

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini**

Selain pengenalan huruf aspek yang paling penting adalah belajar matematika. Salah satu pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung dasar pada anak usia dini, sehingga diharapkan anak usia dini dapat menguasai konsep berhitung sederhana. Sebelum membahas lebih jauh, maka perlu diketahui definisi berhitung dari berbagai sumber dan diperkaya untuk lebih memahami secara komprehensif tentang definisi tersebut:

1. Menurut Murjayanti berhitung merupakan salah satu aspek matematika yang digunakan untuk mengetahui berapa banyak jumlah suatu benda yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menghitung merupakan salah satu bagian dari matematika, berhitung sering disebut sebagai aritmatik.
2. Menurut Suyanto menghitung yaitu menghubungkan antar benda dengan konsep bilangan dimulai dari satu.
3. Menurut Abdurrahman aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan hubungan bilangan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut berhitung penjumlahan dan pengurangan

4. Ada definisi lain tentang berhitung permulaan menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu melalui berhitung.. kemampuan berhitung anak merupakan bagian yang sangat penting dari program pembelajaran matematika

Berikut ini yang dapat dikembangkan dalam kemampuan berhitung yaitu: (1) Mengenali atau membilang angka, (2) Menyebutkan urutan bilangan, (3) Menghitung benda, (4) Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (5) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (6) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkrit keabstrak, (7) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (8) Menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Sari, D. R., & Zainuddin, M. (2021)., juga mengatakan bahwa menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Berhitung adalah salah satu cabang dari

matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, dan operasi pembagian

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Pada penelitian ini, kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dimulai dari bilangan, angka, penjumlahan dan pengurangan sederhana. Bilangan pada anak usia dini diperkenalkan secara bertahap dimulai dari membilang 1-5, 6-10, 11-15, 16-20 dengan mengenalkan urutan angka. kemudian anak dapat membedakan angka dan mencocokkan bilangan dengan angka. Setelah anak memahami bilangan dan angka, anak belajar penjumlahan dan pengurangan. Penjumlahan dan pengurangan pada penelitian ini tidak diperkenalkan  $1+2=3$  atau  $3-1=2$ , tetapi penjumlahan dan pengurangan pada anak usia dini diiringi dengan adanya bilangan dan angka. Hasil penjumlahan dan pengurangan pada penelitian ini hanya sampai hasil 10.

### **2.1.2 Tujuan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Tujuan berhitung pada anak usia dini adalah mempersiapkan bekal dan mental anak pada kehidupan selanjutnya, dengan berhitung anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kesehari-hariannya. Hal ini sependapat dengan Susanto (2011: 97) bahwa tujuan berhitung untuk anak usia dini adalah membekali anak untuk bekal kehidupannya di masa depan dengan memberikan bekal kemampuan berhitung anak. Dengan memberi bekal kepada anak, maka anak akan siap menghadapi permasalahan yang akan terjadi pada kehidupannya. Selain itu, (Khadijah, 2016: 145). Juga mengatakan bahwa ; tujuan

berhitung di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengenalkan dasardasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjut yang lebih kompleks..

Menurut (Depdiknas 2007:1) : terdapat tujuan umum dan khusus dalam permainan berhitung anak usia dini sebagai berikut :

### **1. Tujuan umum**

Secara umum permainan berhitung anak usia dini adalah untuk mengetahui dasar dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih komplek.

### **2. Tujuan khusus**

Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda kongkrit, gambar –gambar, atau angka yang ada disekitar anak.(2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung. (3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi. (4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.(5)Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan Dari teori di atas dijelaskan bahwa tujuan umum dari berhitung lebih menekankan pada aspek global berhitung yaitu memahami konsep dasar agar tidak mengalami kesulitan nantinya, sedangkan tujuan khusus lebih terperinci yaitu

agar berfikir logis melalui pengamatan benda konkrit sekitar serta dapat melibatkan diri dalam masyarakat yang kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung.

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan kemampuan berhitung dalam penelitian ini ialah untuk melatih anak usia 5-6 tahun dalam berpikir logis dan sistematis dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak memiliki bekal dalam menghadapi kehidupan sehari-hari serta menyiapkan mental anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

### **2.1.3 Tahap-tahap Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini**

Burns dan Lorton juga mengungkapkan bahwa pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri. Dapat disimpulkan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak serta merta langsung mengenalkan angka dan menjumlahkan, ini dikarenakan anak usia dini masih dalam taraf pra-operational sehingga perlu adanya tahapan-tahapan dalam menyampaikan pembelajaran berhitung. Menurut Susanto tahapan-tahapan berhitung anak usia dini sebagai berikut :

1. Tahap penguasaan konsep; Pada tahap ini anak berekspresi dengan bendabenda nyata yang dapat dilihat disekitarnya seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

2. Tahap Transisi ; Merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit ke lambang, tahap ini dimana anak mulai benar-benar memahami.
3. Tahap pengenalan lambang; Tahap ini dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa dipaksa, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Dari tahapan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung pada anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu dengan menghitung benda benda konkrit yang ada disekitar anak, kemudian pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap terakhir yaitu menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

#### **2.1 4. Manfaat Pengenalan Berhitung**

Berhitung adalah bagian dari pembelajaran matematika, tentu matematika sangat diperlukan sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan peserta didik

khususnya pada anak usia dini, demi menonsong pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi berikutnya.. Menurut Suyanto manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung adalah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Permainan matematika menurut Siswanto mempunyai manfaat bagi anak anak, diantaranya adalah sebagai berikut :

(a.) Dapat berfikir secara sistematis dan logis, (b.) dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan

kepandaian berhitung. (c). Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi, (d). Mengetahui konsep ruang dan waktu, mampu memperkirakan urutan sesuatu. Dan, terlatih dalam menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi.

**Tabel 2.1**  
Indikator Capaian kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Pernyataan
Kemampuan Berhitung	1. Mengenal bilangan	a. Anak mampu mengurutkan angka bilangan dari 10 hingga 20 b. Anak mampu menyebutkan urutan angka secara mundur dari 20-10 c. Anak dapat menjumlahkan dan mengurangi angka sebelumnya, contoh sebelum 12 adalah 11 d. Anak dapat menyebutkan angka sesudahnya, contoh sesudah 12 adalah 13
	2. Menghitung banyak nya benda	a. Anak dapat menjumlahkan benda yang disebutkan oleh guru b. Anak dapat menyebutkan angka jumlah yang ditunjuk oleh guru
	3. Menghubungkan dan menjumlahkan lambang bilangan	a. Anak dapat mencocokkan benda dengan bilangan angka yang sama b. Anak dapat menulis angka bilangan yang disebutkan oleh guru
	4. Membandingkan besar kecilnya angka	Mampu menyebutkan dan membandingkan angka bilangan dari kecil hingga bilangan terbesar

### 2.1.5 Media audio visual

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara Harafiah yang berarti “tengah”, “perantara “,atau “pengantar”dalam Bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad 2016:3).

*AECT (Association Of Aducation And Comunitation Techonolgy 1997)* dalam *Arsyad (2016:3)* memberi batasan tentag media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan. dan informasi Sebelum membahas lebih jauh, maka perlu diketahui media *audio visual* itu dari berbagai sumber dan perpektif untuk lebih memahami tentang defenisi media *audio visual* tersebut :

1. Menurut Syaiful Bahri Media *audio visual* adalah “Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yakni media auditif (*audio*) dan media *visual*.”
2. Yudhi Munadhi mengatakan bahwa “Media *audio visual* adalah media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses”.
3. Menurut Wina Sanjaya ( 2014:118) media *audio visual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti misalnya rekaman video, slide suara dan flm lainnya

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan –pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran



### 2.1.6 Jenis-jenis media *audio visual*

Adapun macam-macam media *audio visual* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Audio visual diam.*

yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.

#### 2. *Audio visual gerak,*

yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassete*.

### 2.1.7 Tujuan dan Fungsi Media *Audio Visual*

#### 1. Tujuan

Dalam bukunya, Hujair Sanaky menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran khususnya media *audio visual* adalah sebagai berikut:

(a). Mempermudah proses pembelajaran dikelas (b). Meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran (c). Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar (d). Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

#### 2. Fungsi

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya media *audio visual* menurut Nana Sudjana, yaitu: (a). Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif (b) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh

seorang pendidik (c). Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran (d). Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik (e). Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu peserta didik dalam mengangkap pengertian yang disampaikan oleh pendidik (f). Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

### 2.1.8 Langkah –langkah menggunakan media *audio visual*

Menurut Sumarno dalam Akmal Hadi Maulana (2014:14-15) media *audio visual* memiliki langkah -langkah dalam penggunaannya anatar lain :

#### 1. **Persiapan**

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu membuat rencana persiapan a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media c) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan

#### 2. **Pelaksanaan atau penyajian**

Pada saat melaksanakan media *audio visual* guru perlu mempertimbangkan seperti a) memastikan media dan peralatan yang akan digunakan b) memperjelas tujuan yang akan dicapai c) menjelaskan materi kepada anak selama proses belajar d) menghindari kejadian yang mengganggu konsentrasi pada anak ketika memulai pembelajaran

#### 3. **Tindak lanjut**

Aktifitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman anak tentang materi yang telah disampaikan dengan media *audio visual* hal ini bertujuan untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilaksanakan yang bisa dilakukan dengan cara berdiskusi observasi eksperimen dan tes adaptasi

### 2.1.9 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan dapat memahami dua kata yang membentuknya “hasil” dan “ belajar ” setelah mengalami belajar siswa berubah prilakunya dibanding sebelumnya Sayful Bahri Djamarah (2011:13) berpendapat bahwa “belajar adalah serangkaian kegiatan belajar untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman interaksi dengan menyangkut kognitif efektif, psikomotorik Anak “

### 2.2. Penelitian Relevan

Berdasarkan Hasil penelitian adapun penelitiain yang relavan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adinta Yasinta Sahara(2017) dengan judul pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada matapelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Campurdarat tuulungung jenis penelitian ini menggunakan pedekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *audio visual* terhadap minat belajar siswa kelas X dengan hasil  $(3,040 > 1,686) a = 0,05$  dengan signifikansi 0,0004
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mardhiyah (2017) dengan judul Efektivitas penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi belajar Sejarah kebudayaan Islam pada massa kelas VIII mts Negeri Gajah Demak tahun

ajaran 2016/2017. jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan eksperimen. Berdasarkan hasil analisisnya, uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa untuk hipotesis perbedaannya rata-rata memperoleh nilai  $sig. = 0,645$  karena nilai  $sig = 0,645 \geq 0,005$  maka  $H_0$  diterima artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas eksperimen .  $t_{hitung} = 2,034 > t_{table} = 168$  hal ini berarti ditolak artinya rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata belajar motivasi belajar control

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shanty Srimulyani (2015) dengan judul penggunaan media *audio visual* dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar. jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan eksperimen. berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* sudah berjalan dengan baik berdasarkan perolehan rata-rata 83% keaktifan belajar baik diperoleh dengan 81% dan hasil korelasi anatar penggunaan media *audio visual* dengan keaktifan belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar dapat diperoleh dengan 0,49 angka ini menunjukkan adanya hubungan sedang dan tidak cukup .

Dari tiga penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dimana pada ketiga penelitian diatas sama-sama membahas tentang media *audio visual* penelitian pertama membahas tentang pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada matapelajaran PAI kelas X di SMAN 1

Campurdarat tuulungung yang kedua penggunaan media *audio visual* terhadap motivasi belajar Sejarah kebudayaan Islam pada massa kelas VIII mts Negeri Gajah Demak dan yang ketiga penggunaan media *audio visual* dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar

### 2.3 Kerangka berfikir

Media *audio visual* adalah suatu alat yang dapat digunakan guru dalam mengajar yang membuat anak atau peserta didik dapat ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran peserta didik agar peserta didik dapat memberi pengalaman langsung kepada peserta didik. Melihat dari segi kegunaan media *audio-visual* ini dalam sebuah proses pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, karena melalui video yang diputar dapat memberikan kesan nyata bagi anak sehingga anak dapat meniru perilaku baik yang dihasilkan dan menonton vidio tersebut

Skema 2.2

#### Kerangka Berfikir



Keterangan:

X : Media *audio-visual*

Y : perkembangan kemampuan Berhitung anak 5-6 tahun

## 2.4 Hipotesis penelitian

Berdasarkan uraian kerangka pikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha: Terdapat pengaruh meningkatkan kemampuan behitung pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Islam Najmah Rugayah Darus. kec Medan helvetia

H0: Tidak ada terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun TK Islam Najmah Rugayah Darus. kec Medan helvetia

