

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. Media Batu Bertingkat

a. Pengertian Media

Media asal kata dari bahasa Latin yaitu *medius* yang mempunyai arti yaitu tengah, atau pengantar. Sedangkan pada bahasa Arab, media merupakan perantara "*wasailu*" maupun pengantar pesan berdasarkan pengirim pada yang menerima pesan. Arsyad mengungkapkan bahwa media dapat dikatakan garis besarnya merupakan manusia, materi, atau kejadian yang menimbulkan suasana yang dapat digunakan siswa untuk mendapat pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Media dalam artian khusus merupakan segala alat yang berfungsi agar menangkap, memproses, dan menyusun ulang sebuah berita maupun informasi visual atau verbal pada proses kegiatan belajar mengajar dapat diartikan sebagai media.¹

Menurut Heinich pada buku Mursyid mengemukakan bahwa kata *medium* menjadi perantara yang mengirim informasi atau berita dari sumber menuju ke penerima. Maka alat elektronik seperti televisi dan lainnya yang menampilkan media cetak dan sejenisnya dikatakan sebagai media komunikasi, kemudian suatu media yang di dalamnya terdapat suatu pesan pengajaran, dapat disebut dengan media pembelajaran.²

Menurut Arief S. Sadiman dalam buku Fadlilah, suatu hal yang mampu dipakai dalam mengantarkan pesan antara pengirim dan penerima disebut juga dengan media pembelajaran, proses

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

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

belajar terjadi jika dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.³

Berdasarkan dari bahasa latin medium adalah kata asal dari media yang secara mendasar memiliki arti perantara, maka dapat dikatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar.⁴

Kesimpulan dari uraian tersebut adalah media merupakan alat komunikasi berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat dimanipulatif, dilihat, didengar, dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran mulai dari audio, visual maupun audio visual memiliki banyak sekali pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Stimulus belajar secara visual membuat hasil belajar menjadi semakin baik dalam menyelesaikan segala tugas yang ada kaitannya dengan mengingat, mengenali, dan mengingat.⁵ Menurut Dale dalam Azhar Arsyad memperoleh hasil belajar melalui indra dengar kurang lebih 13% dan melalui indra lainnya 12%. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.⁶

b. Ciri-ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely mengungkapkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran dibagi menjadi tiga, diantaranya:⁷

³ M. fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Fajar interpratama Mandiri, 2017), 197

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,2018),120

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 12-13.

⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*,41..

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15-17.

- 1) Ciri Fiksatif
Ciri ini menjelaskan tentang kegunaan media dalam merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa yang terjadi. Adanya ciri-ciri tersebut menjadikan sebuah rekaman suatu peristiwa yang telah dilalui dalam waktu tertentu dapat dipelajari kembali tanpa mengenal waktu misalnya sejarah dll.
- 2) Ciri Manipulatif
Ciri ini menggambarkan suatu kejadian atau obyek karena media pembelajaran tersebut memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang berlangsung lama bisa sehari-hari atau bahkan bertahun-tahun dan dapat ditampilkan dalam satu waktu saja. Biasanya media yang mempunyai ciri manipulatif berbentuk rekaman, video atau foto.
- 3) Ciri Distributif
Ciri distributif dari media ini adalah mendistribusikan suatu kejadian atau objek dengan cara disebarluaskan dari suatu tempat ketempat yang lain. Pada saat ini, pendistribusian media bukan sekedar dilakukan dalam suatu kelas pada berbagai sekolah yang ada di suatu wilayah khusus saja, misalnya video, disket computer dapat disebar luaskan ke semua plosok daerah yang diinginkan tanpa ada batasan waktu.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Ely dalam Sadiman, dalam memilih suatu media harus selalu memperhatikan konteks yang diinginkan, karena media adalah komponen berdasarkan sistem instruksional menyeluruh, maka dari itu walaupun tujuan serta isi telah terdapat faktor lainnya misalnya karakteristik atau ciri-ciri peserta didik, strategi pembelajaran, alokasi waktu dan sumber, serta proseder penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.⁸ Kemudian Dick & cary dalam

⁸ Dr. Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2002), 85.

Mursyid berpendapat bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, Dalam pemilihan media harus mempertimbangkan empat faktor yaitu:⁹

- 1) Ketersediaan media dari sumber setempat yaitu media bisa didapatkan di sekitar lingkungan, apabila tidak ada maka bisa membeli atau membuat sendiri
- 2) Fasilitas, tenaga dan dana untuk membeli atau memproduksi media pembelajaran.
- 3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media tersebut lama atau tidak, artinya bisa digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya serta mudah dibawa dan dipindahkan.
- 4) Efektifas biaya dalam jangka waktu yang lama.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Levie & Lentz dalam Arsyad memaparkan bahwa terdapat empat fungsi dari media pembelajaran visual antara lain:¹⁰

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual haruslah menarik serta menggiring peserta didik agar memperhatikan dan berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang berhubungan pada makna visual yang ditampilkan, pada umumnya peserta didik cenderung tidak tertarik dengan suatu pembelajaran karena pelajaran tersebut tidak mereka senangi, penggunaan media visual seperti gambar yang diproyeksikan akan mengarahkan perhatian peserta didik pada materi pembelajaran yang mereka akan terima, maka materi yang didapat kemungkinan akan mudah untuk mengingatnya.

⁹ Mursyid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 48.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21.

2) Fungsi Afektif

Media visual bisa dilihat berdasarkan pada kepuasan peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan gambar. Gambar atau visual seperti berita atau informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras dapat menggugah emosi dan sikap para peserta didik.

3) Fungsi Kognitif

Temuan para peneliti bahwa media dapat memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat berita atau informasi yang terdapat pada media visual atau gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media visual yang konsteknya diberikan agar menolong peserta didik yang masih kurang kuat dalam memahami teks ketika membaca pada saat mengumpulkan informasi dan mengingat, jadi media pembelajaran berfungsi sebagai akomodasi untuk peserta didik yang kurang kuat dalam memahami isi pelajaran yang disampaikan menggunakan teks atau secara verbal.

Menurut Kemp & Dayton mengemukakan bahwa terdapat banyak manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu:¹¹

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Masing-masing peserta didik yang memperhatikan penyajian dengan menggunakan media mendapat informasi yang sama, walaupun pendidik menafsirkan isi pelajaran yang tidak sama dengan penggunaan media beragam tafsiran tersebut mampu diminimalisir menjadi dapat menyampaikan informasi yang sama kepada peserta didik sebagai dasar pengkajian dan latihan.

2) Pengajaran bisa lebih menarik.

Media pembelajaran mempunyai suatu aspek motivasi serta minat yang meningkat oleh sebab itu media dapat berfungsi menjadi sumber tarikan

¹¹ Azhar Arsyad, 25-27.

untuk peserta didik agar selalu memperhatikan. Dalam upaya menarik keingintahuan siswa dan membuat mereka berfikir dapat menggunakan efek khusus dalam video atau gambar.

- 3) Teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterapkan akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Media memerlukan waktu singkat dalam kegiatan pembelajaran sebab secara umum bertujuan agar menyampaikan seluruh pesan dan isi pembelajaran dengan jumlah yang lumayan banyak dan kemungkinan mampu diambil siswa hanya diberikan jumlah waktu yang sedikit.
- 5) Kualitas hasil belajar mampu meningkat apabila elemen-elemen pengetahuan dapat disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan integrasi kata dan gambar secara terorganisir baik, dan jelas.
- 6) Pengajaran disampaikan kapanpun dan dimanapun yang diperlukan apalagi media tersebut direncanakan untuk individu.
- 7) Proses belajar dapat ditingkatkan apabila siswa bersikap positif terhadap apa yang mereka pelajari.
- 8) Peran pendidik mampu diubah ke jalan yang positif, apabila mereka mampu memfokuskan perhatian pada aspek yang paling penting dalam proses pembelajaran seperti menjadi konsultan maupun penasehat bagi peserta didik karena guru memiliki beban agar menjelaskan secara terus-menerus terkait isi pembelajaran dikurangi atau mungkin ditiadakan.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang dipaparkan oleh Sudjana & Rivai antara lain:¹²

- 1) Pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik jika dapat menarik perhatian..

¹² Azhar Arsyad, 28.

- 2) Peserta didik dapat mudah memahami dengan adanya bahan pembelajaran dan penguasaan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Metode yang digunakan mengajar akan banyak variasi, bukan hanya melakukan komunikasi secara verbal oleh pendidik sehingga siswa tidak merasa bosan.
- 4) Peserta didik tidak sekedar mendengarkan yang guru sampaikan, namun juga melakukan kegiatan lain misalnya mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain karena peserta didik harus melakukan banyak aktivitas.

Pemilihan media dalam tingkat menyeluruh dan umum menurut pemaparan Arsyad dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor antara lain sebagai berikut:¹³

- 1) Persediaan fasilitas dan peralatan yang disiapkan (waktu mengajar dan pengembangan media atau materi), sumber-sumber (manusia dan materi) merupakan hambatan pengembangan dan pembelajaran.
- 2) Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran yang bervariasi serta pemberian tugas yang harus dilakukan peserta didik misalnya penghafalan, penerapan ketrampilan, pengertian hubungan atau peranan dan pemikiran tingkat lebih tinggi harus diberikan dengan cara yang menyenangkan.
- 3) Kemampuan dan keterampilan peserta didik yang menjadi hambatan-hambatan berasal dari peserta didik harus dipertimbangkan misalnya membaca, menulis, dan karakteristik siswa.
- 4) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pendidik, dan peserta didik) dan keefektifan biaya.
- 5) Kemampuan mengakomodasi stimulus dan respon yang tepat oleh peserta didik,

¹³ Azhar Arsyad, 69-71.

mengakomodasi umpan balik, serta memilih media yang utama dan sekunder digunakan dalam pengkajian informasi, untuk latihan dan test.

- 6) Media sekunder harus diperhatikan karena dengan menggunakan media yang beragam pembelajaran akan berhasil.

Menurut Arsyad yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dari segi belajar berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis adalah:¹⁴

- 1) Motivasi

Kebutuhan, minat atau keinginan belajar dari peserta didik harus ada, sebelum meminta mereka untuk mengerjakan tugas atau latihan.

- 2) Perbedaan individual

Tingkat pemahaman peserta didik yang tidak sama dalam proses pembelajaran. Seluruh faktor misalkan kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar menjadi pengaruh pada kemampuan dan persiapan peserta didik dalam menerima pelajaran, kecepatan penyajian dengan menggunakan media dan tingkat pemahaman peserta didik harus disamakan.

- 3) Tujuan pembelajaran

Kesempatan dalam mencapai tujuan pembelajaran semakin besar apabila para peserta didik telah mengetahui harapan mereka dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Tujuan ini memperjelas bagian isi yang harus diperhatikan pada media pembelajaran.

- 4) Organisasi isi

Isi dan prosedur atau fisik yang akan dipelajari akan lebih mudah dipahami jika pembelajaran tersebut diatur atau diorganisasikan dalam urutan yang mudah diartikan. Pembelajaran

¹⁴ Azhar Arsyad, 71-72.

yang telah disusun secara baik dan teratur lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

5) Persiapan sebelum belajar

Peserta didik lebih baik sudah memahami dengan baik pelajaran yang paling dasar maupun mempunyai pengalaman yang dibutuhkan disaat merancang materi pembelajaran, perhatian harus ditunjukkan kepada sifat siswa dan tingkat kesiapan siswa.

6) Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi atau perasaan pribadi dan kesanggupan dari peserta didik sangat berpengaruh dan akan bertahan. Salah satu cara yang sangat tepat untuk menghasikan respon emosional, misalnya takut, cemas, dan kesenangan dapat melalui media pembelajaran.

7) Partisipasi

Jika suatu informasi dapat diinternalisasi dengan baik oleh peserta didik maka pembelajaran akan berjalan dengan baik, bukan hanya diberitahukan kepada para peserta didik. Maka dari itu, peserta didik yang aktif berpartisipasi lebih baik jika dibandingkan dengan mereka yang hanya mendengarkan atau memperhatikan secara pasif.

8) Umpan balik

Peningkatan hasil belajar dapat terjadi apabila secara berkala peserta didik mendapat informasi hasil dari belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan akan memberimotivasi belajar yang berkelanjutan.

9) Penguatan

Pembelajaran mendapat dorongan dari suatu keberhasilan yang memiliki manfaat, mampu menimbulkan kepercayaan diri dan secara positif memberi pengaruh positif dimasa mendatang.

10) Latihan dan pengulangan

Melakukan pengulangan dan latihan terus-menerus dapat menjadikan pengetahuan

keterampilan menjadi kompetensi maupun kecakapan intelektual orang, kemudian pengetahuan atau ketrampilan akan dapat diingat dalam memori jangka panjang.

11) Penerapan

Meningkatkan kemampuan seseorang dalam menerapkan atau mentransfer pengetahuan pada suatu masalah atau situasi baru merupakan hasil belajar yang diinginkan. Ketika peserta didik telah dikenalkan dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran dan tugas, mereka harus diberi kesempatan menerapkan prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Menurut Arsyad ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain:¹⁵

- 1) Harus disesuaikan pada tujuan. Dasar dari pemilihan media adalah tujuan instruksional yang sudah ditentukan yang mengarah pada beberapa aspek, seperti: kognitif, afektif dan psikomotor
- 2) Selalu memberikan dukungan pada isi pelajaran yang memiliki sifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi agar dapat membantu proses pembelajaran secara afektif, media wajib diselaraskan dalam kebutuhan serta kemampuan peserta didik.
- 3) Praktis dan mampu bertahan. Kriteria ini diharapkan dapat menjadi panutan untuk pendidik dalam menentukan media yang tersedia, sangat mudah didapatkan dan dibuat oleh pendidik itu sendiri. Media yang dipilih sebaiknya mampu digunakan kapanpun dan dimanapun dengan peralatan yang tersedia dan mudah dipindahkan atau dibawa kemana-mana.
- 4) Guru menguasai medianya. Pendidik harus dapat menjalankan media yang digunakan pada pembelajaran, karena nilai dan manfaat media

¹⁵ Azhar Arsyad, 74-75.

sangat ditentukan oleh pendidik yang menggunakannya.

- 5) Pengelompokan. Media tidak selalu efektif jika digunakan pada kelompok besar maupun kelompok kecil. Akan tetapi juga ada media yang dapat digunakan untuk kelompok besar, sedang, kecil dan perorangan.
- 6) Mutu Teknis. Syarat teknis harus dipenuhi agar dalam mengembangkan visualnya, informasi atau pesan yang ingin disampaikan harus jelas.

e. Penerapan Media Pembelajaran dalam Islam

Dalam Islam diajarkan jika menyampaikan pelajaran seorang pendidik tidak memaksa siswanya agar mempelajari materi melebihi kemampuannya, atau dapat dikatakan, keadaan peserta didik harus diperhatikan oleh pendidik. Dalam hal ini para ahli menggolongkan murid kedalam Empat cara:¹⁶

- 1) Cara *Somatik* yaitu murid lebih mudah memahami dengan cara gerak tubuh atau memperagakan
- 2) Cara *auditif* yaitu lebih mudah memahami pelajaran dengan cara mendengarkan.
- 3) Cara *Visual* yaitu murid lebih mudah memahami pelajaran dengan cara melihat.
- 4) Cara *intelektual* yaitu murid lebih mudah memahami pelajaran dengan cara penalaran atau logika

Cara diatas mempunyai hubungan yang sangat erat, agar dapat mengaktifkan seluruh alat indra pelajar, baik alat visual, auditif maupun motoriknya, seorang pendidik harus menggunakan beberapa metode dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut pandangan psikologi setiap peserta didik hanya belajar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan dan

¹⁶ Rumayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Radar Jaya, 2018),92.

90% dari yang dikatakan dan dilakukan.¹⁷ Allah mewajibkan manusia agar memperoleh ilmu pengetahuan, Allah berfirman

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Artinya: Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban.(Q.S Al Isra 17:36).¹⁸

Menurut Muhibbin Syah yang dikutip dari pendapat Al Qardhawi bahwa perintah belajar mempunyai arti, karena hanya belajarlah ilmu pengetahuan dapat diraih. Proses kognitif harus dilakukan dalam melaksanakan perintah belajar yang dijelaskan diatas. Pada kali ini, system memori jangka pendek dan panjang sangat aktif berperan dan menjadikan dasar keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam mendapat pengetahuan dan ketrampilan, betapa pentingnya fungsi memori dalam kaitannya dengan pengetahuan dapat kita ketahui setelah merenungkan ayat tersebut.¹⁹

Dalam kegiatan pembelajaran menuntut siswa agar senantiasa aktif memproses serta mengolah hasil belajarnya, fisik, intelektual dan emosional sangat dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.²⁰ Dalam pembelajaran aktif, guru dituntut mengaktifkan siswa dalam belajarnya. Sedangkan manfaat dari strategi pembelajaran aktif adalah:

¹⁷ Rumayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, 93.

¹⁸ Soenarjo, *Al Qur'an dan terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan penerjemah dan Penerbit Al Qur'an 2010), 429

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosda Karya, 2017) 99.

²⁰ Dimiyati dan mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rieneka cipta,2015), 51

- 1) Siswa berperan aktif dan bisa berinteraksi dengan guru dan manusia-manusia dan sumber yang lain baik disekolah maupun diluar sekolah dengan semua unsur dan buku-buku serta media lainnya.²¹
- 2) Kemampuan berfikir siswa dapat berkembang dengan sistematis, logis dan kritis serta kemampuan intelektual berkembang menjadi bagian dari mentalnya.²²
- 3) Siswa dapat menguasai materi pelajaran menggunakan potensi yang dimilikinya dan beraktifitas menemukan sesuatu.²³
- 4) Keberhasilan belajar siswa aktif diperkirakan dapat menumbuhkan motivasi belajar.²⁴
- 5) Peran dari siswa bukan sekedar menerima pelajaran yang disampaikan guru dengan verbal melainkan memiliki peran dalam menentukan inti materi pelajarannya dengan sendiri.²⁵

f. Batu Bertingkat Sebagai Media Pembelajaran

1) Pengertian Batu bertingkat

Batu bertingkat merupakan suatu media pembelajaran sangat mudah mendapatkan dan menggunakannya dan memiliki tujuan agar dalam memahami semakin mudah berhubungan dengan berhitung 1-10. Dinamakan batu bertingkat karena batu merupakan suatu media pembelajaran yang mampu dimanipulatif dan diterapkan kedalam berbagai kegiatan pembelajaran dan banyak modelnya atau bentuk yang sangat menarik, sedangkan bertingkat adalah suatu cara yang penggunaannya disusun dari bawah keatas

²¹ Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rieneka cipta,2010), 33

²² Wina sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup,2005),31.

²³ Wina Sanjaya, 30

²⁴ Haris Mujiman, *Manajemen pelatihan berbasis Belajar Mandiri* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 7

²⁵ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*,32-33

sehingga membentuk seperti menara ataupun piramida.

Batu merupakan bahan alam yang kegunaannya sebagai sarana mengantarkan isi maupun informasi yang akan disampaikan pada peserta didik agar kreativitasnya dapat dikembangkan. Sudjana menyatakan bahan alam merupakan suatu bahan yang didapat dari alam sekitar sehingga dibuat menjadi bentuk produk maupun karya. Media belajar dapat memanfaatkan bahan alam tersebut.²⁶

Bahan alam mudah ditemukan disekitar lingkungan anak. Batang, ranting, daun, batu, biji-bijian, pasir, lumpur dan air merupakan bahan alam.²⁷ Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam untuk dapat membangun pengetahuannya.²⁸ Memanfaatkan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam kaya akan mengembangkan potensi anak dikarenakan Alam bersifat universal dan tidak habis-habis, Alam tidak dapat diprediksi, Alam sangat berlimpah, alam itu indah, alam hidup dengan suara, alam menciptakan banyak tempat dan alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan bergizi.

2) Manfaat Batu Bertingkat

Terdapat beberapa manfaat dari Batu Bertingkat antara lain sebagai berikut:

- a) Untuk melatih otot motorik halus dengan meletakkan benda sesuai angka.
- b) Melatih daya ingat anak.
- c) Melatih ketelitian dan kecermatan anak.

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: CV Sinar baru, 2011),11.

²⁷ Mulyasa, *Manajemen PAUD*,155

²⁸ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung:Alfabet,2017).

- d) Untuk mengenalkan pemahaman tentang konsep bilangan.

3) Kelebihan batu Bertingkat

- a) Mudah Didapat atau ditemui
- b) Guru dan siswa dapat menggunakannya dengan mudah
- c) Dapat meringankan siswa dalam menyelaesaikan masalah terkait menyebutkan bilangan 1-10
- d) Dapat meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bilangan kepada siswa

4) Kelemahan batu Bertingkat

Kelemahan batu bertingkat adalah anak mudah bosan karena bentuk dan warnanya yang kurang menarik dan perlu adanya pengawasan guru karena batu bertingkat merupakan benda berat dan keras agar tidak salah dalam menggunakannya.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini adalah Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²⁹ Selain itu pendidikan anak usia dini menurut yuliani dalam mursid juga mengatakan bahwa upaya agar dapat distimulasi, dibimbing, dan diberikan suatu kegiatan yang nantinya menciptakan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Pendidikan tersebut dilaksanakan kepada anak sejak lahir hingga beranjak delapan tahun.

²⁹ Novi Mulyani, *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Kalimedia, 2016),12

Pendidikan ini hanya difokuskan pada *physical, intelligence, emotional, social educatin*.³⁰

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumberdaya manusia . Karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan tahap selanjutnya. Periode ini merupakan Periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social emosional, dan spiritual.³¹

PAUD adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan pada pendidikan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Biechler dan Snowman mengungkapkan bahwa PAUD prasekolah merupakan anak dengan usia 3-6 tahun. Kemudian di indonesia, biasanya mereka menjalani program TPA atau disebut Tempat Penitipan Anak dan kelompok bermain atau *Playgroup*, selanjutnya mereka akan menjalani progam Taman kanak-kanak pada usia 4-6 tahun.³²

Pada umumnya PAUD memiliki tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak dalam menyiapkan dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menciptakan anak dengan kualitas yang baik, sehingga menumbuhkan dan mengembangkan anak yang sesuai dengan tingkat perkembangannya dan selanjutnya dalam memasuki pendidikan dasar sudah memiliki kesiapan optimal, serta mengarumgi kehidupannya.³³

b. Konsep Dasar PAUD

³⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 3

³¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia dini* (Jakarta: Predana Media Group, 2010) , 2.

³² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 2

³³ Mursid, 3.

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 PAUD, dan pembelajaran didalamnya hendaknya dilakukan agar memiliki tujuan memberikan anak pengalaman nyata dengan pemberian konsep yang bermakna. Dengan pengalaman nyata itulah kemungkinan anak memperlihatkan aktivitas serta perasaan ingin mengetahui sesuatu dengan optimal dan pedidik diposisikan sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitas bagi anak.

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".³⁴

Pendidikan anak usia dini sebagai alat pendidikan yang paling mendasar ketika menyampaikan kerangka dasar terstruktur dan dasar-dasar pengetahuan yang berkembang serta keterampilan kepada anak. Yang menjadi dasar pada proses pendidikan berikutnya adalah hasil dari proses pendidikan pada masa dini. Apabila proses belajar berjalan dengan suasana yang menyenangkan maka anak akan mengalami peningkatan perkembangan yang sangat banyak, perkembangan kreativitas ada anak menjadi salah satunya. Pakar anak Seto Mulyo mengungkapkan kreativitas alamiah yang terdapat pada anak akan terlihat dari tingkah laku yang banyak bertanya, bahagia menjelajahi lingkungan, sangat

³⁴ Mursid, 4.

tertarik dalam mencoba hal baru, serta berkhayal yang sangat tinggi.³⁵

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

Berbagai prinsip yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini diantaranya:

1. Kebutuhan anak harus diutamakan
Kebutuhan anak harus menjadi orientasi disaat kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dan dioptimalkan sesuai dengan aspek perkembangan (Fisik, Sosial, emosional, dan kognitif) dan harus berkaitan satu dengan yang lain.³⁶
2. Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar
Melalui permainan anak diajak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.³⁷
3. Lingkungan yang kondusif
Dalam proses pembelajaran harus menciptakan suasana lingkungan yang menyenangkan bagi peserta didik dan demokratis yang nantinya peserta didik akan merasa aman, nyaman dan menyenangkan bagi anak.³⁸
4. Berpikir melalui benda kongkret
Dalam konsep ini anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Maksudnya adalah anak dirangsang untuk berpikir dengan metode pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai contoh materi pembelajaran.³⁹
5. Pembelajaran yang Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran

³⁵ Mursid, 4.

³⁶ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, 64.

³⁷ Isjoni, 51.

³⁸ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 16.

³⁹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, 20

ini dapat dilakukan oleh anak-anak yang sebelumnya pendidik menyiapkan terlebih dahulu dengan melalui berbagai kegiatan yang sangat menarik, menyenangkan dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa penasaran dan ingin tahu, memotivasi anak agar berfikir kritis, dan menjumpai berbagai hal baru.⁴⁰

6. Segala macam media dan sumber belajar harus dimanfaatkan. Agar potensi anak mendapat stimulus, maka segala media serta sumber belajar harus dimanfaatkan, misalnya dilingkungan alam disekeliling maupun berbagai macam bahan yang sebelumnya telah disiapkan oleh pendidik.
7. Memanfaatkan teknologi informasi
Teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pemberian stimulus pada anak sehingga melancarkan suatu kegiatan, salah satu contohnya adalah komputer. Dengan memanfaatkan teknologi anak diharapkan dapat terdorong untuk menyenangi pembelajaran.⁴¹

3. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah suatu aspek yang dipakai agar mengetahui jumlah benda yang berkaitan dengan bilangan nyata dan perhitungan, utamanya berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.⁴² Menurut Ahmad dan Hikmah dalam Dadan Suryana berhitung berarti memperkenalkan berbagai konsep menghitung misalnya tanda + (tambah) dan sebagainya.⁴³

Menurut Susanto Berhitung permulaan adalah suatu kemampuan yang setiap anak miliki agar

⁴⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 11

⁴¹ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 12.

⁴² Mulyasa, *Managemen paud* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012),

⁴³ Dr Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) 107.

kemampuannya dapat berkembang, lingkungan menjadi awal mula karakteristik berkembang, seiring perkembangan kemampuannya, anak mampu meningkatkan ketahap pengertian mengenali jumlah, yakni terkait jumlah dan pengurangan.⁴⁴

Kesimpulan yang dapat diambil dari definisi yang telah dijelaskan diatas yakni berhitung merupakan suatu ilmu yang diambil dari matematika yang di dalamnya dipelajari terkait penjumlahan dan lain-lain.

b. Tujuan Berhitung

Permainan berhitung anak usia dini mempunyai tujuan umum dan khusus sebagai berikut:⁴⁵

1) Tujuan Umum

Permainan berhitung yang diberikan kepada anak memiliki tujuan secara umum agar anak memahami dasar dari pembelajaran berhitung sehingga dalam mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang berikutnya anak sudah siap mengikuti dan memiliki sedikit bekal

2) Tujuan Khusus

- a) Anak sejak dini mampu berfikir logis dan sistematis, melakukan pengamatan pada suatu benda kongkrit, gambar, maupun angka yang terdapat disekeliling anak.
- b) Mampu melakukan penyusaian diri terhadap kehidupan bermasyarakat yang membutuhkan keahlian berhitung dalam kesehariannya.
- c) Mempunyai ketelitian, tinggi daya apresiasinya, abstraksi, serta lebih berkonsentrasi.

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 98.

⁴⁵ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdinas, 2007),1.

- d) Mempunyai pemahaman terhadap konsep ruang dan waktu serta mampu membuat perkiraan urutan pada peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e) Mempunyai kreativitas dan imajinasi tinggi dalam menghasilkan sesuatu dengan spontan.

c. Tahap Berhitung Anak Usia Dini

Perkembangan berhitung anak tidak begitu saja mengenakan secara langsung angka dan pemjumlahannya, karena anak usia dini dalam taraf *pra-operational* sehingga memerlukan berbagai tahapan untuk memberikan pembelajaran berhitung pada anak. Tahapan- tahapan berhitung anak usia dini antara lain:⁴⁶

- 1) Tahap Penguasaan konsep
Dalam taha ini anak mengeluarkan ekspresi terhadap segala bentuk benda yang dilihatnya misalnya mengenal warna, bentuk dan hitungan bilangan.
- 2) Tahap Transmisi
Tahap ini adalah tahap perpindahan dari pemahaman konkrit kelambang, anak akan sungguh-sungguh memahami pada tahap ini.
- 3) Tahap Pengenalan lambang
Dalam tahapan ini kesempatan menulis akan diberikan kepada anak tanpa adanya suatu paksaan, yakni menulis lambang bilangan, bentuknya dan lain-lain.

Kesimpulan dari berbagai tahap tersebut yakni dalam pembelajaran berhitung yang dilakukan oleh anak harus melewati berbagai tahapan yang pertama menghitung benda konkrit, kedua mengenali dari benda menuju lambang bilangan, dan yang terakhir menggunakan lambang bilangan tersebut untuk menunjukkan berapa jumlah benda yang telah dihitung.

⁴⁶ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 100.



B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam mendukung data suatu penelitian harus menggunakan teori-teori atau penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang masalahnya sangat relevan dengan permasalahan yang ada pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Fokus penelitian terdahulu yang menjadi acuan terkait dengan masalah implementasi penggunaan media batu bertingkat dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-10. Sebagai bahan acuan dan perbandingan, peneliti mencoba mengkaji konsep yang telah disepakati oleh para peneliti sebelumnya yaitu:

NO	Nama	Mirsa Indriyani
1	Judul	Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Dengan Media Bola Keranjang Pada Kelompok B TK Aisyiyah Parakan Bolong Karanganyar Kabupaten Karanganyar
	Metode	penelitian tindakan kelas (PTK). sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan metode kualitatif
	Hasil	Terdapat peningkatan pada kemampuan berhitung anak yang berkelanjutan pada prasiklus 45,8%, Siklus pertama 60,73%, siklus kedua mencapai 77,4%, kesimpulan pada penelitian ini bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan metode bermain dengan menggunakan media bola keranjang. ⁴⁷
	Persamaan	Sama sama meneliti kemampuan berhitung
	Perbedaan	Media yang digunakan

⁴⁷ Mirsa Andriyani, *Skripsi Pengembangan Kemampuan Berhitung melalui bermain dengan media bola keranjang pada kelompok B TK Aisyiyah Bolong Karanganyar*, 2013

		menggunakan bola keranjang sedangkan peneliti menggunakan batu bertingkat
2	Nama	Iich Yulista
	Judul	Penggunaan Media Papan Flannel Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak- Kanak Alam Baradatu Way Kanan . ⁴⁸
	Metode	Kualitatif sama dengan penelitian yang digunakan oleh peneliti juga menggunakan metode kualitatif
	Hasil	Pemilihan tema kegiatan yang nanti akan dilakukan, serta mempersiapkan berbagai item papan flannel yang sesuai tema, mengatur posisi papan flannel serta menjelaskan alur jalannya kegiatan dan melakukan Tanya jawab dapat membuat kemampuan berhitung anak menjadi berkembang.
	Persamaan	penggunaan metode kualitatif dan sama –sama meningkatkan kemampuan berhitung
	Perbedaan	Media yang digunakan papan flannel sedangkan media yang digunakan oleh peneliti menggunakan batu bertingkat
No	Nama	Agus Cahyono
3.	Judul	Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Jragan Tembarak Temanggung.

⁴⁸ Iich Yulista, *Penggunaan Media Papan Flannel Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak- Kanak Alam Baradatu Way Kanan*, 2019

Metode	Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Reserch</i>), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan metode kualitatif
Hasil	Kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari pretest, siklus I, dan siklus II. Hasil penilaian pretest jumlah nilai 144 dengan presentase 57,6% meningkat menjadi 173 dengan presentase 69,2% pada siklus I, kemudian pada siklus II lebih meningkat dengan jumlah 220 dengan presentase 88,4%. Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian telah berhasil mencapai indikator yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. ⁴⁹
Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung
Perbedaan	Media pembelajaran yang digunakan adalah media belajar ular tangga, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran corong hitung.

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru untuk membelajarkan anak, kerjasama guru dan anak didik menjadi dua subjek pada proses pembelajaran menciptakan interaksi edukatif dengan menggunakan bahan maupun materi sebagai mediana.

Pembelajaran anak usia dini media merupakan hal yang sangat penting. Sama halnya yang telah disebutkan bahwa usia bermain peserta didik terdapat pada prasekolah, sehingga

⁴⁹ 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.

metode pembelajaran sambil bermain merupakan metode yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Terdapat faktor penting dalam menunjang tercapainya hasil belajar yang maksimal yaitu salah satunya adalah peran media, penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan bagi anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran anak haruslah sesuai dengan kebutuhan pendidikan bagi anak usia dini. Ini berarti perlu diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aman bagi anak usia dini, adanya media belajar yang variasi dan edukatif menjadi solusi yang dapat digunakan sebagai metodenya. Jika dilihat dari fungsi media pembelajaran salah satunya yaitu menimbulkan suasana belajar yang membuat anak senang dalam menjalani proses pembelajaran, maka media pembelajaran yang telah disediakan sangat berpengaruh pada perkembangan anak.

Berdasarkan landasan teori dan penelitian yang relevan diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka berfikir penelitian

