

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. TINJAUAN PUSTAKA

##### 1. Pengertian Media Kartu Angka

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam mencapai tujuan pengajaran. Sehubungan dengan hal tersebut maka media pembelajaran akan sangat membantu anak didik untuk menemukan konsep-konsep dasar dari angka.

Gerlach dan Ely (Arsyad, 2007:3) mengatakan "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap". Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas hal ini dikemukakan oleh (Sanaky, 2011:4-8).

Dalam Depdikbud (1997: 15) pengertian kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam pengembangan kecerdasan majemuk, kartu angka dibuat salah satu sisi bertuliskan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kartu angka merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan yang berisi bahan ajar berupa

gambar dan angka yang terbuat dari lembaran kertas dimana salah satu sisinya bergambarkan jumlah benda satu sampai dengan sepuluh atau lebih.

## **2. Penegertian Konsep mengenal kartu angka**

Tim Kreatif Cikal Aksara (2011: 17) Konsep angka adalah objek matematika yang digunakan untuk menghitung dan mengukur . Sebuah simbol notasi yang mewakili sebuah angka yang disebut angka tapi umum digunakan , jumlah kata bisa berarti objek abstrak, simbol, atau kata untuk angka, sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan, suatu entitas abstrak dalam Konsep ilmu matematika. Tetapi bagi orang-orang awam, angka dan bilangan seringkali dianggap dua entitas yang sama. Mereka pun umumnya menganggap angka dan bilangan sebagai bagian dari matematika. Pengenalan konsep angka di taman kanak-kanak Islam Sudiang Asri Makassar ditemui masih rendahnya kemampuan mengenal konsep angka pada anak TK, anak masih banyak yang belum mengenal konsep angka, anak hanya hafal angka-angka namun belum jelas dalam menunjukkan angka yang disebutkan guru, kurangnya waktu bermain tentang konsep angka, media yang digunakan guru kurang bervariasi. Tindakan yang di ambil adalah dengan permainan papan seluncur kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka

## **3. Fungsi Kartu Angka.**

Menurut Susanto (2011:109) “permainan kartu berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan”. Kartu angka merupakan kartu yang dapat dilihat oleh guru dimana diatas kartu dituliskan lambang bilangan yang

bertujuan sebagai sarana bermain dan anak dalam kegiatan mengenal angka yang disebut angka.

Menurut Sardiman (1994 : 203) peranan media dalam proses pembelajaran adalah : (1) Menghemat waktu belajar, (2) Memudahkan pemahaman, (3) Meningkatkan perhatian anak didik, (4) Meningkatkan aktifitas anak didik, (5) Mempertinggi daya ingat anak didik

#### **4. Langkah-langkah Kegiatan Menggunakan Kartu Angka**

- a. Guru memperlihatkan dan memperjelas kartu angka pada anak agar dalam pembelajaran guru menjelaskan materi secara jelas pada anak
- b. Guru menyebutkan angka yang dipegang kemudian guru meminta anak menyebut kartu angka yang diperlihatkan
- c. Guru membimbing anak dalam menggunakan kartu angka secara berkelompok
- d. Guru mengamati dan memberikan motivasi kepada anak dalam menggunakan kartu angka dan mengamati anak sejauh mana dapat menggunakan kartu angka dalam kegiatan belajar

#### **5. Kelebihan media kartu angka**

Menurut Sadiman, dkk (2002:16), secara umum media kartu angka mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
  - b. Objek yang kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
  - c. Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat, dapat di bantu dengan high speed photography atau timeplase
  - d. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

#### **6. Kelemahan media kartu angka**

Sedangkan kelemahan media kartu angka menurut Sadiman, dkk (2002:16) adalah sebagai berikut:

1. Sulit menampilkan gerak dalam media kartu.
2. Biaya yang dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat kartu angka yang lebih bagus dan bervariasi.
3. Berbagai unit-unit pelajaran dalam media kartu harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak.
4. Jika tidak dirawat dengan baik, media kartu akan mudah rusak dan hilang.
5. Memerlukan kreatifitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media kartu sehingga tidak membosankan anak

## 7. Indikator mengenal angka

Dalam peningkatan kemampuan mengenal angka maka guru harus berdasrkan Kurikulum Standar Pendidikan PAUD Peraturan Mentri Taman Kanak-Kanak tahun 2009 khususnya pada pengembangan kognitif

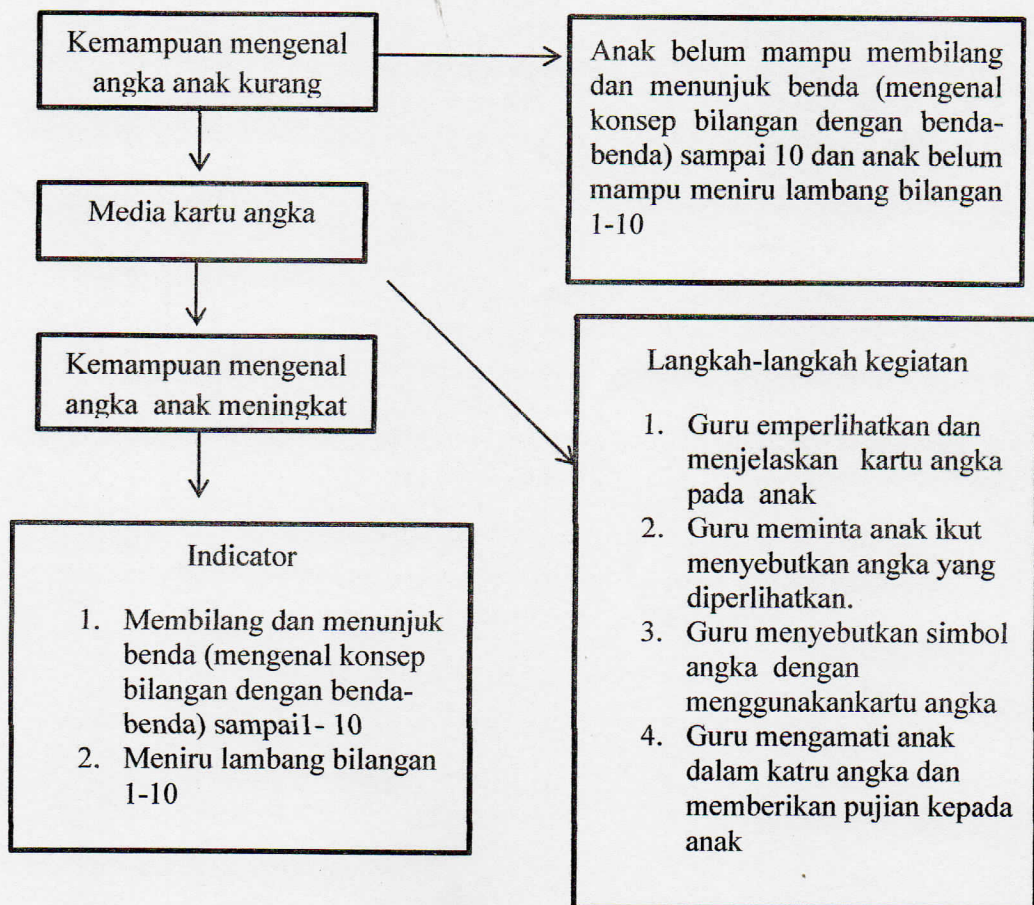
1. Membilang (menyebut konsep bilangan) sampai 1-10
2. Meniru menulis urutan angka 1-10

## B. Kerangka pikir

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya tindakan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk permainan berhitung. Permainan berhitung ditaman kanak-kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan mengenal angk tetapi juga kegiatan mental , sosial dan emosional kerana itu pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Konsep bilangan melibatkan tentang berapa jumlahnya dan berapa banyak termasuk menghitung, menjumlah.

Mengenal angka melibatkan pemikiran tentang berapa jumlahnya atau banyak termasuk menghitung menjumlahkan satu tambah satu yang terепenting adalah mengerti mengenal angka. Pemahaman mengenal angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang dalam bekerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan anak akan bingung dan tidak paham tentang apa yang dillihat melalui belajar tentang mengenal angka.

Kemampuan untuk mengenal angka diarahkan untuk dapat berhitung secara sederhana. Kemampuan yang dikembangkan antara lain mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, menghubungkan mengenal angka dengan lambang bilangan dan menciptakan bentuk sesuai dengan kartu angka. Melalui media kartu angka diharapkan anak mampu memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara sederhana akan diuraikan model kerangka pikir dalam skema sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis

Adapun hipotesis yang dapat dilihat dalam kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis, yaitu jika menggunakan media kartu angka akan meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

#### B. Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah program media yakni kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dalam pengertiannya adalah benda yang konkret yang hanya dapat berupa kartu angka dengan menggunakan media kartu angka, adapun hasilnya adalah:

1. Membantu mengenal konsep bilangan dengan 1-10
2. Meniru menulis urutan angka 1-10

#### C. Subjek Penelitian

Subjek pembelajaran adalah Anak Kelompok B di TK Muara Sialang Awi Kecamatan Diringharau, Kabupaten yang berjumlah keseluruhan 12, anak laki-laki 5 anak perempuan 7 orang anak