ini, pendidik harus mampu menandai anak yang sudah siap untuk menerima pengajaran dari kemampuan yang lebih tinggi dan mampu memberikan bimbingan yang bersifat individual atau kelompok kecil, karena tidak semua anak memiliki tingkat perkembangan yang sama.

Pada umumnya anak-anak takut pada hal yang berhubungan dengan berhitung. Akan tetapi dengan menerapkan “ belajar sambil bermain” akan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.Selama ini belajar berhitung hanya dengan nyanyian, tanpa menggunakan alat peraga.Cara yang baik untuk mengenalkan berhitung adalah melalui media gambar buah-buahan.Hal ini agar anak belajar dengan rasa senang.Aktivitas yang dirancang hendaknya menyediakan pilihan bagi anak, menyenangkan dan ada interaksi antara anak.

Konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis yang juga dapat mengembangkan pengetahuan

dasar matematika dan anak secara mental dapat mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar.

Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampai kan isi pembelajaran, merangsang pikiran, perhatian,dan kemampuan anak sehinggah dapat mendorong proses pembelajaran. Menurut Sadiman, (2007:6) bahwa “kata media berasal dari bahasa yang merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang berarti perantara dan pengantar”. Di dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Permasalahan yang dihadapi adalah ketika anak disuruh menyebutkan bilangan masih banyak anak yang belum mampu, ketika anak ditanya menyebutkan macam-macam warna masih banyak anak yang belum mampu, ketika anak disuruh menyebut kan macam-macam nama buah masih banyak yang belum mampu, ketika anak disuruh menirukan lambang bilangan anak masih banyak yang belum mampu.

Adapun kelebihan dari kegiatan berhitung anak bisa menyebutkan bilangan, anak bisa menyebutkan macam-macam warna, anak semakin pintar menirukan bentuk atau lambang bilangan, anak lebih semangat belajar berhitung, anak lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran berhitung.

Berdasarkan pertimbangan inilahmaka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar buah-buahan dikelompok B TK Peripabri Kota Bengkulu.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang maka area dan fokus penelitian PTK ini yang menjadi identifikasi adalah :

1. Kurangnya minat dari guru untuk melakukan kegiatan berhitung.
2. Kurangnya media pembelajaran untuk berhitung.
3. Banyaknya anak yang belum mampu menyebutkan bilangan.
4. Kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan berhitung.
5. Kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan menirukan tulisan.

## **C. Pembatasan fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka dibatasi fokus penelitian ini. Penelitian terfokus pada kemampuan berhitung melalui media gambar buah-buahan dikelompok B TK Peripabri kota Bengkulu.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah digambarkan dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah : Apakah melalui media gambar buah-buahan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di paud kelompok B TK Peripabri Kota Bengkulu.

## **E. Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar buah-buahan di kelompok B TK Peripabril Lingkar Barat Kota Bengkulu.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat hasil penelitian ini dibagi atas tiga manfaat yaitu :

- a) Manfaat bagi anak :
  - i. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak
  - ii. Dapat mengenal macam-macam buah
  - iii. Dapat mengenal bentuk, warna buah.
- b) Manfaat bagi guru :
  - a) Dapat mengetahui perkembangan anak
  - b) Untuk meningkatkan pemahaman berhitung anak melalui media gambar buah-buahan
  - c) Sebagai referensi atau catatan dalam mengajar
- c) Manfaat bagi sekolah
  - 1. Untuk kemajuan sekolah
  - 2. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Berhitung**

###### 1) Pengertian berhitung

Pelajaran berhitung merupakan bagian dari pelajaran matematika. Menurut Johnson dan Myklebus (Abdurrahman,2009:252) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi fraktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif keuangan, sedangkan fungsi teoritiinya untuk memudahkan berfikir.

Menurut Paling (Abdurrahman,2009:252) matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapinya, manusia akan menggunakan : (1) informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi; (2) pengetahuan tentang bilangan, bentuk dan ukuran; (3) kemampuan untuk berhitung; (4) kemampuan untuk mengingat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Pengertian berhitung dalam buku permainan berhitung taman kanak-kanak (Depdiknas, 2000: 225) adalah kegiatan anak untuk mengenal dan memahami angka serta menerapkan hasil berhitung. Selain itu berhitung juga merupakan cara belajar dengan

menggunakan angka-angka untuk mengidentifikasi jumlah benda Jadi menghitung kemampuan akal untuk menjumlahkan dengan memberi simbol berupa bilangan. Belajar berhitung di tamankanak-kanak termasuk ke bidang pengembangan kognitif.

Menurut Flavell (dalam Depdiknas ,2000: 210) ada empat cara yang dapat diterapkan pada saat mengajarkan anak berhitung yaitu : *The Otable-order Pertama The One-one Principle*. Dalam mengajar kan berhitung pada anak, angka yang diajarkan hendaknya disebutkan semuanya satu persatu, tanpa pengulangan, pengurangan atau perhentian. Misalnya menghitung dari satu sampai sepuluh, maka semua angka harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat.

Kedua, *Principle*. Mengajarkan anak menghitung jumlah, maka urutan satu, dua, tiga dan seterusnya harus diucapkan dengan benar sesuai dengan urutan dan jangan dibalik. Ketiga, *The Cardinal Principle*. Guru harus selalu ingat untuk mengulang angka terakhir atau jumlah benda yang dihitung. Keempat, *The Order-inelevance Principle*. Anak mengerti bahwa benda mana yang harus dihitung lebih dahulu tidaklah menjadi masalah inggat anak tidak terpaku pada bendanya, melainkan terbiasa dengan angka satu.

Menurut penulis berhitung adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan simbol-simbol, bilangan, hubungan antar bilangan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan dengan sederhana.

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak Depdiknas (2000:1) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai darilingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih,N (2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan

bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

## 2) Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000:2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung diTaman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehinggalah pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat

memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget (Suyanto S, 2005:161) menyatakan bahwa: “Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.”

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

### 3) Prinsip-prinsip Berhitung

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan

dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Lebih lanjut Yew (Susanto, 2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Dari prinsip-prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau

permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

#### 4) Tahap Penguasaan Berhitung

Depdiknas (2000:7) mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa Transisi adalah Proses berfikir yang merupakan masa peralihandari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Piaget (Suyanto S 2005:160) Mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung.

Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (simple abstraction) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (reflective abstraction). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010: 22) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenal lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Burns & Lorton (Sudono A, 2010:22) mengungkapkan bahwa pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

#### 5) Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Suyanto, S (2005:57) manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatanberhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Permainan matematika menurut Siswanto(2008:44) mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung.Memiliki apresiasi, konsentrasi saerta ketelitian yang tinggi.Mengetahui konsep ruang dan waktu.Mampu memperkirakan urutan sesuatu.Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas

dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matematis-logika anak dengan memberi materi-materi konkret yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan matematika-logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut Sujiono (2008:11.5) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

#### 6) Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan)

untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK 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 di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya. (Murdjito, 2007).

## **B. Kecerdasan Matematis -Logis**

### 1) Pengertian Kecerdasan Matematis-Logis

Kecerdasan matematis-logis didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran (Armstrong, 1999).

Kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Hubungan antara matematika dan logika adalah bahwa keduanya secara ketat mengikuti hukum dasar. Hukum logika menjelaskan bagaimana argumentasi disusun, bukti dan syarat dinyatakan, serta kesimpulan dibuat. Hukum logika melahirkan pemikiran ilmiah karena hipotesis timbul *de novo* atau melalui pengamatan, dan diuji melalui percobaan (L win, et.al., 2005).

### 2) Kemampuan kecerdasan matematika-logis

Komponen inti dari kecerdasan matematika-logis meliputi kepekaan pada pola-pola dan hubungan logis, pernyataan serta dalil seperti “jika-maka” dan sebab- akibat, fungsi logis dan abstraksi-abstraksi lain.

Kecerdasan matematika-logis memiliki proses yang khas. Proses tersebut meliputi:

- a. Kategorisasi, yakni penyusunan berdasarkan kategori, penggolongan berdasarkan kriteria tertentu;
- b. Klasifikasi, penggolongan berdasarkan kaidah atau standar tertentu;
- c. Generalisasi, yakni penyimpulan umum dari suatu kejadian, hal atau data;
- d. Pengambilan kesimpulan;
- e. Penghitungan, yakni kegiatan *numerical*, seperti kalkulasi dan menghitung;
- f. Pengujian hipotesis, yakni kegiatan memeriksa dan mencoba sesuatu untuk mencari kebenaran dari perkiraan atau dugaan.

### 3) Sistem neurologis kecerdasan matematika-logis

Kecerdasan matematika-logis memiliki wilayah primerdi *himisfer* kiri bagian depan atau *lobusfrontal* pada otak sering dipandang sebagai area kademik atau kognitif. Lobus ini bertugas, antara lain berfikir, membuat perencanaan, memecahkan masalah, dan melakukan penilaian. Lobus frontal pada hemisfer kiri memiliki tugas kalkulasi penghitungan yang rumit.

Lobus parietal adalah pusat sensorik. Dengan rasa seseorang dapat merasakan tangan, kaki, kepala, serta mengetahui posisi diri

dalam ruangan seperti kanan-kiri, depan-belakang. Inilah yang menjadi dasar pengertian lokasi yang sangat diperlukan dalam berhitung, penulisan bilangan dan bentuk geometri (Markam, 2003).

#### 4) Ciri-ciri anak dengan potensi kecerdasan matematika-logis

##### Pengertian Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat suatu masalah, lalu menyelesaikan masalah tersebut atau membuat sesuatu yang dapat berguna bagi orang lain. Kecerdasan dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Kecerdasan berkaitan dengan daya pikir dan perkembangan kognitif.

*Multiple Intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan kesatuan. Kecerdasan logika matematis merupakan salah satu kecerdasan yang terdapat dalam kecerdasan *multiple intelligences*. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, maka dalam hal ini tergantung para guru dan orang tuanya lah dalam membantu perkembangan anak-anaknya. Kecerdasan logis matematis memuat kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis

pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir.

Thomas Armstrong menyatakan bahwa kecerdasan ini merupakan kecerdasan dalam mengolah kata. Seperti kecerdasan para jurnalis, juru cerita, penyair, dan pengacara. Orang yang cerdas dalam bidang ini, mereka dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur, atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Mereka juga senang bermain-main dengan bunyi bahasa melalui teka-teki kata, permainan kata (*pun*) dan *touge twister*.

Slamet suyanto juga mengatakan bahwa kecerdasan logika matematika adalah kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika. Jalan pikiran bernalar dengan mudah mengembangkan pola sebab akibat. Pengembangan intelegensi matematis logis anak-anak dapat diasah dengan bermain *maze*, bermain balok dan sebagainya. Anak yang memiliki intelegensi matematis logis umumnya mampu mengenal dan mengerti konsep jumlah, waktu dan prinsip sebab-akibat, mampu mengamati objek dan mengerti fungsi dari objek tersebut dan pandai dalam pemecahan masalah yang menuntut pemikiran logis.

Dalam buku *Smart Baby's Brain*, Armstrong juga mengatakan bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan logika matematika adalah "anak-anak yang memiliki kemampuan-kemampuan matematika

berpikir melalui pola-pola dan hubungan-hubungan yang abstrak, mereka belajar dengan cara menggunakan teka-teki dan permainan logika”.

#### 5) Cara Mengembangkan Kecerdasan Logika pada anak

Menyelesaikan puzzle, dapat juga dengan permainan lain seperti ular tangga dan domino. Permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah menggunakan logika.

Mengenal bentuk geometri dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri sebagai warna. Untuk anak usia TK permainan ini dengan cara permainan mengelompokkan.

Mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu, pengenalan bilangan melalui nyanyian anak-anak atau dapat juga membuat sajak berirama dan lagu tentang pengenalan bilangan dan konsep berhitung versi sendiri.

Eksplorasi pikiran, melalui diskusi dan olah pikir ringan, dengan obrolan ringan, misalnya mengaitkan pola hubungan sebab-akibat perbandingan atau pengenalan bilangan dengan topik yang menarik bagi anak, bermain tebak-tebakan, bisa berupa teka-teki atau tebak-tebakan.

Pengenalan pola. Permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas berbagai kejadian sehari-hari, sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat eksperimen di dalam membawa anak berjalan-jalan keluar rumah biarkan anak bereksplorasi dengan alam.

Memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikutsertakan anak belanja membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur-mayur maupun buah. Games penuh strategi dan bereksperimen. Berikan PR dengan porsi lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitas soal.

Berikan selalau reward atas keberhasilan anak dalam pencapaian suatu tahapan. Menghitung soal-soal matematika sederhana di kepala (berapa  $1+1$  dalam 5 detik), pelajari cara menggunakan sempoa, sering-sering mengisi teka-teki silang/asah otak lainnya.

#### 6) Ciri-Ciri dan Karakter Anak yang Mempunyai Kecerdasan Logika Matematika

Peserta didik dengan kecerdasan logis matematis tinggi cenderung menyukai kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadinya sesuatu. Ia menyukai berpikir. Secara konseptual,

misalnya menyusun hipotesis dan mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya. Peserta didik semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan tinggi dalam menyelesaikan problem matematika. Apabila kurang memahami, mereka akan cenderung berusaha untuk bertanya dan mencari jawaban atas hal yang kurang dipahaminya itu. Mereka juga sangat menyukai berbagai permainan yang banyak melibatkan kegiatan berpikir aktif diantaranya bermain catur dan bermain teka-teki. Dengan demikian seseorang yang memiliki kecerdasan logis matematis yang tinggi akan terampil dalam melakukan hitungan atau kuantifikasi, mengemukakan proposisi dan hipotesis dan melakukan operasi matematis yang kompleks. Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan matematis logis adalah ilmuwan, matematikawan, akuntan, insinyur, dan program computer.

Risang Melati juga mengemukakan bahwa untuk memahami anak-anak yang mempunyai kecerdasan logika dapat dilihat melalui beberapa cara, antara lain:

Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain. Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau ukuran atau menurut cirri-ciri tertentu.

Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman (biji-bijian, umbi-umbian, batang-batangan) balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukkan kedalam air: apakah terapung, melayang, tenggelam, benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi), kaca pembesar, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bunyi, suara.

- a. Membilangkan atau menyebut urutan bilangan minimal 1-10.
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5).
- c. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segi empat, segitiga).
- d. Memasang benda-benda dengan pasangannya.
- e. Bembedakan konsep kasar-halus melalui panca indra.
- f. Menyebut konsep depan-belakang-tengah, atas-bawah, luar-dalam, pertama-terakhir-diantara, keluar-masuk, naik-turun, maju-mundur.

## 2. Media

- Pengertian Media

Menurut Sadiman, (2007:6) bahwa “kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “Madium”

yang berarti “perantara dan pengantar”. Dalam pengertian itu guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Rohani (1997:1) “Media adalah segala sesuatu yang dapat diinderakan yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses pembelajaran mengajar).

- Jenis-jenis Media

Menurut Sadiman (2007:28) jenis-jenis media ada beberapa macam yaitu: 1) Media Grafis, berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Beberapa jenis media grafis diantaranya yaitu : (a) Gambar/foto, (b) Sketsa, (c) Diagram, (d) Bagan/ chart, (e) Grafik, (f) Kartun, (g) Poster, (h) peta dan globe, (i) Papan panel, (j) Papan buletin, 2) Media Audio, ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio diantaranya yaitu: (a) radio, (b) alat perekam pita magnetik, (c) laboratorium bahasa, 3) Media proyeksi diam, artinya menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Secara langsung berinteraksi

dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi diam. Beberapa jenis diantaranya yaitu: (a) film bingkai, (b) film rangkai, (c) media transparansi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Sedangkan media gambar merupakan media grafis.

- Kriteria pemilihan media

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dan perlu diperhatikan dalam pemilihan media, terutama adalah kesesuaiannya dalam materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Wibawa (1992:67) menentukan beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media yaitu: "Tujuan ketepatan kegunaan, keadaan siswa, ketersediaan, mutu, teknis dan biaya".

Selanjutnya Arsyad (2003:73) mengemukakan beberapa kriteria media yaitu sebagai berikut:

A. Sesuai dengan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotor, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep prinsip dan generalisasi, (3) Praktis, luwes dan bertahan kriteria ini

menuntut guru atau instruktur untuk memilih media yang ada diperoleh atau dibuat sendiri oleh guru, (4) guru terampil menggunakannya, (5) mengelompokkan sasaran guru harus menentukan penggunaan media secara kelompok besar, kelompok kecil atau perorangan, (6) Mutu teknis, media yang digunakan hendaknya memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang hendak dicapai.

- Penggunaan media dalam pendidikan pembelajaran

Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media didalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu konsep. Disamping itu dengan adanya media akan termotivasi sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan.

Menurut Nana (2007:17) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

A. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis/lisan), 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: (a) objek

yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, (b) objek yang kecil dibantu proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, (c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timlapse, (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, (f) konsep terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain, 3) menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: (a) menimbulkan kegairahan belajar, (b) memungkinkan intreraksi yang lebih langsung masalah siswa dengan lingkungan dan kenyataan, (c) memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, 4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedang kan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan belajar siswa, untuk mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Media Gambar

#### a. Pengertian Media Gambar

media gambar sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran anak dan usaha untuk memperjelas pengertian media gambar kepada anak. Menurut Wiryawan (Mulyani, 1999:183) “menyatakan bahwa media gambar adalah gambar yang mengkomunikasikan pesan secara singkat”. Senada dengan pendapat Rohani (1997:76) bahwa dengan menggunakan media gambar pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak bisa dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi siswa. Sedangkan menurut Nana (1997:13) “media gambar adalah media visual dasar atau media pandang berbentuk dua dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi.

Dengan demikian media merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar, sarana itu mencapai proses pembelajaran siswa menarik dan dapat membuat pembelajaran menarik dan relatif lebih mudah. Media gambar dapat membantu

siswa dan guru untuk menciptakan proses pembelajaran lebih baik jika dipakai dengan tepat.

Semua gambar mempunyai arti, ukuran dan tafsiran sendiri karena itu gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mempunyai nilai-nilai pembelajaran bagi siswa dan memungkinkan belajar secara efisien disekolah kriteria menggunakan berbagai macam metode dan banyaknya materi yang kurang mampu dikuasai siswa melalui daya nalar mereka, maka digunakan media gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Langkah-langkah menggunakan media gambar

Langkah-langkah tersendiri dalam penggunaannya seperti yang diungkapkan Efrijon, (Enidarwarnis 2006:10) ada beberapa langkah penggunaan media sebagai berikut:

- A.** Memberikan kata pengantar atau pendahuluan. Fungsinya adalah untuk menimbulkan perasaan ingin tahu dan perhatian anak terhadap pesan pengajaran yang disalurkan melalui media tersebut.
- B.** Menyatakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini perlu dilakukan sebelum mengoperasikan media gambar agar perhatian dan fikiran anak terarah hal yang sama.

- C. Mengoperasikan media gambar menurut tekniknya. Dalam mengoperasikan media terdapat perbedaan dan persamaan dan setiap bentuk media pendidikan sederhana mempunyai ciri-ciri tersendiri.
- D. Melemparkan pertanyaan-pertanyaan kepada anak, maksudnya agar terciptanya komunikasi timbal balik antara guru dan anak.
- E. Meminta pendapat-pendapat anak. Dalam usaha menciptakan suasana aktif dan melatih taraf perkembangan berfikir dan perkembangan berbahasanya

Sedangkan penggunaan media gambar ini memiliki beberapa langkah yaitu:

1. Bahan-bahan yang digunakan
2. Menugaskan siswa untuk menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Memperagakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua anak.
4. Guru meminta anak mengomentari gambar yang telah diperagakan dan anak yang lain diminta untuk memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
5. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan.

6. Guru menyimpulkan materi pembelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada anak untuk memperkaya penguasaan materi pembelajaran.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar memiliki langkah-langkah antara lain menyiapkan bahan yang akan digunakan, memperagakan gambar didepan kelas, meminta anak mengomentari gambar, menjelaskan materi melalui media gambar, menyimpulkan pembelajaran dan memberikan evaluasi. Anak mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 20, anak mampu mengenal macam-macam buah, anak mampu meniru lambang bilangan 1 sampai 10.

c. Fungsi Media Gambar dalam Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah media gambar, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengatasi terjadinya pemikiran yang verbal terhadap suatu konsep pembelajaran.

Levie (Arsyad, 2003:16) mengemukakan empat fungsi yaitu sebagai berikut:

- Fungsi atensi, media visual yang merupakan inti menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- Fungsi afektif, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap anak dalam berbuat.
- fungsi kognitif, gambar atau visual yang memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- fungsi kompensatoris, mengakomodasi atau membantu anak yang lebih dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang di sajikan secara verbal.

Basuki (Desi 2006:14) mengemukakan beberapa fungsi media gambar adalah sebagai berikut : “1) mengembangkan kemampuan visual, 2) mengembangkan imajinasi anak, 3) membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas, 4) mengembangkan kreativitas anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian anak terhadap materi yang disajikan dan media gambar dapat membantu anak yang tidak memahami pembelajaran yang disajikan secara verbal sehingga tercapainya proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Gambar dalam Pembelajaran

Menurut Rohani (1997:76) bahwa manfaat dan kegunaan media gambar adalah “penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar dalam pembelajaran adalah dapat menarik minat, meningkatkan kreativitas anak, mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak sehingga dapat menyampaikan ide, pesan dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa verbal.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Beberapa kelebihan dan kelemahan media gambar yang dikemukakan oleh Sadiman (2007:29) antara lain:

1) Kelebihan media gambar antara lain:

- d) Bersifat konkrit sehingga dapat mengurangi verbalisme.
- e) Dapat mengatasi batasan ruang waktu.
- f) Harganya murah, mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran dikelas.
- g) Dapat memperjelas suatu masalah .
- h) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

2) Kelemahan media gambar antara lain:

- d) Hanya terpusat pada indra mata.
- e) Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan kegiatan pembelajaran.
- f) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat menghemat waktu dalam pembelajaran, harganya murah dan mudah dibuat sedangkan kelemahannya adalah hanya berpusat pada persepsiindra matadan terbatas untuk kelompok besar.

### **C. Acuan teori Rancangan Alternatif atau desain intervensi tindakan yang dipilih**

Pada pelaksanaan penelitian ini di rancang menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani dan Wihardit (2009:1.4) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalamkelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin, kosep penelitian tindakan kelas yang diperkenalkan Kurt Lewin adalah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan,aksi, observasi dan refleksi.

Pendekatan dalam penelitian kelas ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif artinya guru bersama-sama dengan teman seprofesinya melakukan pembelajaran guna memperbaiki hasil belajar.

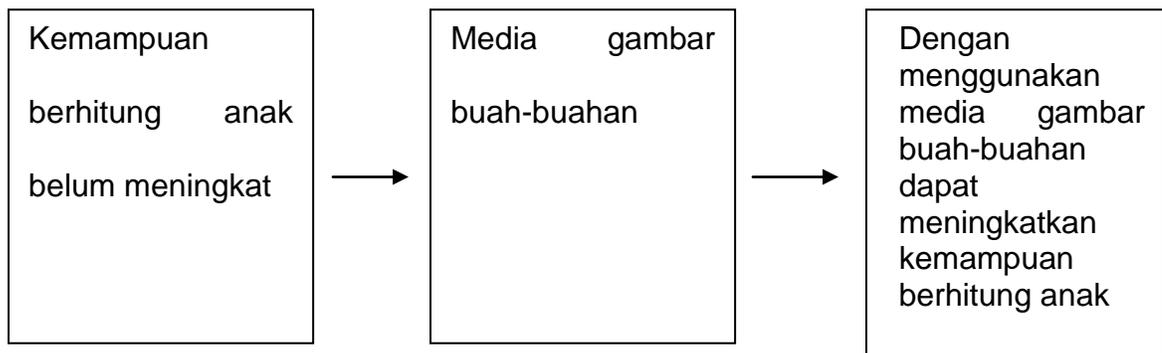
#### **D. Bahasan hasil penelitian yang relevan**

Hasil penelitian yang relevan terkait dengan judul penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Susilawatitahun2009 dengan judul: "Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui bermain kartu Angka pada anak di kelompok B3 TK Kartika 11-18 Manna Bengkulu Selatan" maka disimpulkan bahwa penerapan metode bermain bermain kartu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam kegiatan pembelajaran di kelompok B3 TK Kartika 11-18 kota manna,Bengkulu Selatan. pada tindakan siklus 1 pertemuan ke-1 menunjukkan skor 40% pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 53% , selanjutnya pada siklus 2 pertemuan ke-1 mengalami peningkatan dengan skor 66% dan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 80%.

### 1. Pengembangan koseptual perencanaan tindakan

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini berkaitan dengan kemampuan berhitung yaitu :

**Gambar 1**  
**Bagan kerangka berfikir**



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalamkelasnya sendiri melalui refleksidiri,dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.(Wardhani dan Wihardit, 2009:1.4)

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akandilakukan di TK PERIPABRI Kota Bengkulu yang beralamatkan JL.Bhakti Husada No.1 RT.17 komppepabri.Kel.Lingkar barat, kec.Gading cempaka.

Waktu penelitian ini akandirencanakan pada Bulan Desember 2013-Maret2014.Di kelompok B TK PERIPABRI Kota Bengkulu.Jadwalpenelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

No	Kegiatan	Desember				Januari				Febuari				maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Mempersiapkan judul																	
2	Obsersvi	√																
3	Menyusun hasil Obsevasl		√															
4	Bimbingan Proposal 1			√														
5	Bimbingan proposal 2				√													
6	Seminar proposal						√											
7	Penelitian Tindakan Kelas								√									
8	Laporan Hasil Penelitian									√								
9	Seminar												√					
10	LaporanHasil Seminar													√				

### **C. Subjek Penelitian**

Bidang pengembangan yang akan dijadikan subjek PTK ini yaitu kemampuan kognitif anak. Adapun kelas yang digunakan yaitu anak-anak kelompok B Pendidikan anak usia dini PERI PABRI Lingkar Barat kota Bengkulu dengan jumlah sebanyak 12 orang yaitu 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan, jumlah guru 5 orang.

### **D. Prosedur Penelitian**

Siklus pertama

Siklus pertama terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

#### **1. Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari rencana pembelajaran mingguan (RKM), selanjutnya dibuat rencana pembelajaran harian (RKH) Sesuai dengan tema/bidang pengembangan yang diajarkan, menyimpan media pengajaran, menyimpulkan lembar observasi untuk anak dan observasi guru.

#### **2. Pelaksanaan tindakan**

Tahap ini merupakan tahap implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang di buat. Langkah-langkah yang telah dilakukan adalah hasil realisasi dari perencanaan yang telah di buat dan di siapkan sebelumnya, dalam pelaksanaan pembelajaran ini di bagi tiga tahap kegiatan yaitu:

kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas perkembangan anak.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif yaitu data yang di analisis dengan menggunakan angka-angka dalam hal ini menggunakan persentase.

### 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang di dapat saat dilakukan pengamatan (observasi) dari data yang didapat. Kemudian ditafsirkan dan dianalisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menemukan suatu keberhasilan PTK apabila hasil belum dicapai belum mencapai hipoteses tujuan akan dilakukan siklus kedua atau siklus selanjutnya.

## **E. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data Yang di Gunakan**

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah :

1. Lembar observasi guru, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

2. Lembar observasi anak, yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam pembelajaran.
3. Lembarobservasi penilaiananak, dibuat oleh peneliti guna melihat perkembangan berhitung anak dalam pembelajaran.

**Tabel 2**  
**aspek penelitian yang akan dinilai pada anak**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			%
		A	B	C	
1	Kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan 1-20				
2	Kemampuan anak mengenal macam-macam warna buah				
3	Kemampuan anak dalam meniru lambang bilangan 1 sampai 10				

Keterangan:

A = Baik sekali

B = baik

C = cukup

Keterangan :

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20

Nilai A: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-20

Nilai B: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10

Nilai C: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-5

Kemampuan mengenal macam-macam buah

Nilai A: Untuk anak yang mampu mengenal dengan 10 macam buah

Nilai B: Untuk anak yang mampu mengenal 1-5 macam buah

Nilai C: Untuk anak yang mampu mengenal 1-3 macam buah

Kemampuan meniru lambang bilangan 1-10

Nilai A: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-10

Nilai B: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-5

Nilai C: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-3

**Tabel 3**  
**Kriteria yang akan dinilai pada anak**

No	Nama anak	Aspek yang Diamati									Jumlah	Ket
		Kemampuan anak menyebutkan bilangan 1-20			Kemampuan anak menyebutkan macam-macam buah			Kemampuan anak meniru lambang bilangan				
		A	B	C	A	B	C	A	B	C		
	Jumlah											

Keterangan :

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20

Nilai A: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-20

Nilai B: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10

Nilai C: Untuk anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-5

Kemampuan mengenal macam-macam buah

Nilai A: Untuk anak yang mampu mengenal dengan 4 macam buah

Nilai B: Untuk anak yang mampu mengenal 2 macam buah

Nilai C: Untuk anak yang mampu mengenal 1 macam buah

Kemampuan meniru lambang bilangan 1-10

Nilai A: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-10

Nilai B: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-5

Nilai C: Untuk anak yang mampu meniru lambang bilangan 1-3

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara observasi dan asesmen, dalam menilai perkembangan pembelajaran yang diberikan yaitu:

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung dan ikut terlibat dalam pengamatan tersebut. Dan teknik asesmen atau guru disebut juga dengan *field note* yaitu dibuat oleh guru segera setelah pembelajaran selesai. Guru dapat mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran seperti partisipasi anak terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, reaksi guru yang menimbulkan berbagai respon dari siswa, atau kesalahan-kesalahan siswa dalam proses belajar mengajar.

### G. Analisis Data

Untuk menganalisis data digunakan teknik deskriptif dan kuantitatif yakni yang dalam bentuk persentase yang akan di uji dengan melalui rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F= Jumlah anak yang berhasil

N = Jumlah anak keseluruhan

100% = Nilai konstanta

### H. Indikator Keberhasilan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dikatakan berhasil apabila dengan nilai 75% lebih anak :

- a. Anak mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 20
- b. Anak mampu mengenal macam-macam buah
- c. Anak mampu meniru lambang bilangan 1 sampai 10