

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Corong Hitung

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara bahasa, *media* merupakan sebuah kata yang diambil dari kata *medius* yang dalam bahasa latin artinya adalah ‘tengah’, ‘perantara’, ataupun ‘pengantar’. Dalam proses belajar mengajar, media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Istilah lain dari media adalah *mediator* yang mana istilah ini sesuai fungsinya bahwa media mengatur keefektifan hubungan antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yakni antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Intinya, media merupakan sebuah alat yang berperan dalam proses pembelajaran sebagai penyampai pesan pengajaran.¹

Heinich berpendapat sebagaimana dikutip oleh Mursyid bahwa medium merupakan sebuah perantara yang mengantarkan informasi kepada penerima. Televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak maupun sejenisnya adalah media komunikasi yang dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika media tersebut membawa pesan yang mengandung pengajaran.²

Menurut Gagne, media pembelajaran adalah sebuah komponen yang membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan semangat. Sedangkan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 3.

² Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 40.

menurut Briggs, media merupakan seluruh jenis alat berbentuk fisik yang bisa memberi rangsangan kepada anak didik untuk belajar dengan menyajikan beberapa pesan. Adapun akar kata dari pembelajaran adalah “belajar”. Sebuah berproses yang memiliki unsur fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan merupakan makna dari kata belajar. Selain itu, beberapa orang berpandangan bahwa belajar adalah latihan belaka seperti halnya latihan dalam membaca dan menulis.³

Dalam lingkup PAUD, media pembelajaran diartikan sebagai apapun yang bisa dijadikan sebagai alat dan bahan yang memudahkan anak di usianya yang masih dini dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta menentukan sikap dalam proses belajar sambil bermain. Dalam tingkatan PAU, media yang biasa dipakai adalah APE (alat permainan edukatif. Terdapat dua golongan APE, yakni APE yang terdapat diluar ruangan dan APE yang tersedia untuk peserta didik bermain di dalam ruangan.⁴

Dalam dunia pendidikan, terdapat tiga peranan media pembelajaran, yakni berperan sebagai penarik perhatian, sebagi komunikasi, serta berperan sebagai pengingat atau penyimpanan. Pesan pembelajaran diwadahi dan disalurkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran seyogyanya mampu menarik perhatian siswa juga mampu menyampaikan informasi yang akan disampaikan dalam setiap materi pada mata pelajaran.

Sebagai pendidik yang baik sudah seharusnya guru melandasi langkah-langkah dalam

³Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

⁴ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 152.

pengajarannya dengan al-Qur'an, sebagaimana tertuang dalam Qur'an Surat an-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ
 لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”⁵

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat perantara yang digunakan dalam dunia pendidikan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan efisien dan proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

D Indonesia, ada beberapa media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh pendidik diantaranya:

1) *Media visual*

Media Visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi secara visual. Artinya penerima pesan yaitu anak didik akan menerima informasi tersebut melalui indera penglihatan karena pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Dalam tingkat lembaga pendidikan anak usia dini, media visual biasanya dimanfaatkan dalam membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan

⁵Al-Quran, An-Nahl ayat 44, *Alquran dan Terjemahnya*, (jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 25.

yang sedang dipelajari.⁶ Selain sederhana, pembuatan media visual cukup mudah dan biayanya murah. Kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual sangat menentukan keberhasilan dalam penggunaan media yang berbasis visual. Hal ini bisa dilakukan dengan mengatur dan mengkoordinasi gagasan yang timbul kemudian merencanakannya dengan sebaik mungkin lalu menggunakan tehnik-tehnik dasar dalam visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

2) *Media Audio* atau media dengar

Media audio atau yang biasa disebut media dengar merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui suara atau bunyi yang didengar. Kemampuan mendengar sangat diandalkan dalam media audio. Selain murah, media audio juga fleksibel, hal ini dikarenakan media audio cukup praktis dan mudah dibawa kemanapun (*portable*). Media audio bisa dimanfaatkan dalam belajar kelompok maupun individu. Dalam buku Nurbiana Dhieni, Ronald H. Anderson mengemukakan bahwa media audio merupakan sebuah bahan atau media pembelajaran yang menyenangkan, ekonomis, serta mudah disiapkan.⁷

3) *Media audiovisual*

Media audiovisual merupakan sebuah media dimana informasi yang disampaikan adalah melalui gambar dan tulisan (visual) sekaligus disertai suara atau bunyi (audio). Selain penglihatan, pendengaran juga sangat diperlukan dalam media ini. penggunaan media ini sangat memberikan banyak pengalaman kepada peserta didik, karena media audiovisual mampu mengaktifkan dua indra anak sekaligus,

⁶ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 11.13.

⁷ Nurbiana Dhieni, 11.3.

yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran. Contohnya seperti televisi dan film.⁸

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap pendidik, sudah selayaknya memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Dalam pembelajaran di tingkat anak usia dini, pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan dengan baik dan berpedoman pada dasar dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran hendaknya dipilih sesuai kebutuhan peserta didik.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai asas manfaat, yakni untuk apa dan mengapa pendidik memilih media pembelajaran tersebut.
- 3) Media pembelajaran hendaknya dipilih dengan posisi ganda baik dalam sudut pandang pemakai (pendidik dan peserta didik) maupun dalam sudut pandang kepentingan lembaga.
- 4) Media pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan kajian edukatif tentunya dengan memperhatikan kurikulum, cakupan pengembangan yang dikembangkan, dan karakteristik peserta didik.
- 5) Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kualitas pada dunia anak yang sederhana, berwarna, dan atraktif sesuai dengan aktifitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.
- 6) Media pembelajaran hendaknya dipilih dan disesuaikan dengan kurikulum, baik untuk kegiatan pembelajaran ataupun sebagai penunjang keterampilan, minat, dan bakat.

⁸ Nurbiana Dhieni, 11.31.

- 7) Penelusuran informasi juga diperlukan dalam pemilihan media pembelajaran. Diantaranya seperti kajian buku, *preview*, ataupun bekerja sama dengan kelompok kerja guru pada lembaga tingkat PAUD.⁹

Ketika pendidik menentukan media pembelajaran yang akan digunakan maka harus menyesuaikan dan mempertimbangkan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan situasi serta kondisi saat di kelas sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien jika media yang digunakan sudah sesuai dengan dengan empat aspek tersebut dan t.¹⁰

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Selain kemampuan dalam memilih media pembelajaran secara tepat, guru atau pendidik juga harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapaun tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹¹

1) Perancangan atau Desain Media

Dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini, harus disiapkan dengan matang dan teliti. Adapun beberapa langkah yang harus dilakukan dijelaskan di bawah ini:

- a) Kebutuhan dan karakteristik siswa dianalisis dengan baik.
- b) Tujuan dari media tersebut dirumuskan dengan khas dan operasional.
- c) Butir-butir materi dirumuskan dengan rinci.
- d) Alat pengukur keberhasilan dikembangkan dengan baik.

⁹ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 156.

¹⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 7.

¹¹ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 157.

- e) menyusun desain dari media.
 - f) Melakukan rmeengadakan revisi jika masih terdapat kekurangan pada media yang dibuat.
- 2) Prinsip-prinsip Media Pembelajaran
- Dalam pembuatan media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:
- a) Multiguna

Maksud dari multiguna di sini adalah media tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek dalam perkembangan anak. contohnya adalah alat permainan dalam bentuk bola suara. Bola suara bisa mengembangkan motoric anak, yaitu dengan cara anak saling melemparkan bola tersebut. Selain itu, bola suara juga bisa mengembangkan kognitif atau pengetahuan anak. Hal ini bisa dilakukan misalnya dengan merancang bola tersebut dengan berbagai warna. Anak juga sekaligus mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lain-lain
 - b) Bahan yang diperlukan mudah dperoleh dari bahan bekas di sekitar lingkungan lembaga PAUD. Dalam pembuatan media pembelajaran bisa memanfaatkan barang-barang bekas dan tidak terpakai yang ada di lingkungan sekitar sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatannya. Contohnya kita bisa gunakan bekas bungkus susu bubuk untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungannya, kita tidak perlu membuang benda itu, serta ada nilai pendidikan bisa ditanamkan pada peserta didik dimana anak harus dilatih untuk hidup sederhana dan kreatif.
 - c) Tidak menggunakan bahan yang membahayakan anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus

menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. misalnya, penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan bagi anak.

- d) Mengembangkan jiwa yang kreatif serta anak menjadi senang dengan adanya media tersebut. Media pembelajaran yang sekaligus sebagai permainan misalnya balok-balok kayu adalah sebuah alat permainan yang cukup menarik dan menumbuhkan kreativitas anak dalam berkreasi.
 - e) Disesuaikan dengan fungsi dan tujuan sarana. setiap media pembelajaran tentunya harus memiliki fungsi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pendidik seharusnya memperhatikan tujuan dan fungsi dari media yang dibuat.
 - f) Media pembelajaran harus dirancang agar bisa digunakan baik secara individual, kelompok, maupun klasikal.
 - g) Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Setiap anak tentunya memiliki tingkat perkembangan yang berbeda yang nantinya mempengaruhi permainan buatan pendidik atau guru. Contohnya *puzzle* (kepingan gambar). Antara anak TK-A dengan anak TK-B tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang disusun tentunya berbeda.¹²
- 3) Evaluasi Media
- Salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi, termasuk juga evaluasi media Jenis apapun media yang telah

¹²Mukhtar Latif, 160.

dibuat harus dievaluasi terlebih dahulu sebelum dipakai dan diaplikasikan kepada siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan apakah media yang dibuat mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau tidak. Adapun beberapa tujuan evaluasi media yaitu:

- a) Mengetahui keefektifitasan dalam pemakaian media pembelajaran.
 - b) Memperbaiki kekurangan dari media pembelajaran yang dipakai
 - c) Menentukan *costeffective* dari media yang dipakai dengan melihat hasil belajar siswa.
 - d) Penggunaan media disesuaikan dengan proses belajar dalam kelas.
 - e) Mengevaluasi dan menilai kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
- e. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran
- 1) Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai manfaat sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar baik untuk pendidik maupun peserta didik. Adapun secara lebih rinci manfaat dari media pembelajaran diantaranya adalah:

- a) Peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dan menumbuhkan motivasi pada peserta didik.
- b) Makna pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa lebih mudah memahami dan kemungkinan besar lebih menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c) Pembelajaran tidak membosankan karena metode yang digunakan sangat bervariasi.
- d) Peserta didik lebih menjadi lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati,

melakukan, mendemonstrasikan dalam pembelajaran.¹³

Dengan menggunakan media, banyak sekali manfaat yang diperoleh yaitu:

- a) Informasi atau pesan dari materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan lebih jelas.
 - b) Dapat mengatasi ruang yang terbatas. Misalnya objek yang besar seperti hewan ataupun yang lain bisa digantikan dengan gambar, video, maupun yang lainnya.
 - c) Keaktifan siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat.
 - d) Siswa menjadi termotivasi dan bergairah untuk belajar.
 - e) Siswa bisa melakukan interaksi dengan lingkungan secara langsung.
 - f) Siswa akan belajar mandiri sesuai kemampuan, minat, dan bakatnya.
 - g) Siswa mendapatkan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama.¹⁴
- 2) Tujuan Media Pembelajaran
- Adapun beberapa tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam:
- a) Memudahkan proses belajar mengajar di kelas,
 - b) Efisiensi proses pembelajaran menjadi lebih meningkat
 - c) Materi pembelajaran lebih relevansi dengan tujuan belajar
 - d) Meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik

f. Media Corong Hitung

Corong hitung merupakan sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang dibuat guna memudahkan siswa dalam berhitung penjumlahan

¹³Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, 5.

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 165-166.

serta pengurangan antara bilangan 1 sampai 10. Diberi nama corong hitung dikarenakan media ini terbuat dari ujung botol bekas dan biji-bijian atau sejenisnya sebagai bilangan yang akan dikenalkan operasi hitung. Selain itu ada sebuah laci yang berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil oprasi hitung tersebut. Media ini disusun agar anak lebih mudah dalam mengingat penjumlahan karena disajikan dengan benda yang kongkrit. Dalam penggunaan media corong hitung ini bahan dan alat yang diperlukan adalah gunting, cutter, pena, pensil, spidol, kardus bekas, karton, lem lilin, cat, kuas, kertas asturo, biji-bijian dan 10 botol bekas ukuran sedang.

Adapaun langkah-langkah dalam membuat corong hitung diantaranya sebagai berikut:

- 1) Botol bekas air mineral dipotong dengan *cutter* dan diambil bagian atasnya.
- 2) Siapkan 10 potong bagian atas botol lalu disusun di atas kardus lalu lubangi sebesar mulut botol. Kemudian mulut botol dimasukkan ke lubang hingga tersusun dengan rapi dan tidak bisa digeser.
- 3) Kardus dipotong menjadi bentuk balok dan panjangnya disesuaikan lebar susuna botol menggunakan *cutter*.
- 4) Buatlah laci di salah satu bagian panjang kardus sehingga botol terletak di bagian atas laci.

Langkah-langkah Penggunaan Media Corong Hitung

- 1) Mempersiapkan alat
- 2) Memperkenalkan media corong hitung kepada siswa
- 3) Menjelaskan fungsi corong hitung
- 4) Menjelaskan cara menggunakan media corong hitung
- 5) Membagi anak menjadi beberapa kelompok
- 6) Menempelan angka didepan botol
- 7) Memasukkan biji-bijian kedalam tiap corong
- 8) Tarik laci untuk mengetahui hasil penjumlahan tersebut

Cara Menggunakan Media Corong Hitung

1) Tentang Penjumlahan

Misalkan guru akan mengajarkan penjumlahan contoh $(2+3)$ maka langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Ambil dua biji-bijian
- b) Masukkan kedalam corong yang ada, boleh dimulai dari corong mana saja
- c) Ambil tiga biji-bijian berikutnya sebagai bilangan kedua yang akan dijumlahkan
- d) Tarik laci untuk melihat hasilnya

Kelebihan dan Kekurangan Media Corong Hitung

Kelebihan media corong hitung

- a) menanamkan konsep berhitung yang lebih nyata pada peserta didik
- b) Memudahkan peserta didik dalam operasi penjumlahan
- c) Bahan yang digunakan relatif murah dan mudah dicari
- d) Desainnya bagus dan menarik

Kelemahan corong hitung diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a) Menimbulkan kejenuhan pada saat menunggu giliran
- b) Cara pembuatan media ini butuh kesabaran dan ketekunan agar medianya bagus
- c) Guru dituntut kreatif dalam membuat media corong hitung ini dengan penuh variasi warna.¹⁵

2. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Belakangan ini, fenomena PAUD (pendidikan anak usia dini) merupakan sebuah

¹⁵ Indah Novarini, *Pengaruh Model Direct Indirection Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, 2018.

keniscayaan. Hal ini dikarenakan otak pada anak usia dini (0-6 tahun) mengalami mengalami perkembangan yang sangat cepat hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Masa ini juga disebut dengan *the golden age* yang artinya usia emas dimana anak mengalami perkembangan yang cukup baik dimasa ini. Dengan dasar inilah dapat disimpulkan bahwa Pendidikan harus diberikan sedini mungkin dengan melalui PAUD agar generasi yang diciptakan benar-benar berkualitas.¹⁶

PAUD tertulis dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun dan bukan merupakan prasarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” berikutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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.”

Biechler dan Snowman berpendapat sebagaimana dikutip oleh Mursyid bahwa pendidikan anak usia dini prasekolah merupakan mereka yang berusia 3 sampai 6 tahun. Biasanya mereka mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*. Adapun di Indonesia, anak usia dini pada umumnya mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan sampai 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), dan program taman kanak-kanak pada usia 4 sampai 6 tahun.

Pendidikan anak usia dini pada umumnya bertujuan mengembangkan potensi diri pada anak sedini mungkin agar mereka lebih siap untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sera

¹⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), 8.

membentuk generasi Indonesia yang memiliki kualitas mulai sedini mungkin.¹⁷

b. Konsep Dasar PAUD

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional telah megamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini, yakni sejak anak dilahirkan. Proses pembelajaran dalam tingkat PAUD hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman yang nyata pada anak. Karena dengan inilah mereka akan mampu menunjuksn aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal serta mampu mengetahui bahwa pendidik adalah pendamping, pembimbing, serta fasilitator untuk mereka atau peserta didik.

Sumirah, Staf Dinas Pendidikan DIY memberikan pernyataan disaat berlangsung Lokakarya Pendampingan PAUD, Minggu (31/8) DI Fakultas Psikologi UGM, dalam buku Mursyid bahwa “PAUD diajarkan melalui cara bermain, dengan begitu tidak akan merampas haknya. Semua itu untuk melejitkan semua potensi anak dari motorik, bahasa, kognitif, emosional dan sosial dengan mengedepankan kebebasan memilih, merangsang kreativitas dan menumbuhkan karakter”.

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang mendasar. Saat mengikuti proses belajar yang menyenangkan, mereka akan mudah mengalami perkembangan salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Seto Mulyo, seorang pakar anak berpendapat bahwa perilaku anak yang sering bertanya, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba sesuatu, dan memiliki daya khayal tinggi merupakan wujud dari kreativitas alamiah pada diri anak.¹⁸

¹⁷ Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 3.

¹⁸ Mursyid, 4.

c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Beberapa prinsip-prinsip utama yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak
Kegiatan pembelajaran pada anak harus selalu sesuai dan terpusat pada kebutuhan anak dan mengoptimalkan sesuai aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio-emosional.
- 2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar
Melalui permainan, anak lebih mudah diajak bereksplorasi, kemudian menemukan, lalu memanfaatkan, serta mengenal benda-benda yang di lingkungan sekitar.¹⁹
- 3) Lingkungan yang kondusif
Dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar harus ditata dengan menarik dan menyenangkan agar anak merasa aman, nyaman, dan senang baik di dalam maupun di luar ruangan.
- 4) Menggunakan pendekatan tematik
Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan tematik, yaitu sebuah tema sebagai wadah untuk mengenalkan mengenalkan dirinya dengan lingkungan sekitar melalui berbagai konsep.
- 5) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.
Supaya anak memiliki rasa ingin tahu dan termotivasi untuk berpikir kritis serta menemukan hal-hal yang baru, pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan dengan aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan

¹⁹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 12.

menyenangkan dengan melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik.

- 6) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Dalam pendidikan anak usia dini, pemanfaatan sumber belajar sangat dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan anak melalui berbagai sumber, diantaranya lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik.

- 7) Pemanfaatan Teknologi dan Informasi
Pelaksanaan dalam menstimulasi anak usia dini bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi agar kegiatan menjadi lebih lancar dan senang untuk belajar, misalnya penggunaan tape, radio, televisi, komputer.²⁰

3. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Perkembangan Matematika Anak

Semua jenjang pendidikan tentunya ada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah suatu syarat yang untuk menentukan apakah siswa mempunyai kesiapan untuk menempuh pendidikan berikutnya ataukah tidak. Karena siswa akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif melalui belajar matematika.²¹ Secara langsung maupun tidak langsung, matematika merupakan ilmu yang sangat dibutuhkan manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Matematika juga sebuah ilmu pengetahuan yang tidak lepas dari alam juga agama.²² Seperti halnya yang terkandung dalam QS. Ali Imron ayat 190-191.

²⁰ Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 12.

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2013). 183.

²² Hairur Rahman, *Indahnya Matematika dalam Al-Quran*, (Malang: UIN Malang Press, 2007). 1.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan si-sia Maha Suci Engkau, maka pemeliharaan kami dari siksa neraka.”(QS. Ali Imran: 190-191)²³

Pada hakikatnya, matematika merupakan pemahaman terhadap pola perubahan yang terjadi di dalam dunia nyata dan di dalam pikiran manusia. Dan hal inilah yang membuat matematika perlu sekali untuk dipelajari. Belajar matematika bertujuan untuk mendorong siswa agar bisa memecahkan masalah dengan berdasarkan proses berpikir yang kritis, logis, dan rasional.²⁴ Yus berpendapat sebagaimana dikutip oleh Dadang

²³ Al quran, Ali Imron ayat 190-191, *Alquran dan Terjemahnya*, (jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 25.

²⁴ Martini Jamaris, *Kesulitan Belajar Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 176.

Suryana bahwa belajar matematika erat kaitannya dengan angka dan perhitungan, geometri, pengukuran serta peluang, dan grafik adalah termasuk belajar matematika.

Pada umumnya, matematika bisa disukai anak karena faktor pengajaran pendidik yang kreatif dan menyenangkan. Wahyudi dan Damayanti memaparkan dalam buku Dadan Suryana bahwa pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Dengan pembelajaran alami seperti halnya pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di rumah dan sudah direncanakan.
- 2) Dengan pembelajaran yang didampingi orang dewasa, tetapi belum direncanakan.
- 3) Dengan pembelajaran struktural, yakni pembelajaran yang lebih terencana.

Dari semua paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika yang sangat berperan dalam mendukung pertumbuhkembangan inteligensi pada anak. Matematika tidak hanya tentang berhitung, menjumlah, dan mengurangi, melainkan termasuk suatu kebutuhan hidup.²⁵

b. Perkembangan Kemampuan Berhitung

1) Pengertian Berhitung

Ketika anak masih kecil secara tidak langsung mereka sudah mulai belajar berhitung, misalnya saat orang tua mengajarkan lagu balonku. Dalam menyiapkan anak agar menyukai pelajaran berhitung, ada beberapa hal harus diperhatikan oleh guru maupun orang tua. Salah satunya adalah menggunakan media yang menarik. Hal ini sebagaimana pendapat Ahmad Hikmah dalam buku Dadan Suryana bahwa belajar berhitung merupakan pengenalan berbagai konsep dalam

²⁵Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), 107.

berhitung, misalnya pengenalan tanda-tanda dalam perhitungan seperti tambah (+), kurang (-), dan sama dengan (=) serta pengenalan bagaimana arti penjumlahan atau pengurangan. dan penjelasan $2 + 1 = 3$ ".

Sebelum mempelajari perhitungan, anak harus terlebih dahulu mengetahui angka-angka karena langkah pertama dalam belajar berhitung adalah mengerti angka. Secara umum, anak hafal angka 1-10, akan tetapi ketika dihadapkan dengan kegiatan berhitung yang sesungguhnya mereka sering mengalami kesulitan, sebab itulah dalam mempelajari perhitungan (berhitung) harus dibuat semenarik mungkin agar anak mudah memahami.

2) Karakteristik Berhitung

Musfiroh berpendapat sebagaimana dikutip oleh Dadan Suryana, logika matematika perkembangannya terkait dengan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, serta membuat klasifikasi.²⁶ Dalam cakupan lebih luas, menemukan hukum sebab akibat dapat ditempuh dengan membuat hubungan antara dua variabel atau lebih. Dari hal ini bisa diketahui bahwa semua akibat pasti ada sebabnya. Misalnya, orang meninggal dunia bisa disebabkan banyak hal, seperti kecelakaan, kelaparan, keracunan dan sebagainya. Pola berpikir sebab-akibat inilah yang harus diajarkan pada anak-anak, tentu dengan metode yang tepat dan akurat.²⁷

Anak bisa belajar berhitung melalui konsep matematika, dimana di dalam matematika berhitung bisa memanfaatkan benda konkrit, menghubungkan bilangan

²⁶ Dadan Suryana, 108.

²⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), 92.

dengan jumlah, serta mengembangkan konsep tambah dan kurang. Suyanto mmapkan dalam buku Dadan Suryana bahwa konsep matematika pada anak usia dini meliputi tiga hal, yakni menghitung, angka, dan klasifikasi (mengelompokkan).

3) Tujuan Berhitung

Menurut Siswanti sebagaimana dikutip oleh Dadan Suryana mengemukakan bahwa:

“secara umum, permainan logika matematika untuk pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak-anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya disekolah dasar.”²⁸

David Gettman berpendapat bahwa tujuan dari kegiatan berhitung adalah memudahkan anak untuk mempelajari angka serta mengetahui bahwa setiap angka memiliki lambang jumlah yang berbeda, memudahkan anak dalam menghafal barisan angka satu sampai sepuluh serta menunjukkan bahwa sebuah angka memiliki makna berdasarkan posisinya dalam suatu barisan bilangan.²⁹

Berdasarkan beberapa paparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebaik-baiknya pembelajaran bagi anak usia dini adalah melalui permainan menggunakan alat peraga. Pembelajaran prabaca, pranulis, dan prahitung harus memakai media dan alat peraga yang beragam. Pemanfaataan media dan alat peraga dapat memudahkan, mempercepat pemahaman, membantu anak

²⁸Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, 109.

²⁹ David Gattman, *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), 277.

konsentrasi lebih lama, serta menghambat kejenuhan belajar.³⁰

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 3.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Agus Cahyono
1	Judul	Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Jragan Tembarak Temanggung
	Metode	Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Reserch</i>), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan metode kualitatif
	Hasil	Terdapat beberapa peningkatan kemampuan dalam berhitung mulai dari pretest, siklus I, dan siklus II. Pada hasil pretest, kemampuan anak dalam berhitung hanya mencapai 57,7% kemudian di siklus I kemampuan berhitung meningkat menjadi 69,2%, lalu pada sikul II kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan lagi menjadi 88,4%. Sesuai hasil presentasi kemampuan berhitung siswa, penilaian ini telah memenuhi indikator yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$, sehingga bisa dikatakan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita 2 Jragan Kabupaten Temanggung bisa

³⁰ Masnipal, *Menjadi Guru PAUD Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 247.

		ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. ³¹
	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung
	Perbedaan	Media pembelajaran yang digunakan adalah media belajar ular tangga, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran corong hitung.
2	Nama	Shinta Sugiarto
	Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori.
	Metode	Penelitian dan pengembangan (R&D), sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.
	Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan, 1) media yang dikembangkan mempunyai ciri-ciri, antara lain: menarik, bergradasi, auto corection, dan education. 2) kualitas media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “baik” dengan rerata skor 3,25 sedangkan kualitas album media papan penjumlahan dan pengurangan memiliki kualitas yang “sangat baik” dengan rerata skor 3,33. 3) hasil tes siswa setelah mendapatkan pendampingan belajar dengan menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan mengalami kenaikan sebesar 234,6%

³¹ Agus Cahyono, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung”, Skripsi Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Yogyakarta, 2017.

		serta siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. ³²
	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung.
	Perbedaan	Terletak pada subyek penelitian, penelitian yang dilakukan Shinta Sugiarto menggunakan subyek penelitian pada Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan, sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan subyek peneliti pada anak usia dini.
3	Nama	Siska Destiani
	Judul	Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat.
	Metode	Skripsi yang ditulis Siska Destiani menggunakan metodologi kualitatif sama dengan peneliti lakukan saat ini tetapi ada perbedaan pada media pembelajaran yang peneliti lakukan yaitu menggunakan media pembelajaran corong hitung.
	Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan kartu angka bergambar dapat meningkatkan beberapa kemampuan kognitif pada anak bisa dilakukan dengan beberapa hal yaitu menentukan tema yang akan dicapai, menyusun media atau bahan ajar, membagi anak menjadi beberapa kelompok, anak diberi kesempatan

³² Shinta Sugiarto, *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat*, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma YOGYAKARTA, 2018.

		untuk bermain kartu angka bergambar, mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar, serta melaksanakan evaluasi pada perkembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran kartu angka bergambar. ³³
	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung.
	Perbedaan	Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa kartu angka bergambar sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran corong hitung dari botol bekas.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penyampaian materi pembelajaran, ada beberapa metode atau cara yang bisa digunakan oleh tenaga pendidik salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tentu sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, begtu juga pada tingkat pendidikan anak usia dini. Ada beberapa faktor penggunaan media untuk mendukung tercapainya hasil belajar. Salah satunya adalah penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan usia anak khususnya anak usia dini.

Sejauh ini, masih banyak sekolah anak usia dini yang hanya memanfaatkan media yang itu-itu saja. Salah satunya adalah RA Kedungombo Desa Buaran Mayong Jepara. Dengan media yang biasa dan tidak menarik tentunya siswa lambat laun menjad bosan untuk belajar. Oleh karena itu dengan pemakaian media belajar yang baru yaitu corong hitung diharapkan bisa menarik perhatian anak dan kemampuan berhitung pada anak di RA Kedungombo Desa Buaran Mayong Jepara menjadi meningkat. Berikut adalah bentuk

³³ Siska Destiani, *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Citra Darma Lampung Barat*, Skripsi Pendidikan Agama Islam , UIN Raden Inatan Lampung, 2018.

kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

