**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Kemampuan Berhitung**
3. Pengertian Kemampuan

Ada banyak ahli yang memberikan definisi tentang kemampuan, misalnya saja menurut Tadkirotun (2012) mengemukakan bahwa kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja. Menurut Asmani (2010: 102), bahwa “kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan”.

Selanjutnya totalitas kemampuan dari seseorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor, yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk menjalankan kegiatan mental. Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan bakat-bakat sejenis.

Kemampuan adalah sifat lahir dan dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Ada empat kemampuan (kualitas atau skills) yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

8

1. Keterampilan teknis, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat, prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
2. Keterampilan manusia, adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
3. Keterampilan konseptual, adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.

Selain itu Atmosudirdjo (1999: 37) juga mengemukakan tentang pengertian dari kemampuan yaitu:

Kemampuan adalah sebagai sesuatu hal yang perlu dimiliki oleh setiap individu dalam suatu organisasi, kemampuan tersebut terdiri atas tiga jenis kemampuan *(abilities)* yaitu kemampuan sosial, kemampuan teknik dan kemampuan manajerial.

Konsep kemampuan dalam kepustakaan dikenal dua *terminology* yang memiliki makna yang sama, yaitu ada yang memakai istilah *abilities* dan istilah skills. Dengan mengacu pada pendapat di atas, juga membedakan jenis keterampilan/kecakapan yang terdiri atas keterampilan/kecakapan kemanusiaan *(human skills)*, keterampilan/kecakapan administrasi *(administrative skills),* dan keterampilan/kecakapan teknik *(technical skills).*

Menurut Iskandar (2011), kemampuan atau skill adalah berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas/pekerjaan berarti dapat (kata sifat/keadaan) melakukan tugas/pekerjaan sehingga menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan dengan sendirinya juga kata sifat/keadaan ditujukan kepada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas/pekerjaan atas dasar ketentuan yang ada.

1. Pengertian Berhitung

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat rangsangan dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Menurut Kline (Munawir, 2004: 204) berhitung adalah salah satu cabang matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa hampir semua cabang matematika yang berjumlah delapan puluh cabang besar selalu ada berhitung.

Ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara berbagai proyek, kejadian dan waktu. Kemudian menurut Wahyudi dan Damayanti (2005: 104) “matematika (berhitung) meliputi semua pemikiran dan keahlian yang membantu manusia dalam mengatur dunia”. Pemikiran dan keahlian untuk anak-anak meliputi mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, berhitung, memisahkan, mengukur, dan membandingkan. Anak juga akan belajar melalui pengalamannya dengan bentuk, ukuran, ruang, angka, dan simbol-simbol angka.

Selanjutnya dalam Depdiknas (2010: 299) dijelaskan bahwa:

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kemudian Sriningsih (2008: 63) mengungkapkan bahwa “kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta *(route counting/rational counting)*”. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Lebih lanjut Sriningsih (2008) menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan.

Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-Kanak Depdiknas (2007: 8) adalah sebagai berikut:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan di alam sekitar, b) pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, c) permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk mmenyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Berdasarkan defmisi di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan mengenal angka dalam hal membilang atau mengurutkan lambang bilangan, menunjuk urutan benda untuk bilangan dan memahami konsep benda. Kemampuan berhitung melalui tahapan berhitung yaitu orespondensi satu satu, kemampuan mengenal pola yaitu mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan, mampu memilah atau menyortir atau klasifikasi, serta kemampuan anak dalam menghafal bilangan, makna angka dan pengenalannya, kemampuan memahami ukuran waktu dan ruang kemudian penambahan dan pengurangan yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Hakikat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan dimana saja. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun ransangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika.

Montessori (Sujiono, 2009: 202) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima situasi-situasi dari lingkungannya. Adapun yang di maksud dengan kemampuan berhitung, sebagaimana pendapat dari Susanto (2011: 98), adalah:

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuannya yg di mulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung anak memiliki beberapa tahapan, penguasaan kemampuan berhitung pada anak usia Taman Kanak Kanak (TK) menurut pendapat dari Susanto (2011: 100), akan melalui tahapan sebagai berikut.

1. Tahap konsep / pengertian, pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yg dapat dihitung dan yang dapat dilihat, 2) Tahap transmisi / peralihan, tahap transmisi merupakan masa peralihan dari yang konkret ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan, 3) Tahap lambang, tahap ini dimana anak sudah mulai di beri kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Ketiga tingkat penguasaan tahapan ini dimulai dari memahami konsep berhitung, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, selanjutnya anak memahami lambang bilangan. Untuk mengembangkan tahapan demi tahapan penguasaan kemampuan berhitung pada anak salah satunya di kenal kan melalui permainan.

1. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih senang dengan bermain bahkan bermain itu merupakan suatu kebutuhan anak yang harus diberikan kepada anak, maka sebagai orang tua atau pendidik haruslah bisa memfasilitasinya agar anak bisa menemukan pengalaman-pengalaman dalam hidupnya. Masa usia dini merupakan masa keemasan dimana situasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Usia dini merupakan masa usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan potensi anak ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik melalui permainan ataupun dengan nyanyian.

Dalam peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak maka guru harus berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak, Tahun 2010 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini khususnya pada pengembangan kogniif. Penelitian ini dianggap berhasil apabila anak telah mampu megenal anka dengan baik (telah mencapai tingkat pencapaian) dengan demikian anak tersebut mengalami “Berkembang Sesuai Harapan”

1. **Media Kartu Angka Bergambar**
2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara, dan pengantar dalam bahasa Arab. Media berarti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Hanick, dkk (Sanjaya 2016: 57), “media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber *(source)* dan penerima *(receiver)* informasi”. Selain itu menurut Purwati dan Eldarni (2001: 4), “media merupakan suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu informasi sehingga terjadi proses belajar”.

Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk dapat merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi anak didik untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar anak didik, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (2002: 2) tentang pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar anak didik, sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar: (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para anak didik dan memungkinkan anak didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal  melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) anak didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat anak didik, media pembelajaran juga dapat membantu anak didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dan memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien.

1. Kartu Angka Bergambar

Alat peraga atau media kartu merupakan fasilitas penting dalam di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan media kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas media kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan media diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Jadi dalam melengkapi alat peraga dan diimbangi pula dengan kreasi-kreasi yang meningkatkan keaktifan anak-anak akan meningkatkan kemampuan anak tersebut.

Raharjo (2010: 10) menegaskan bahwa media kartu angka dan kartu bergambar yaitu media yang memuat gambar suatu bilangan dengan yang terdiri dari 1 – 10 maupun yang belum tersusun (acak) digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Gambar adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti. Secara khusus media grafis/visual (gambar) berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafisikan.

Media kartu atau alat bantu mengajar adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga sering dipakai saat guru bercerita, oleh karena itu usahakan untuk selalu mengadakan dan memperbarui alat-alat peraga kartu. Dengan alat peraga, pelajaran akan disajikan lebih menarik.

Manfaat media kartu antara lain: Mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran), Membantu pengertian (menjelaskan makna), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail- detail ceritanya.

Jadi media kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif misalnya, untuk menjelaskan usia, ciri khas, karekter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan.  Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran yang dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Oleh karena itu penggunaan kartu media kartu angka bergambar tersebut diyakini dapat mendorong, dapat memotivasi anak untuk terus belajar serta meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran khusunya dalam mengenal lambang bilangan.

Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya. Menurut Tadkirotun (2012) kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Selain itu, dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Sehingga walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pembelajaran akan semakin baik.

1. Kelebihan dan Kelemahan dari Media Kartu Angka Bergambar

Menurut Sadiman, dkk (2009: 29) kelebihan media kartu bergambar diantaranya:

1. Sifatnya konkret gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) Media atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalah pemahaman, 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan perawatan khusus.

Sedangkan menurut Sulaiman (1988: 29) kelebihan media gambar yaitu:

1. Gambar mudah diperoleh, bisa digunting dari majalah, atau dibuat sendirian, mudah dalam menggunakannya, 2) Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar, 3) Koleksi gambar dapat diperoleh terus, 4) Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran

Berdasarkan pendapat di atas, keunggulan dari media kartu angka bergambar dalam pembelajaran antara lain: 1) pembelalajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut materi akan mudah diulangi, sehingga pembelajaran pemahaman anak dapat tercapai secara optimal, 2) belajar dengan lambang bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar, anak akan senang karena kartu dikemas dan disajikan dengan tema yang bermacam-macam dan menarik, 3) bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan ditempat manapun. Praktis untuk anak, maka materi yang akan dipelajari mudah dimana anak mempelajarinya.

Menurut Sadirman, dkk (2009: 31) menyatakan selain kelebihan media gambar juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu:

1. Gambar hanya menafsirkan indera mata, 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pembelajaran (ukurannya terbatas untuk kelompok besar)

Selain itu, kekurangan dari penggunaan media kartu angka bergambar ini adalah sebagai berikut :

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena anak didik hanya merasa sekedar bermain saja
4. Sulit untuk membuat anak didik berkonsentrasi
5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar

Media kartu angka bergambar memiliki sintaks atau langkah-langkah dalam penerapannya. Huda (2013: 252) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan melalui media kartu angka bergambar adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu; 2) Anak didik dibagi kedalam 2 kelompok (kelompok pemegang kartu gambar dan pemegang kartu angka); 3) Setiap anak didik mendapat satu buah kartu; 4) Anak didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; 5) Setiap anak didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu; 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap anak didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. 7) Kesimpulan.
2. **Kerangka Pikir**

Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar sangat menentukan hasil belajar anak didik. Hal ini dapat dipungkiri bahwa hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh anak didik itu sendiri. Rendahnya hasil belajar anak didik dapat dilihat dari aspek guru, yang pertama tidak sesuai dan efektifnya pembelajaran yang digunakan sehingga proses belajar mengajar membuat anak didik menjadi pasif dalam menerima mata pelajaran. Kedua, guru kurang melibatkan anak didik dalam menyelesaikan soal di papan tulis.

Faktor anak didik yaitu pertama, pada saat pembelajaran berlangsung anak didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Kedua, kesulitan dalam mengenal simbol matematika dan kurang berani tampil mempresentasikan ataupun mengerjakan tugas di papan tulis serta kurangnya bekerjasama pada saat kerja kelompok, terlihat hanya beberapa anak didik yang bekerja sedangkan yang lain hanya bermain. Serta kurangnya interaksi antar anak didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu salah satu bentuk pemecahan masalah yang dapat meningkatkan keaktifan anak didik adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka bergambar. Sehingga diharapkan Pendekatan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak didik khususnya pada TK Bina Mulia Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

Secara sederhana model kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Pembelajaran berhitung di TK Bina Mulia Kecamatan Panakkukang Kota Makassar

**ASPEK ANAK DIDIK**

1. Kurang mampu menunjuk

dengan membilang angka 1-10

1. Kurang mampu mencocokkan

kartu angka dengan gambar yang sesuai

**ASPEK GURU**

1. Tidak menggunakan media yang menyenagkan
2. Kurang melibatkan anak didik

**Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Berhitung di TK Bina Mulia Rendah**

**Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Angka Bergambar**

Langkah-Langkah

1. Guru menyiapkan beberapa kartu.
2. Anak didik dibagi kedalam 2 kelompok (kelompok pemegang kartu gambar dan

pemegang kartu angka)

1. Setiap anak didik mendapat satu buah kartu.
2. Anak didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
3. Setiap anak didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu.
4. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang

berbeda dari sebelumnya.

1. Guru membagikan LKA

**Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Berhitung di TK Bina Mulia**

**Meningkat**

Skema 2.1: Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah jika pembelajaran berhitung menggunakan media kartu angka bergambar diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar anak didik TK Bina Mulia Kecamatan Panakkukang Kota Makassar meningkat.