

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Dini

Terdapat banyak pendapat mengenai pengertian Anak usia dini. Menurut Suryani (dalam Wibowo, 2012:26) usia dini adalah fase yang dimulai dari usia 0 tahun sampai anak berusia sekitar 6 tahun. Sedangkan menurut Berk (dalam Sujiono, 2011:6), Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Fadlillah (2012:19) menyebutkan anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dari paparan di atas, bahwa anak usia dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek (motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Wuryandani (dalam Wibowo, 2012:45-46) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Menurut Aqib (2011:13) Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Adapun upaya yang dilakukan mencakup stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi dan penyediaan kesempatan-kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif.

Depdiknas (dalam Sujiono, 2011:6) berpendapat 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.

Dari paparan di atas, Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional sosial yang tepat dan benar agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan nonformal.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Aqib (2011:14) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas dan diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

Sedangkan menurut Ibid (dalam Fadlilah, 2012:72-73) tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus adalah: (a) terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal, (b) terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal, (c) mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar.

Selain itu, menurut (Sujiono, 2012:43) tujuan pendidikan anak usia dini adalah 1) untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas; 2) untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah; 3) intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi; 4) melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki.

Dari paparan di atas, tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan terciptanya tumbuh kembang anak, terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak serta dapat menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

2.1.4 Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak pada masa prasekolah (TK/RA) menurut (Trianto, 2011:15) dapat dilihat dari empat ciri khas, yaitu: 1) perkembangan jasmani (fisik dan motorik), 2) perkembangan kognitif, 3) perkembangan bicara, 4) perkembangan emosi, 5) perkembangan sosial, 6) perkembangan moral. Sedangkan menurut (Susanto, 2011:33) perkembangan anak, yaitu: 1) Perkembangan Fisik, 2) perkembangan inteligensi, 3) perkembangan bahasa, 4) perkembangan sosial, 5) perkembangan moral. Sedangkan menurut (Aqib, 2010:29) Aspek-aspek

perkembangan pada anak usia dini yaitu: 1) sensorik, 2) motorik, 3) kognitif, 4)moral.

Dari paparan di atas aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan jasmani (fisik dan motorik), perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosialemosional.

2.2 Kemampuan

Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, tergantung dari mana kita memandang tentang istilah ini, menurut Munandar (dalam Susanto ,2011:97) bahwa kemampuan ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Senada dengan itu Robin (dalam Susanto 2011:98) juga mengatakan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Sedangkan menurut Daryanto (dalam Susanto, 2011:99) kemampuan adalah sifat yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan baik mental maupun fisik. Dengan demikian kemampuan adalah petensi individu yang merupakan bawaan dari lahir yang dipermatang oleh adanya pembiasaan dan latihan dalam melaksanakan tugasnya. Dari beberapa pendapat di atas kemampuan adalah potensi atau kesanggupan dalam diri individu dalam melakukan sesuatu yang dihasilkan dari pembawaan dan dipermatang oleh adanya pembiasaan dan latihan dalam melaksanakan tugasnya.

2.2.1 Kemampuan Berhitung Permulaan

Salah satu kemampuan yang penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Menurut Suharsono

(dalam Susanto, 2011:100) kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya simulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan

Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100) Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika. Suriasumantri (dalam Susanto, 2011:10) mengungkapkan kemampuan berhitung merupakan kemampuan cara belajar untuk mengatur jalan pikirannya dalam menguasai matematika, cabang matematika adalah berhitung.

Dari paparan di atas, kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan keterampilan berhitung yang sejalan dengan perkembangan kemampuan anak yang dapat meningkat ketahap jumlah, yaitu pengurangan dan penjumlahan.

2.3 Tahapan Berhitung Permulaan

Berbagai tahapan berhitung permulaan menurut Hurlock (dalam Depdiknas, 2007:6) ada tiga yaitu: (1) tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan, (2) tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak, dan (3) tahap pengenalan lambang dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Tahapan berhitung anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Piaget (dalam Susanto, 2011:100) tentang intelektual, yang mengatakan anak usia

2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap konsep/ pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dapat dilihatnya. kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak bosan.

2. Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan masa dari konkret ke lambang, tahap ini saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap peralihan ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

3. Tahap Lambang

Tahap ini dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Sedangkan menurut Bruner (dalam Budiningsih, 2012:41) perkembangan kognitif (berhitung) seseorang terjadi melalui tiga tahap, yaitu:

1. Tahap enaktif

seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan disekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekiranya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya gigitan, sentuhan, pengangan, dan sebagainya.

2. Tahap ikonik

seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi)

3. Tahapan simbolik

seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika matematika, dan sebagainya.

Dari paparan di atas, tahapan berhitung permulaan anak usia dini diawali bermain dengan benda-benda nyata yang bisa di hitung oleh anak, tahapan selanjutnya adalah tahapan peralihan dimana anak mulai memahami konsep dari benda-benda nyata ke lambang (simbol), baru setelah itu anak masuk ke tahap lambang.

2.4 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain atau pemberian tugas. Menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang mengembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan tertentu.

Metode yang digunakan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir anak serta mampu memecahkan masalah. Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011:104) mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Ketiga macam pola kegiatan tersebut adalah: (1) kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru, (2) kegiatan berpola semi kreatif, (3) kegiatan berpola kreatif.

Kegiatan dengan pengarahan oleh guru yaitu kondisi dan kegiatannya berada dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan berpola semi kreatif yaitu guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat sesuatu dan kegiatan berpola kreatif yaitu dengan cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Pola ini disesuaikan dengan usia dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak agar metode tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

Dari beberapa pendapat di atas, metode yang dapat digunakan dalam kemampuan berhitung permulaan adalah melalui permainan yang menyenangkan dan melalui permainan berpola yang diarahkan oleh guru, kegiatan berpola semi kreatif dimana guru memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat sesuatu, selanjutnya kegiatan berpola kreatif, anak dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh anak.

2.5 Program Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B mengacu Pada Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA. Program Pengembangan berhitung permulaan menurut Depdiknas tahun 2004, dapat digambarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 1

Program Pengembangan Berhitung Permulaan

KOMPETENSI DASAR	HASIL BELAJAR	INDIKATOR
Anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak dapat memahami bilangan	<ul style="list-style-type: none">• Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20• Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda• Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai (anak tidak disuruh menulis)• Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.• Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai sepuluh• Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan. Misal merah, putih, dan biru.• Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda.

Pada indikator di atas peneliti melakukan batasan, penulis mengambil tiga indikator yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama dan tidak sama jumlahnya, serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai sepuluh.

Menurut Hurlock (dalam Susanto, 2011:107) seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang

dialami anak, diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata, ketika anak mulai bicara. Pengalaman yang dialami seorang anak yang memulai pendidikan di TK. Pada saat ini pemahaman anak akan berkembang dengan cepat mengenai jumlah, konsep bilangan ini berhubungan dengan menambahkan dan pengurangan, sehingga secara bertahap bilangan menjadi lebih jelas. Oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting karena dengan permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut.

2.6 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely dalam Latif Mukhtar (dalam Sudanyana, 2014:4) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Yusufhadi miarso (dalam Fadlillah, 2012:205-206) menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Briggs (Sanaky, 2013:4) mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

Dari berbagai pendapat di atas, media pada dasarnya suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran, baik terletak maupun audio-visual serta dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

2.7 Tujuan Media Pembelajaran

Media dapat digunakan sebagai pembawa pesan, Menurut (Sanaky, 2013:5) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk: mempermudah proses pembelajaran dikelas; meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar; membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Fadlilah,(2012:207) tujuan media pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari,Dan menurut (Daryanto, 2010:8) tujuan media sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Dari paparan di atas menjelaskan bahwa tujuan media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan terampil dalam mempelajari materi yang dipelajari.

2.8 Media tiga dimensi

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka. Menurut (Sudjana, 2013:156) model adalah tiruan tiga demensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan.

Sedangkan menurut (Sanaky, 2013:127) beberapa benda yang digolongkan kedalam media tiga dimensi antara lain kelompok pertama, adalah kelompok benda asli, model, atau tiruan sederhana, mock-up, dan barang contoh atau specimen. Kelompok kedua adalah diorama dan pameran. Adapun media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian antara lain:

1. Media visual

Adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa/media yang hanya dapat di lihat, seperti:

- Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya)
- Media grafis adalah media pandang dua dimensi (gambar dan tulisan) menggunakan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang)
- Media model adalah media tiga dimensi, tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal dan yang jarang di temukan atau terlalu rumit dibawa kedalam kelas.
- Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada anak, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.

2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio.

3. Media audiovisual

Media ini bisa disebut media pandang dengar, dengan menggunakan media ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru beralih menjadi fasilitator belajar saja. Misal televisi/ video pendidikan dan sebagainya.

Dalam pembelajaran tiga dimensi ada keterkaitan antara guru, anak, dan materi belajar, agar apa yang disampaikan guru dapat diterima oleh anak. Media

tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi, dan tebal. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat berwujud sebagai tiruan aslinya.

2.8.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi

Kelompok media tiga dimensi dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Moedjiono (dalam Daryanto, 2011:29) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerja dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Namun demikian, kelemahan-kelemahannya adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan perawatannya rumit.

Sedangkan menurut Sanaky (dalam Sundayana, 2014:9) media pembelajaran untuk merangsang siswa dalam belajar dengan cara: 1) menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek langka; 2) membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya; 3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret; 4) memberi kesamaan persepsi; 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak; 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; 7) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.9 Indikator Ketercapaian

Dalam KTSP, Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 – 100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-

rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal.(Kunandar, 2009:149)

Tabel 2

Kriteria Peningkatan Berhitung Permulaan Anak

Kriteria	Skor
BSB	82 – 100
BSH	63 – 81
MM	44 – 62
BM	25 – 43

(Modifikasi dari Arikunto,2013:281)

Keterangan :

SB = Sangat Baik ↔ BSB = Berkembang Sangat Baik
 B = Baik ↔ BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 R = Rendah ↔ MM = Mulai Muncul
 SR = Sangat Rendah ↔ BM = Belum Muncul

Anak yang mendapat skor 25-43 maka anak tersebut termasuk dalam kriteria Belum Muncul (BM),anak yang mendapat skor 44-62 maka anak tersebut termasuk dalam kriteria Mulai Muncul (MM),anak yang mendapat skor 63-81 maka anak tersebut termasuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), anak yang mendapat skor 82-100 maka anak tersebut termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan keterangan di atas ketuntasan belajar ideal masing-masing indikator 75% dapat kita lakukan di TK dengan cara memasukkan indikator ketercapaian ke tabel kriteria peningkatan berhitung permulaan anak, dengan katagori yaitu anak sudah mencapai skor minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan ketuntasan belajar anak 75%.

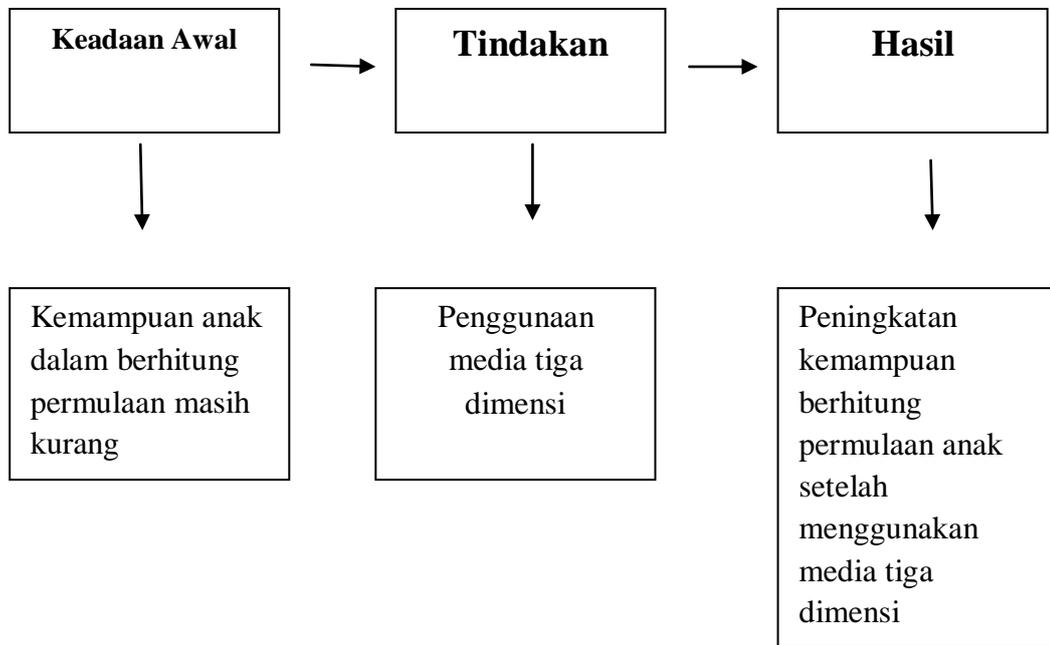
2.10 Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung permulaan sangat penting untuk dikembangkan, kemampuan berhitung anak dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam memecahkan masalah berhitung abstrak. Pada kenyataannya kemampuan berhitung permulaan anak masih kurang, karena stimulasi yang diberikan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh sebab itu untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak harus tepat dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, karena jika anak salah memahami suatu konsep maka akan berdampak pada pemahaman tahapan selanjutnya sehingga kemampuan anak tidak berkembang dengan baik.

Pendidik (guru) dalam menyampaikan materi yang diajarkan harus sesuai memilih media yang akan diajarkan dalam pembelajaran tersebut. Anak kelas B berada pada tahapan konsep (pengertian) anak menggunakan benda-benda yang dapat di hitungnya. Benda-benda yang dihitung anak dapat membantu anak memahami suatu yang abstrak bisa menjadi lebih konkret, sehingga untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelas B sebaiknya menggunakan benda-benda yang dapat di pegang anak (benda tiga dimensi)

Penggunaan benda dalam berhitung permulaan pada anak kelas B, dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, Melalui benda-benda anak akan lebih mudah memahami karena benda (benda tiga dimensi) merupakan benda yang dapat dilihat, diraba, dipegang anak secara langsung sehingga berhitung menggunakan angka yang abstrak dapat dihadirkan secara nyata. Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan Kerangka Berfikir



2.11 Penelitian Relevan

1. Skripsi. Chresty Anggreani. 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan Di Akuarium Pada Anak Kelompok B TK IT IQRO" dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, terbukti dengan hasil dengan hasil pematangan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan 75% dengan metode bermain dengan media ikan di akuarium yang menyenangkan, menarik sesuai dengan tahapan perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Skripsi. Vitri Purwanti. 2013. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal". Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan media

balok angka pada setiap siklusnya, kondisi awal 37% yang berkembang sangat baik pada siklus ke I menjadi 66% dan siklus ke II menjadi 86%.

3. Jurnal. Donna Amelia. 2012. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka Di TK Samudera Satu Atap Pariaman". Hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata peningkatan kesiapan berhitung anak pada kondisi awal 50% meningkat di siklus I 75 % lalu meningkat lagi menjadi 83%. Artinya permainan bola angka dapat meningkatkan berhitung anak.
4. Jurnal. Nurmaini. 2012. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dadu Angka Di TK Dharmawanita Persatuan Agama". Hasil Penelitian dilakukan 2 siklus, Pada siklus ke II sudah mencapai ketuntasan minimal.
5. Skripsi. Nilawati. 2012. "Penerapan Permainan *Leg Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Di Kelompok B TK Daya Wanita Kecamatan Darmaraja". Hasil penelitian tersebut bahwa melalui permainan *leg puzzel* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Dari beberapa penelitian relevan di atas terbukti bahwa melalui media tigadimensi dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Oleh karna itu peneliti ingin melakukan penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Tiga Dimensi anak kelas B di TK Al-Falah Palembang.