

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) AN-NISA
BANJARSARI KEC. WONOSOBO,
KAB. TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

NUR KUMALAYATI

NPM : 1211070019

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) AN-NISA
BANJARSARI KEC. WONOSOBO,
KAB. TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

NUR KUMALAYATI
NPM : 1211070019

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M,Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

Media merupakan salah satu unsur penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat sesuai karakter anak TK akan meningkatkan perhatian anak, sehingga jika anak sudah menaruh perhatian pada pelajaran maka anak akan mengikuti dengan sebaik-baiknya dan berusaha mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil observasi prasurvey terdapat permasalahan terkait kemampuan berhitung anak di kelas B TK An-Nisa, dan hal ini disebabkan karena pendidik belum memanfaatkan media yang ada salahsatunya media audio visual. Terkait dengan masalah tersebut maka peneliti terdorong untuk meneliti tentang: “Penerapan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak- Kanak An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus ” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran berhitung melalui penggunaan media audi visual.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang menggunakan penelitian kualitatif yang dari setiap pengamatannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B TK An-Nisa Banjarsari yang berjumlah 27 orang. Analisa data dilakukan dengan prosedur pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media audio visual ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran berhitung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada tiap siklusnya yaitu: Pada siklus I, persentase keberhasilan peserta didik mencapai 55% atau 14 anak, berdasarkan akumulasi persentase dari kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II, persentase keberhasilan peserta didik meningkat menjadi 85% atau 23 anak. Dengan demikian, kemampuan berhitung anak dapat di terapkan melalui penggunaan media audio visual.

Kata Kunci : Peningkatan Hasil Belajar, Berhitung, Media Audio Visual.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
DI TAMAN KANAK-KANAK AN-NISA BANJAR
SARI KEC. WONOSOBO KAB. TANGGAMUS**

Nama Mahasiswa/i

NUR KUMALAYATI

NPM

1211070019

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang skripsi Munaqasah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hi. Eti Hadiati, M.Pd.
NIP. 196407111991032003

Pembimbing II

Kanada Komariyah, M.Pd.

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TABIIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DI TAMAN KANAK-KANAK AN-NISA BANJAR SARI KEC. WONOSOBO KAB. TANGGAMUS**, Disusun oleh **NUR KUMALAYATI, NPM: 1211070019**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu, 04 Desember 2019**, pukul: **07.30-09.00 WIB** di Ruang Sidang Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

Sekretaris : **Untung Nopriansyah, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**

Penguji Kedua : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

Penguji Pendamping : **Kanada Komariyah, M.Pd.I**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



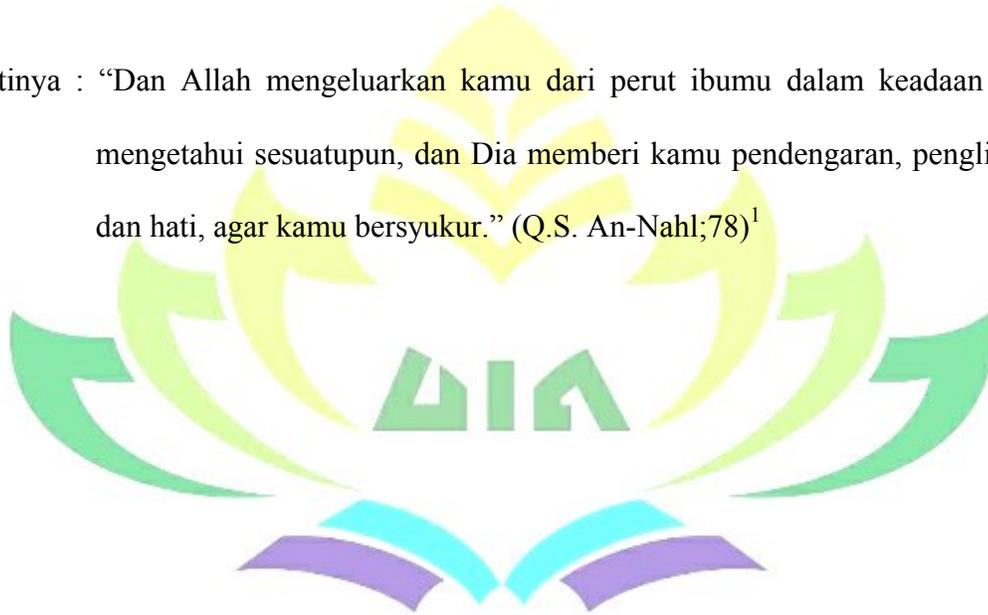
Prof. Dr. H. Niva Diana, M.Pd

NIP. 1963281988032002

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ . 

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl;78)¹



¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Fokus Media, 2010),h. 275

RIWAYAT HIDUP

Nur Kumalayati lahir di Wonosobo, pada tanggal 4 Januari 1991. Anak ke-10 dari 11 bersaudara Bapak Mukhlas dan Ibu Suwarti.

Pendidikan sekolah dasar ditempuh di MI. Al-Mamur yang diselesaikan pada tahun 2004. Kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama yang ditempuh di MTs. Al-Mamur yang diselesaikan pada tahun 2007. Sedangkan pendidikan sekolah menengah atas ditempuh di MA. Assalafiyah Plumbon Cirebon, yang diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian, pada tahun 2012 penulis meneruskan pendidikan strata satu (S1) ke Perguruan Tinggi, dengan mengambil Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Selama menjadi mahasiswa, penulis cukup aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Rumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
F. Hipotesis Tindakan	15

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Berhitung Anak Usia Dini	17
1. Defenisi Berhitung Anak Usia Dini	17
2. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini	18

3. Prinsip-Prinsip Berhitung.....	20
4. Manfaat Pengenalan Berhitung	21
5. Tahap Berhitung Anak Usia Dini	23
6. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	26
7. Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini	28
B. Media Audio Visual	30
1. Pengertian Media Audio Visual	30
2. Macam-macam Media Audio Visual	32
3. Sifat Media Audio Visual	38
4. Tujuan dan Fungsi Media Audio Visual dalam Pembelajaran	39
5. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual	42
6. Prinsip Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini	43
C. Karakteristik Anak Usia Dini	44
D. Penelitian Yang Relevan	47

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Defenisi Metode	50
B. Jenis dan Sifat Penelitian	51
C. Ruang Lingkup Penelitian	55
D. Desain Penelitian	56
E. Alat Pengumpul Data.....	60
F. Teknik Analisa Data	63
G. Indikator Keberhasilan Penelitian	65

BAB IV. OBJEK DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Profil TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus.....	67
1. Sejarah Singkat Berdirinya	67
2. Visi, Misi dan Tujuan.....	67
3. Keadaan Guru	68
4. Keadaan Peserta Didik	68
5. Keadaan Sarana dan Prasarana	69

B. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung DI TK An-Nisa Banjarsari.....	70
1. Pelaksanaan Siklus I	71
2. Pelaksanaan Siklus II	81

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data prasurvey Hasil belajar Peserta Didik kelas B TK An-Nisa Banjarsari.....	11
Tabel 2. Data Guru TK An-Nisa Banjarsari.....	68
Tabel 3. Data Peserta Didik TK An-Nisa Banjarsari.....	68
Tabel 4. Data Sarana dan Prasarana TK An-Nisa Banjarsari.....	69
Tabel 5. Catatan Lapangan siklus I	74
Tabel 6. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B Siklus I	76
Tabel 7. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B Siklus I	77
Tabel 8. Catatan Lapangan Siklus II	84
Tabel 9. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B Siklus II.....	86
Tabel 10. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B Siklus II.....	87
Tabel 11. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	53
Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen kehidupan manusia paling penting. Aktivitas ini telah ada dan akan terus berlangsung sejak manusia pertama ada di dunia hingga berakhirnya kehidupan di muka bumi. Proses pendidikan ini terus berkembang sejalan dengan perkembangan sosial budaya manusia. Sejak manusia berinteraksi dengan aktivitas pendidikan, sejak itu pula manusia telah berhasil merealisasikan berbagai perkembangan dan kemajuan dalam segala lini kehidupan. Hal ini sejalan dengan perkataan Ibnu Khaldun dalam Al-Fandi bahwa pendidikan adalah suatu yang alami dalam perkembangan peradaban manusia.¹

Pendidikan dapat dikatakan sebagai sarana terbaik untuk menciptakan suatu generasi baru yang tidak akan kehilangan ikatan tradisi mereka sendiri, tetapi juga tidak bodoh secara intelektual. Ini artinya, kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikannya. Sebaliknya, tanpa pendidikan maka diyakini jika manusia sekarang tidak akan berbeda dengan generasi manusia masa lampau.

Pendidikan adalah proses pembelajaran seseorang, guna memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan juga berfungsi mengembangkan sikap, watak,

¹Haryanto Al-Fandi, *Desain Pembelajaran yang Demokratis dan Humanis*, (Jogjarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h.26.

ketrampilan untuk memasuki kehidupan yang lebih lanjut. Proses pendidikan dapat dimulai dari dasar, dalam hal ini pada anak usia dini. Pendidikan dasar perlu dipersiapkan dengan baik agar memudahkan anak ke tahap berikutnya. Anak usia dini merupakan masa berkembangnya berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahkan anak usia dini dapat dikatakan sebagai masa berkembang yang paling cepat, sehingga dalam usia dini perlu adanya penanaman pendidikan awal yang baik untuk kemudian dapat memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Jasa Ungguh Muliawan anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu kelompok bermain (play group) dan taman kanak - kanak (kinder garten).

Kelompok bermain (play group) adalah suatu lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 2-3 tahun, sedangkan taman kanak-kanak (*kinder garten*) adalah lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 4-6 tahun. Untuk anak usia 3-4 tahun masih termasuk dalam kelompok bermain, namun juga sering dimasukkan dalam taman kanak-kanak.²

Dalam hal ini kelompok TK termasuk dalam usia 4-6 tahun. Tahap pendidikan anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang masih awal, salah satunya adalah berkembangnya kemampuan kognitif dasar yaitu matematika, pengenalan huruf, dsb. Pada tahap ini diharapkan anak mempunyai pendidikan dasar yang baik sehingga dalam pendidikan selanjutnya tidak mengalami kesulitan.

Seiring dengan perkembangan zaman, tentu saja mendorong pendidik untuk harus selalu melakukan upaya pembaharuan dalam proses belajar mengajar dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi, salahsatunya dengan menggunakan media pembelajaran.

² Jasa Ungguh M, *Manajemen Play Group dan Taman Kanak-kanak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009) ,h.11.

Media merupakan salah satu alat dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media diharapkan tujuan dari pembelajaran akan lebih mudah tercapai sehingga apa yang sudah direncanakan sebelumnya akan tercapai. Menggunakan media dalam pembelajaran dipandang akan lebih mudah siswa memahami materi yang akan dipelajari sehingga efektif dan efisien pembelajaran itu. Dalam al-Qur'an Allah SWT juga menjelaskan bagaimana alam ini sebagai media belajar bagi manusia hal ini tercantum dalam surat Al-Anbiya' ayat 30-31:

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا^ط
 وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٣٠﴾ وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ
 تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka, mengapakah mereka tiada juga beriman?(30). Dan telah Kami jadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh supaya bumi itu (tidak) goncang bersama mereka dan telah Kami jadikan (pula) di bumi itu jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk (31).³

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran guna memudahkan dan mengefektifkan proses belajar mengajar, baik itu berupa alat bantu yang modern seperti komputer, slide dan lain sebagainya, ataupun dapat berupa alat bantu mengajar yang sederhana,

³Az-Zikra, *Terjemah dan Tafsir Al-Qur'an dalam Huruf Arab dan Latin*, (Bandung: Angkasa, 2004), h.1339.

murah dan efisien seperti gambar, grafik, dan bagan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran di samping pendidik dituntut mampu menggunakan alat-alat tersebut, pendidik juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan tetapi tersedia, karena media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan suatu pembelajaran.⁴

Selanjutnya, media juga memiliki manfaat, salahsatunya membuat pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat para siswa. Sebagaimana firman Allah SWT dalam al-Qur'an Surat Ali Imran (3) ayat 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي
 الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي
 خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ



Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (190). (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk

⁴ Arief S, *Media Pengajaran (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.82.

atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka (191).⁵

Berdasarkan ayat tersebut, menngambarkan secara visual suatu kejadian yang dapat menstimulus akal kita, dan melalui media "al-Qur'an" itulah kita dapat mempelajari dengan lebih mudah bagaimana pesan yang ingin Allah sampaikan pada umatnya khususnya pada umat Islam. Maka, dapat dikatakan dalam pembelajaran di dalam lingkup kelas pun kita membutuhkan yang namanya media.

Pendidik setidaknya dapat menggunakan alat atau media yang sederhana dan efisien, yang meskipun sederhana tetapi hal itu merupakan suatu keharusan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di samping itu pendidik harus mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, adapun pemahaman tersebut menurut Arsyad meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektikan proses belajar mengajar
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. Seluk beluk proses pembelajaran
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran
5. Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pengajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran
7. Berbagai jenis alat dan teknis media pembelajaran
8. Media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran
9. Usaha inovasi dalam media pembelajaran.⁶

⁵ Az-Zikra, *Terjemah dan Tafsir*,.....h.304.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 2.

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar sangat beragam, begitu juga dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, banyak media dapat digunakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran salahsatunya media audio visual.

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 yaitu media auditif dan media visual. Media ini dibagi lagi ke dalam:

1. Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti audio visual bingkai suara (sound slides), audio visual rangkai suara, dan cetak suara.
2. Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti audio visual suara dan video-cassette.⁷

Lebih lanjut, dalam penelitian ini yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung adalah media audio visual. Media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Mengapa media audio visual sangat mungkin untuk diterapkan pada peserta didik, karena pada dasarnya kita memiliki potensi dasar yang sudah diberikan oleh Allah SWT., berupa penglihatan dan pendengaran, yang terdapat dalam surat an-Nahl ayat 78, sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 124

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”⁸

Dari ayat tersebut jelas bahwa Allah SWT telah memberikan kita indera yang harus dimaksimalkan, dan dapat digunakan untuk mempelajari sesuatu. Dan media audio visual adalah salah satu media yang mampu mengakomodir potensi tersebut melalui penglihatan dan pendengaran.

Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik sejak dini, selain dari pengenalan huruf. Salah satu pembelajaran matematika tingkat rendah adalah kemampuan berhitung dasar pada anak usia dini, sehingga diharapkan anak usia dini dapat menguasai konsep berhitung sederhana.

Menurut Susanto kemampuan berhitung adalah

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Selain itu juga ditunjukkan pada keseharian kita yang tidak terlepas dari berhitung, menunjukkan jumlah suatu benda, mengukur, ruang, waktu, dsb. Maka dari itu berhitung merupakan dasar pengetahuan yang sangat penting untuk dikenalkan kepada peserta didik khususnya anak usia dini.⁹

Pengenalan angka serta berhitung sederhana pada anak usia dini sama pentingnya dengan pengenalan huruf. Menurut Gardner kemampuan mengenal angka merupakan salah satu dari tujuh inteligen yang harus dikembangkan pada diri anak usia dini sebagai berikut:

⁸ Azhar Arsyad, *Media*,h.1174.

⁹ Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.98.

1. *Logical Mathematical*;
2. *Linguistic*;
3. *Musical Spatial*;
4. *Bodily*;
5. *Kinesthetic*;
6. *Interpersonal*;¹⁰

Dalam belajar matematika terdapat kemampuan yang dapat dicapai salahsatunya yaitu kepekaan dan kemampuan untuk mengamati pola-pola logis dan *numeric* (bilangan), serta kemampuan berpikir rasional atau logis, yang mana ini termasuk dalam *intelijen logical mathematical*. Dari sini anak diharapkan mampu mengenal dan membuat bagaimana bentuk angka yang sesuai dan mampu mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka yang sesuai.

Selain salah satu dari tujuh intelijen yang harus dikembangkan pada anak usia dini tersebut juga terdapat dalam kurikulum pendidikan TK, yaitu peserta didik diharapkan mengetahui bentuk simbol angka dari 1-10, mampu menyebutkan, mampu menyesuaikan antara jumlah suatu benda dengan simbol angka yang sesuai, dan mampu berhitung sederhana.

Karl Gross, Lazarus, Schiller dan Spencer mendefinisikan tentang bermain sebagai berikut: Karl Groos mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa.

Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Schiller dan Spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menggunakan energy yang berlebih

¹⁰ Dindin Jamaludin, *Metode Pendidikan Anak*, (Bandung: Penerbit Pustaka Al-Fikriis, 2010), h.52.

sehingga anak terlepas dari tekanan.¹¹ Maka dari itu bermain merupakan kegiatan yang disadari maupun tidak disadari, dan merupakan kegiatan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak sesuai karakter sehingga proses bermain dapat berguna bagi tubuh anak tersebut.

Merujuk pada teori di atas maka pendidikan pada jenjang TK harus disertai dengan bermain, sehingga dengan ini guru dapat menarik perhatian anak sebanyak mungkin. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Selain itu, penggunaan metode dalam mengajar juga dapat berpengaruh dalam proses belajar itu sendiri, sehingga dalam penggunaan media maupun metode belajar harus tepat dan tidak monoton.

Pembelajaran dengan menggunakan media bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak bosan sehingga tertarik mengikuti proses belajar mengajar. Kita perlu menyadari bahwa tidak ada media satupun yang sempurna, setiap media yang ada mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Untuk dapat menutupi kelemahan dari setiap media diharapkan penggunaan media yang bervariasi sehingga dapat meminimalisir dari setiap kelemahan media belajar yang ada

Dari hal yang dipaparkan tersebut, terlihat bahwa media memegang peranan penting dalam proses belajar pada tingkat TK, guna untuk menarik perhatian anak agar mereka mau melakukan proses belajar. Penggunaan media yang tepat sesuai karakter anak TK akan meningkatkan perhatian anak, sehingga

¹¹ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.35.

jika anak sudah menaruh perhatian pada pelajaran maka anak akan mengikuti dengan sebaik-baiknya dan berusaha mencapai hasil yang maksimal. Selain itu penggunaan media yang tepat akan mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan, pemilihan media tersebut tentu harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan lingkungan pendidikan.

Berdasarkan fakta dilapangan, bahwa banyak media belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka seperti dadu aritmatika, balok bersusun, timbangan angka. Namun, masih banyak tenaga pendidik yang kurang memanfaatkan media pembelajaran. Masih banyak tenaga pendidik yang memanfaatkan media yang sama dalam mengajar, atau bahkan tidak menggunakan media. Penggunaan media yang monoton akan membuat anak menjadi bosan, sehingga dapat mengganggu hasil belajar anak itu sendiri

Berikut data hasil prasurvey terhadap hasil belajar peserta didik di TK B, hal ini dimaksudkan agar peneliti bisa mendapatkan data awal mengenai kemampuan berhitung peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas B
TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus

No.	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1.	AF		√		
2.	AH			√	
3.	AF			√	
4.	AU		√		
5.	AR.	√			
6.	A DR		√		
7.	AP	√			
8.	A M	√			

9.	AS	√			
10.	AG			√	
11.	AH		√		
12.	BP			√	
13.	BR		√		
14.	ES	√			
15.	E K			√	
16.	F			√	
17.	F W			√	
18.	IU		√		
19.	IP		√		
20.	MBM			√	
21.	MFR		√		
22.	MP			√	
23.	M F		√		
24.	MB	√			
25.	MF	√			
26.	M			√	
27.	NWS		√		
Keterangan: BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik					

Sumber Data: Hasil prasurvey di TK An-Nisa Banjarsari.¹²

Berdasarkan hasil observasi di TK juga ditemukan bahwa kemampuan berhitung pada anak belum sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Hal ini terlihat setelah seluruh anak diberikan soal berhitung berbentuk instrument test, dimana setiap anak menjawab soal yang disediakan berupa menghitung, mencocokkan, penjumlahan, dan pengurangan.¹³

¹²Buku Nilai Kelas B TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus, Dokumentasi, 13 Agustus 2019.

¹³Hasil Observasi Pra Survey di TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus, 13 Agustus 2019.

Lebih lanjut, dari 27 anak diperoleh jeterangan sebagai berikut; Persentase anak yang berhasil (anak yang termasuk dalam kategori BSB) ada 0 anak (0%), Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 10 anak (37%), untuk kategori mulai berkembang (MB) ada 10 anak (37%) dan untuk kategori belum berkembang (BB) ada 7 anak (26%), sehingga dapat dikategorikan anak yang berhasil hanya 37%.

Hasil penilaian banyak anak salah menjawab pada butir soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Proses pembelajaran berhitung di TK tersebut yaitu guru langsung menulis soal penjumlahan di papan tulis dan anak mulai mengerjakan di lembar jawaban masing-masing. Dalam berhitung media yang dipakai hanya dengan bantuan batu kecil atau dengan jari, sehingga dapat dikatakan setiap belajar berhitung tidak ada media lain yang mendukung.

Berdasarkan hasil observasi prasurvey bahwa, tenaga pendidik menggunakan media yang monoton atau bahkan sering tidak menggunakan media, sehingga ini perlu adanya peningkatan proses belajar salah satunya yaitu dengan penggunaan media yang tepat. Selain penggunaan media dalam belajar tentu cara pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan usia dewasa. Perlu diketahui bahwa anak usia TK adalah masa dimana anak suka bermain, sehingga dalam proses belajarnya harus dengan metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Berdasarkan paparan di atas bahwa terdapat permasalahan terkait kemampuan berhitung anak. Dan hal ini menjadi persoalan yang harus segera diselesaikan salahsatunya dengan menggunakan alat bantu, yaitu berupa media.

Karena penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat berdampak pada meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Terkait dengan masalah tersebut maka penulis terdorong untuk meneliti tentang: “Penerapan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak (TK) An-Nisa Banjarsari, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak di TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus .
2. Belum diterapkannya media audio visual pada pembelajaran di TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus.
3. Penelitian dilakukan terhadap anak didik kelas B di TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus .
4. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan penelitian yang menekankan pada proses pembelajaran yang terfokus pada kelas.

C. Rumusan Masalah

Pada dasarnya penelitian itu dilakukan berangkat dari sebuah masalah. Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan

apa yang benar - benar terjadi, antara teori dan praktek, antara aturan dan pelaksanaan ,antara rencana dengan pelaksanaan. Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan di carikan jawabannya melalui pengumpulan data.¹⁴

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas. Maka, peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah Penggunaan Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik kelas B di TK An-Nisa Banjarsari, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan berhitung anak didik kelas B di TK An-Nisa Banjarsari melalui menggunakan media audio visual.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menumbuhkan pemahaman dan memberikan informasi terhadap penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), cet. Ke-10, h.56.

- 1) Peserta didik diharapkan dapat lebih berkemampuan untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan hitungan.
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada pelajaran berhitung melalui media audio visual sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk sekolah untuk memberikan fasilitas kepada anak didik dengan media-media pembelajaran yang lebih baik lagi,

dan agar sekolah lebih mengoptimalkan lagi fungsi guru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media modern agar tercapainya sistem belajar yang interaktif dan tidak menjenuhkan.

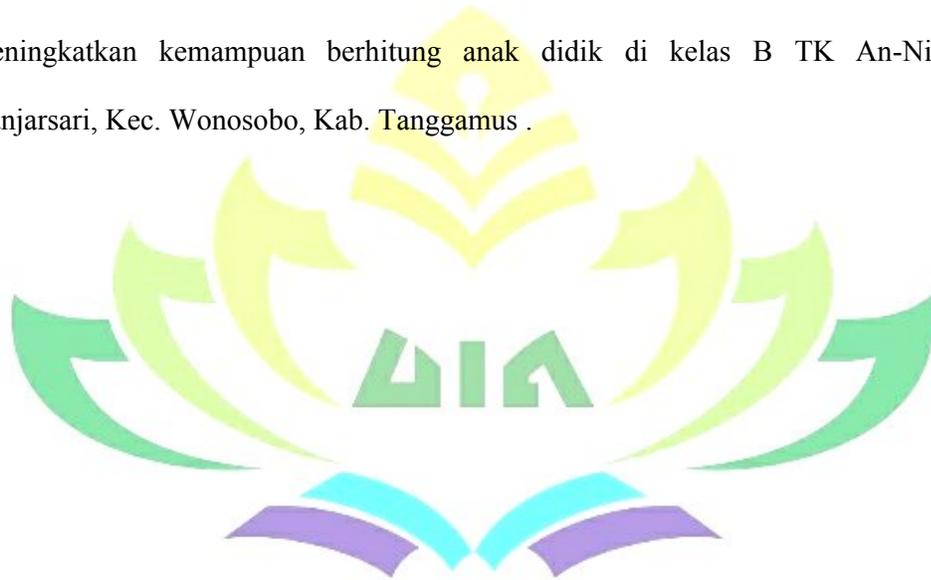
c. Bagi peneliti,

Penelitian ini dilakukan sebagai syarat akademik untuk menyusun skripsi dan juga sebagai penambah pengetahuan mengenai penerapan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat nyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Dari berbagai teori yang dipaparkan diatas bahwa media itu akan sangat berpengaruh pada kemampuan belajar. Bagaimana caranya untuk menarik perhatian peserta didik yaitu salah satunya dengan penggunaan media seperti media audio visual yang sangat interaktif penggabungan antara gerak, gambar dan suara yang mengandung emosi. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di kelas B TK An-Nisa Banjarsari, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus .



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Berhitung Anak Usia Dini

1. Defenisi Berhitung 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 defenisi berhitung dari berbagai sumber dan diperkstif untuk lebih memahami secara komprehensip tentang defenisi tersebut:

- a. 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.¹
- b. Menurut Suyanto menghitung yaitu menghubungkan antar benda dengan konsep bilangan dimulai dari satu.²
- c. Menurut Abdurrahman aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan hubungan bilangan-

¹ Lilis Murjayanti, *Peningkatan Kemampuan Menghitung Bilangan Bulat*, (Jakarta: Indeks, 2012),h,11

² Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, (Yogyakarta: Andi Offset,2005),h.177

bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.³

- d. 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.⁴

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung atau aritmatik adalah salah satu ilmu cabang matematika yang mempelajari tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta menghubungkan benda dengan konsep bilangan yang sesuai.

2. Tujuan Berhitung Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Belajar berhitung pada anak usia dini tentu sangat penting sebagai pengenalan dasar sebelum menuju ke jenjang berikutnya sehingga anak tidak merasa kesulitan nantinya.

Menurut piaget dalam Suyanto. tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logico-mathematical learning atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit, jadi tujuannya bukan agar

³Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h.253

⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.98.

anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berfikir.⁵

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

a. 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 kompleks.

b. Tujuan khusus

- 1) 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.⁶

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

⁵ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UNY Press, 2003),h.161.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2007),h.1.

melibatkan diri dalam masyarakat yang kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung.

3. Prinsip-Prinsip Berhitung

Prinsip dapat diartikan sebagai asas atau landasan dasar dari sebuah cara berfikir, ataupun tindakan. Dalam hal ini prinsip dibutuhkan dalam merancang, mengembangkan, menerapkan pembelajaran berhitung pada anak usia dini, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal karena didasari dengan prinsip atau landasan yang tepat.

Dalam Depdiknas mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sulit, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.⁷

Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan behitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

⁷Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK Dan SD,2007), h. 8.

Lebih lanjut Yew dalam Susanto, 2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya;

- a. Membuat pelajaran yang menyenangkan,
- b. Mengajak anak terlibat secara langsung,
- c. Membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung,
- d. Menghargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya,
- e. Dan fokus pada apa yang anak capai.
- f. mendisainn pembelajaran jaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.⁸

Dari prinsip dari pembelajaran berhitung diatas, maka dapat disimpulkan prinsip berhitung untuk anak usia dini, merupakan pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh peserta didik dengan bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, serta menyenangkan bagi peserta didik dan tidak memaksakan kehendak guru, dengan kata lain gurumemebri anak kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

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 pedidikan yang ebih tinggi berikutnya.

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2011), h.103.

sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap , mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

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.⁹

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.
- e. Dan, terlatih dalam menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi.¹⁰

Anak-anak yang cerdas matematis-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan matematikajuga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan member penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut sujiono permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.

⁹Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h.57.

¹⁰Igrea Siswanto, *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2008),h.44.

Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.¹¹

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

5. Tahap Berhitung Anak Usia dini

Dalam Depdiknas dinyatakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.¹²

Masa Transisi adalah Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

¹¹ Yuliani Nurani Sujono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.11.

¹² Depdiknas, *Op.Cit*,h.7

Piaget dalam Suyanto mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung.¹³

Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (simple abstraction) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (reflective abstraction).

Langkah berikutnya adalah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burns dan Lorton dalam Sudono menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep.¹⁴ Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

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

¹³ Suyanto, *Op.Cit*,h.160

¹⁴ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta; Grasindo,2010), H.22

tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.¹⁵

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 :

- a. Tahap penguasaan konsep; Pada tahap ini anak berekspresi dengan benda-benda nyata yang dapat dilihat disekitarnya seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- b. Tahap Transisi ; Merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit ke lambang, tahap ini dimana anak mulai benar-benar memahami.
- c. 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.¹⁶

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.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Susanto, *Op. Cit.*, h.100

6. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung pada anak perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda, anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Tentunya, jika kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.¹⁷

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung seorang anak dapat dibagi menjadi dua dimensi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut;

¹⁷A.K. Mudjito, *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), h.

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.
- b. Dan, faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman siswa.¹⁸

Adapun faktor internal dibagi menjadi:

- a. Faktor jasmaniah, yang meliputi faktor kesehatan (kemampuan mengingat, kemampuan pengindraan seperti melihat, mendengarkan dan merasakan) dan cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, yang meliputi usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, intelegensi, perhatian, bakat, minat, emosi, dan motivasi/cita-cita, perilaku/sikap, konsentrasi, kemampuan/unjuk hasil kerja, rasa percaya diri, kematangan dan kelelahan.

Kemudian faktor eksternal dibagi menjadi:

- a. Faktor keluarga, Karena keluarga adalah lingkungan pertama yang paling berpengaruh pada kondisi anak sebelum kondisi disekitar anak (masyarakat dan sekolah).
- b. Faktor sekolah, karena sekolah merupakan tempat belajar anak setelah di keluarga.
- c. Faktor masyarakat, selain di keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan di masyarakat.¹⁹

Faktor yang telah dikemukakan di atas dapat dijadikan perhatian dalam mengembangkan, menginovasi, dan peningkatkan kualitas dalam pembelajarn berhitung khususnya pada anak usia dini. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kemampuan atau intelegensi setiap anak itu berbeda, dan disinilah peran pendidika dibutuhkan sehingga, metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat digunakan dengan maksimal.

¹⁸Pipit, *Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan*, <http://cariilmupengetahuan.blogspot.in/2012/12/faktor-yang-mempengaruhi-kemampuan.html>, (diakses pada 20 September 2019).

¹⁹ Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, (Jakarta:PT Buku Kita, 2011), h.26-27.

7. Pelaksanaan Pembelajaran Berhitung

Berhitung anak usia dini merupakan tahap praoperasional, hal ini tentu mempengaruhi dalam hal proses pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran anak usia dini harus dalam keadaan yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Permainan merupakan metode yang penting dalam pembelajaran anak usia dini agar anak merasa senang serta belajar yang menyenangkan sesuai karakter anak.

Dalam pedoman yang dikeluarkan Depdiknas, pelaksanaan permainan berhitung anak usia dini dapat dilaksanakan melalui :

- a. Bermain pola Anak diharapkan mengenal dan mampu menyusun pola yang ada disekitar setelah melihat contoh kemudian membuat pola sesuai kreativitasnya. Permainan pola ini dimulai dari yang sederhana untuk selanjutnya ke yang kompleks.
- b. Bermain klasifikasi Pada permainan ini diharapkan anak mampu mengelompokkan suatu benda sesuai bentuk, jenis, warna, dan fungsi sesuai yang diarahkan oleh guru.
- c. Bermain bilangan Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai jumlah benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan dengan bentuk lambang bilangan.
- d. Bermain ukuran Anak diharapkan mampu mengenal konsep ukuran standar alamiah seperti panjang, besar, tinggi dengan alat ukur alamiah seperti jari, jengkal, langkah, tongkat, tali, dsb.

- e. Bermain geometri Anak diharapkan mengenal dan mampu menyebutkan berbagai macam benda sesuai bentuk geometri yang dilakukan disekitarnya seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar, segi empat, segi enam, oval, setengah lingkaran, dsb.
- f. Bermain estimasi Pada permainan ini diharapkan anak mampu memperkirakan sesuatu seperti waktu, ruang, jumlah serta terlatih dapat mengantisipasi kemungkinan yang akan terjadi.
- g. Bermain statistika Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan suatu objek tertentu.²⁰

Berdasarkan teori di atas banyak cara dalam belajar berhitung salah satunya bermain bilangan. Dalam permainan tersebut anak belajar tentang mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka serta berhitung sesuai tujuan dari penelitian. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini tidak dengan cara memberi materi serta menjejalkannya yang tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan anak, melainkan dengan cara permainan yang mengandung isi materi yang telah ditentukan.

Dalam aturan tersebut peningkatan kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung anak usia dini dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep, transisi dan lambang yang terdapat di semua jalur matematika yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri, estimasi, dan statistik.

²⁰ *Op.Cit*, Depdiknas,h.4

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa media merupakan alat. Media pendidikan sendiri merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²¹

Pengertian media juga diungkapkan oleh Sudjana (dalam Djamarah dan Zain), “media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran.”²² Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran sendiri sesungguhnya dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Selanjutnya Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwa “media apabila dipelajari secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.”²³

Dalam pengetahuan ini, pendidik, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

²¹ Anton Mulyono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h.727

²² Djamarah Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.120

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), h.3

Sebelum membahas lebih jauh, maka perlu diketahui media audio visual itu dari berbagai sumber dan perpekstif 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.”²⁴
2. Yudhi Munadhi mengatakan bahwa “Media audio visual adalah media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses”.
3. Menurut Hermawan bahwa “Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret yang tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Dari beberapa defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat instruksional modern yang digunakan untuk perantara yang digunakan dalam menyampaikan suatu informasi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan baik kepada peserta didik karena menggabungkan pandangan dan pendengaran secara bersamaan sehingga menimbulkan kesan hidup untuk membantu proses pembelajaran agar lebih baik dan menarik.

²⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2006),h.124

2. Macam-macam Media Audio Visual

Adapun macam-macam media audio visual adalah sebagai berikut:

a. Audio visual diam,

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

b. Audio visual gerak,

yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.²⁵

Berikut adalah macam-macam media audio visual menurut Yudhi Munadhi yaitu:

a. Film Gerak Bersuara

1) Karakteristik dan Manfaat Film

Media audio visual ini dapat dibagi kedalam dua jenis, yaitu:

- a) Media audio visual yang dilengkapi dengan fungsi perlengkapan suara dan gambar dalam satu unit, yang disebut media audio visual murni, seperti film gerak (movie) bersuara, televisi dan video.
- b) Media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran. Tetapi demikian itu tidak mengubah hakikatnya sebagai peralatam media visual. Karena unsur gambar pada jenis ini berupa gambar yang diproyeksikan, maka tayangan gambar tersebut tetap gambar diam (*still picture*), tidak bergerak dan termasuk media visual.²⁶

Film merupakan alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang dipandang oleh mata dan yang terdengar oleh

²⁵ *Ibid*, h.125

²⁶Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), h. 113

telinga akan lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

Adapun manfaat dan karakteristik dari media film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah:

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c) Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d) Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- f) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- h) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- i) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- j) Film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dan lain-lain
- k) Semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- l) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar²⁷

Selain kelebihan-kelebihan di atas, terdapat pula kelemahan-kelemahan.

Sama halnya dengan media visual dan media audio, media audio visual terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.

Disamping itu, pemanfaatan film untuk pendidikan dan pembelajaran masih sangat minim, hal ini dikarenakan media film dianggap memakan biaya yang tinggi.

Dalam menilai baik atau tidaknya sebuah film, Oemar Hamali sebagaimana dikutip Asnawir mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat peserta didik
- b) Benar dan autentik

²⁷*Ibid*, h. 116

- c) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
- d) Sesuai dengan tingkatan kematangan audiens
- e) Perbenadaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar
- f) Kesatuan dan sequence-nya cukup teratur
- g) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.²⁸

2) Jenis-jenis Film

Film untuk konteks pembelajaran memiliki jenis yang sangat bervariasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Film Dokumenter (*documentaries*). Menurut Heinich dkk. “Film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta”.

Grierson berpendapat bahwa documentary sebagai “*a creative treatment of actuality*” yakni perlakuan kreatif terhadap suatu kenyataan. Poin penting dalam film ini menurutnya adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia yang meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antar manusia, etika dan lain sebagainya. Misalnya film tentang dampak globalisasi terhadap sosial budaya disuatu daerah atau negara. Film dokumenter juga bisa menampilkan rekaman penting dari sejarah manusia.

- b) Docudrama, yakni film-film dokumenter yang membutuhkan pengadegan. Dengan demikian kisah-kisah yang ada dalam docudrama adalah kisah yang diangkat dari kisah nyata dari kehidupan nyata dan dapat diambil dari kehidupan sejarah. Misalnya kisah teladan para Nabi dan Rasul, walisongo, ulama dan tokoh terkenal serta kisah tentang orang-orang sholeh lainnya.
- c) Film drama dan semidrama, keduanya melukiskan *human relation*. Tema-temanya bisa dari kisah nyata dan bisa juga tidak yakni dari nilai-nilai

²⁸*Ibid*, h. 117

kehidupan yang kemudian diramu menjadi sebuah cerita, misalnya penyesalan orang-orang kafir, dan lain-lain.²⁹

Berkenaan dengan klasifikasi film, Asnawir mengklasifikasikannya menjadi “sepuluh jenis, yaitu film informasi, film kecakapan atau drill, film apresiasi, film dokumenter, film rekreasi, film episode, film sains, film berita (news, film industri, dan film provokasi”.

Film-film yang dibuat khusus untuk pembelajaran hendaknya berdurasi pendek. Anderson berpendapat “bahwa sebaiknya setiap program film yang dibuat hanya membahas satu konsep saja”.³⁰

3) Langkah-langkah Pemanfaatan Film

Pemanfaatan film dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut;

- a) Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hubungan film dengan tujuan pembelajaran menurut Anderson adalah: pertama, film untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep, seperti konsep jujur, sabar, demokrasi dan lain-lain. Disamping itu untuk mengajarkan aturan dan prinsip. Kedua, film untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh suatu keterampilan yang harus ditiru, misalnya keterampilan gerak karena media ini mampu memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepatnya. Ketiga, film paling tepat digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
- b) Pendidik harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- c) Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Dalam hal ini peserta didik dapat melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
- d) Adakalanya film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.

²⁹ *Ibid*, h. 117-118

³⁰ *Ibid*, h. 119

- e) Agar peserta didik tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- f) Sesudah itu dapat dites berapa banyak yang yang dapat mereka tangkap dalam film itu.³¹

b. Video

1). Karakteristik Video

Adapun karakteristik video adalah sebagai berikut:

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- b) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- d) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik
- e) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- f) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- g) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- h) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik.
- i) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- j) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k) Dengan video penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut di atas, media video ini memiliki kekurangan yakni media ini terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.³²

2). Langkah-langkah Pemanfaatan Video

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut, yaitu:

- a) Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hubungan program video dengan tujuan pembelajaran

³¹*Ibid*, h. 119-120

³²*Ibid*, h. 127

menurut Anderson yaitu, pertama pemakaian video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Kedua, pemakaian video untuk tujuan untuk psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh secara langsung. Melalui media ini, peserta didik dapat langsung mendapatkan umpan balik secara visual. Ketiga, dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

- b) Pendidik harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- c) Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini peserta didik melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
- d) Adakalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
- e) Agar peserta didik tidak memandang program video sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- f) Sesudah itu dapat dites berapa banyak yang yang dapat mereka tangkap dalam video itu.³³

c. Televisi

1). Karakteristik dan Manfaat Televisi

Omar Hamalik mengungkapkan bahwa “televisi adalah perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara”. Maka televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat dilihat dan didengar. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Televisi juga dapat memberikan kejadian-kejadian yang sebenarnya pada saat suatu peristiwa terjadi dengan disertai komentar penyiarinya. Kedua aspek tersebut secara simultan dapat didengar dan dilihat.

³³*Ibid*, h. 127-128

Televisi sebagai media pengajaran mengandung beberapa keuntungan antara lain:

- a) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- b) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- c) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- d) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan segala yang beraneka ragam
- e) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat
- f) Menarik minat anak
- g) Dapat melatih pendidik, baik dalam pre-service maupun dalam intervice training
- h) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

Adapun kelemahan-kelemahan televisi sebbagai media pengajaran adalah bahwa televisi terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Kekurangan lainnya yang mencolok adalah sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*). Dari sifatnya yang sentralistik ini, guru di sekolah sulit untuk mengontrol proses penyampaian pesannya.³⁴

3. Sifat Media Audio Visual

Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio visual memiliki sifat diantaranya adalah :

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
- c. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan belajar)
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).³⁵

³⁴*Ibid*, h. 140-142

³⁵<http://edukasi.kompasina.com/2010/04/11/Media-Audio-Visual-Slide-Bersuara/diakses> pada tanggal 20 Januari 2018

4. Tujuan dan Fungsi Media Audio Visual

a. 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.³⁶

b. 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 menangkap pengertian yang disampaikan oleh pendidik
- f. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.³⁷

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang dalam hal ini media audio visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, dalam hal ini media sebagai inti yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik kurang tertarik pada materi pelajaran atau mata pelajaran itu

³⁶Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Safiria Insania Pres, 2009).h.24

³⁷Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar,1998),h.99-100

merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka kurang memperhatikan. Dengan adanya media gambar (visual) diharapkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. Fungsi afektif, dalam hal ini penggunaan media dapat terlihat dengan tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, dalam hal ini penggunaan media tampak dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, ada tiga fungsi utama media pembelajaran khususnya media audio visual, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan secara material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.
- b. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik, isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.
- c. Memberikan instruksi, dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media

pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.³⁸

Adapun manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi
- d. Efisiensi waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- h. Meningkatkan peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.³⁹

Adapun manfaat media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- c. Objek bisa besar atau kecil
- d. Gerak bisa cepat atau lambat
- e. Kejadian masa lalu, objek yang kompleks
- f. Konsep bisa luas atau sempit
- g. Mengatasi sikap pasif peserta didik
- h. Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.⁴⁰

Adapun manfaat media audio visual yang dijelaskan oleh Hamalik (dalam Arsyad) adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

³⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 16-21

³⁹ Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2013), h. 51

⁴⁰ *Ibid*, h.52

- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta dapat membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.⁴¹

Dari uraian dan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Media audio visual merupakan salah satu stimulus bagi peserta didik untuk dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi serta respon positif peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kehadiran media audio visual sendiri dapat memberikan pengalaman langsung yang sangat berharga bagi peserta didik serta mengurangi verbalisme, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai. Jadi, dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran menjadi terarah maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Media audio visual sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan dan kelemahan media audio visual adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

Adapun kelebihan media audio visual adalah:

- 1) Alat tersebut dapat digunakan oleh semua peserta didik.
- 2) Menarik. Berdasarkan beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual) sekaligus dengan pendengaran (media audio) dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
- 3) Media audio visual tampilannya dapat dibuat semenarik mungkin sehingga anak akan lebih tertarik untuk mempelajarinya.
- 4) Baik untuk semua peserta didik karena bisa melihat dan mendengar.

⁴¹ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h.24-25

- 5) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram maupun cerita.
- 6) Variatif, karena jenisnya yang beragam, guru dapat menggunakan keragaman film yang ada kartun tiga dimensi, empat dimensi, dokumenter dan lain sebagainya
- 7) Tidak cepat membosankan peserta didik
- 8) Dapat digunakan tidak hanya untuk satu orang
- 9) Dapat digunakan untuk memberikan umpan balik.⁴²

Disamping kelebihan tersebut diatas, media audio visual memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Sering dianggap sebagai hiburan
- 2) Kegiatan melihat / mendengar video adalah kegiatan pasif
- 3) Harganya relatif lebih mahal
- 4) Peserta didik tidak dapat melihat secara lebih cepat bagian-bagian yang sudah ditayangkan dilewatkan
- 5) Apabila sering digunakan akan cepat rusak
- 6) Tidak mudah dibawa kemana-mana yang memiliki ukuran besar
- 7) Membutuhkan biaya besar untuk operasionalnya.⁴³

Dengan melihat kelebihan dan kelemahan penggunaan media audio visual, maka apabila pendidik akan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, kemungkinan besar harus meminimalisir kelemahan yang ada pada media tersebut, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta daya serap peserta didik dapat ditingkatkan.

6. Prinsip Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Media pembelajaran pada anak usia dini tentu mempunyai aturan atau syarat tersendiri, dijelaskan bahwa pada usia dini proses belajar disertai dengan bermain. Maka dari itu media pembelajaran usia dini harus sesuai dengan karakter anak, materi belajar, dan tidak membahayakan bagi anak. Menurut Sujiono

⁴²Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.167

⁴³*Ibid*, h.168

beberapa syarat media pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak usia dini sebagai berikut :

- a. Menarik / menyenangkan baik warna maupun bentuk
- b. Tumpul
- c. Ukuran sesuai anak usia dini
- d. Tidak membahayakan anak
- e. Serta bisa dimanipulasi.⁴⁴

Berdasarkan uraian di atas tentang syarat media untuk anak usia dini dapat disimpulkan bahwa media untuk anak usia dini yaitu menarik, tidak membahayakan, dapat dimanipulasi, dan ukuran disesuaikan dengan perkembangan anak.

C. Karakteristik Anak Usia Dini

Pandangan terhadap anak usia dini cenderung berubah setiap waktu, serta berbeda satu sama lain sesuai dengan ilmu atau teori yang melandasinya. Menurut Mulyasa banyak pandangan tentang anak usia dini, adayang berpendapat anak usia dini merupakan makhluk yang sudah dibentuk bawaan, ada yang memandang bahwa anak usia dini itu dibentuk oleh lingkungan, ada juga yang memandang bahwa anak usia dini adalah makhluk yang berbeda total dari orang dewasa, dll. Matematika atau berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif.⁴⁵

Menurut Jamaris karakteristik anak usia TK dalam ranah kognitif sebagai berikut :

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran

⁴⁴ Sujiono Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka Press. 2004).h.9.

⁴⁵ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012),h.16

- b. Telah mengenal sebagian besar warna
- c. Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya
- d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi kesekolah dan kapan harus pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- e. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya)
- f. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.⁴⁶

Berdasarkan teori tersebut bahwa anak usia TK mempunyai karakteristik kognitif berhitung yaitu sudah memahami jumlah, tertarik menggunakan simbol angka serta menulisnya, dan sudah mampu berhitung pada usia 6 tahun. Masa prasekolah anak lebih suka bermain dalam hal apapun, termasuk di antaranya dalam melakukan proses belajar mengajar, karena anak usia dini merupakan masa perkembangan (development).

Menurut Mulyasa anak usia dini dapat berkembang dengan baik berdasarkan pada beberapa prinsip, sebagai berikut : 1) menggunakan media yang bervariasi dalam belajar ; 2) dalam proses belajar melibatkan seluruh pancaindera; 3) suasana belajar yang menyenangkan; 4) anak diberi kesempatan untuk mengalami secara langsung pemecahan masalah yang sederhana.⁴⁷ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter pembelajaran anak yaitu dalam suasana menyenangkan salah satunya dengan bermain serta menggunakan media yang bervariasi agar anak tertarik untuk belajar, maka dari itu dengan pembelajaran yang baik diharapkan anak mampu berkembang sesuai karakter masing-masing.

⁴⁶ Jamaris Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, (Jakarta: PPs UNJ Press, 2003), h.24.

⁴⁷ *Op.Cit.* h.14

Kelompok anak usia dini menurut Isjoni dalam Mulyasa dibagi menjadi 3 kelompok yang mempunyai karakteristik masing-masing sesuai usia mereka, sebagai berikut:

a. Usia 0- 1 tahun

Usia ini merupakan usia bayi yang mempunyai perkembangan fisik yang sangat cepat dibanding dengan usia selanjutnya. Beberapa karakter bayi sebagai berikut;

- 1) Mempelajari kemampuan motorik dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- 2) Mempelajari keterampilan dengan pancaindra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukan setiap benda ke mulutnya.
- 3) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan nonverbal bayi

b. Usia 2-3 tahun

Usia ini tidak jauh berbeda dengan usia sebelumnya, yang secara fisik masih bertumbuh sangat pesat. Beberapa karakteristik khusus sebagai berikut ;

- 1) Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya, motivasi belajar pada anak usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- 2) Mulai mengembangkan kemampuan bahasa yang diawali dengan berceloteh kemudian satu dua kata yang belum jelas maknanya. Anak terus

belajar dengan mendengar bahasa orang lain, serta mengungkapkan isi hati dan pikiran.

- 3) Mulai belajar emosi yang berdasar pada lingkungan memperlakukan dia, sebab emosi bukan ditentukan dari bawaan melainkan lebih banyak dari lingkungan.⁴⁸

c. Usia 4-6 tahun

Usia ini memiliki karakteristik yang banyak berbeda dengan usia sebelumnya, sebagai berikut ;

- 1) Dalam hal fisik anak sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat mengembangkan otot kecil maupun besar seperti, manjat, melompat, dan berlari.
- 2) Perkembangan bahasa yang semakin baik mampu meniru serta mengulang pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif yang semakin baik yang ditunjukkan pada rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan.
- 4) Bentuk permainan yang masih individu bukan permainan sosial, walaupun aktifitas bermain dilakukan secara bersama-sama.⁴⁹

Menurut teori di atas dijelaskan bahwa anak TK termasuk dalam usia prasekolah yaitu usia 4-6 tahun dapat disimpulkan bahwa anak TK mempunyai karakteristik suka bermain, dimana anak lebih aktif dalam hal fisik yaitu berlari, memanjat, dan rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu.

D. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi dari Mareta Yola yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Marutangga Bilangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelompok B TK/RA Perwanida Tlawong Sawit Boyolali. Memberikan hasil bahwa produk APE marutangga bilangan

⁴⁸ *Ibid*,h.22

⁴⁹ *Ibid*,h.23.

dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan kualitas produk APE termasuk kategori layak untuk digunakan sebagai pembelajaran. Hasil ini dapat dilihat dari validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran mendapat jumlah skor 3,30 dengan presentase 82,7%. Hasil validasi ahli media mendapat skor 3,21 dengan presentase 80,2%. Hasil dari ahli guru mendapat skor 3,21 dengan presentase 80%. Hasil uji siswa dari 20 anak, pada uji pelaksanaan didapatkan data penilaian terhadap alat permainan edukatif berjumlah 183 dengan jawaban ya dari jumlah total maksimal penilaian 200 dengan presentase 91,5%.

2. Catherine Sophian dalam jurnal yang berjudul : Numerical Knowledge in Early Childhood“An analysis of predictors of academic achievement, based on six longitudinal data sets, found that children’s math skills at school entry predicted subsequent school performance more strongly than did early reading skills, attentional skills or socioemotional skills” Hasil analisis tentang perkiraan prestasi akademik yang didasarkan pada enam data longitudinal menyebutkan bahwa anak-anak yang memiliki ketrampilan matematika pada saat awal masuk sekolah diprediksi akan lebih cepat dalam memperoleh keterampilan membaca, perhatian, dan sosioemosional. Jadi, keterampilan matematika merupakan fondasi dari terbentuknya keterampilan-keterampilan pendukung lainnya
3. Penelitian yang dilakukan Ari Hijriyah, Muhammad Ali, dan Busri Endang, FKIP Untan Pontianak, Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, berjudul Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris

Anak Usia Dini dengan Alphabet Method di TK Town for Kids Pontianak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan apakah dengan mengenalkan kosakata bahasa Inggris dengan alphabet method dapat meningkatkan penegnaln kosakata bahasa inggris anak usia 4-5 tahun kelompok Turnip di TK Town for Kids Pontianak.⁵⁰

4. Penelitian yang dilakukan Widi, mahasiswa S1 Skripsi, Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, 2012, berjudul Teknik Gurudalam Pengenalan Kosakata Baru bagi Pelajar Usia Dini di TK Ar Rahman Jombang. Penelitian ini dilakukan untuk melihat teknik yang digunakan dalam pengenalan kosakata baru.⁵¹

Penelitian-penelitian yang terdahulu tentang media pembelajaran serta teknik atau metode yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan segmentasi yang berbeda. Berkaitan dengan penelitian yang penelilitlakukan, tentang efektivitas penggunaan media audio visual ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di sini lebih kepada bagaimana penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik di TK An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus ini.

⁵⁰ Ari Hijriyah, Muhammad Ali, dan Busri Endang, *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Alphabet Method di TK Town for Kids Pontianak*. (Sripsi : Untan, 2016)

⁵¹Widi, *Teknik Guru dalam Pengenalan Kosakata Baru bagi Pelajar Usia Dini di TK Ar Rahman Jombang*. (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2013)

<https://apaarti.com/arti-kata/menangani.html> diakses pada tanggal 24 Juli 2019, Pukul 21:00 WIB

W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amirko, 1984)

<https://hellosehat.com/parenting/kesehatan-anak/anak-hiperaktif-adalah/> di akses pada tanggal 28 Agustus 2019, Pukul 22.00 WIB

Dokumen Harmoni Psikologi Bureau Rajabasa Bandar Lampung, 2019

Arthur D. Anastopaulus dan Terri Shelton, *Assessing Attention Deficit Hyperactivity Disorder* , (New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers, 2001)

“TafsirWeb”(Online), tersedia di : <http://tafsirweb.com/10959-surat-at-taghabun-ayat-15.html> (20 November 2019)

Suhartono, Buana, Ari, *Perekayasaan Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Andi, 2004)

Susiadi AS, *Metedologi Penelitian* (Bandar Lampung: Fakultas Syariah, 2016)

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: alfabeta,2012)

Rosadi Ruslan, *Metode Penelitian*,(Jakarta:rajawali pers,2010)

Sumadi Surya Brata,*Metode Penelitian*, (Jakarta; PT.Raja Grafindo Persada,1998)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1993)

Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008)

Bagong Suyanto, *Metode Penelitian Soaial*, (Jakarta : Kencana Media Group, 2006)

Kartini Kartono, *Pengantar Riset Sosial*, (Jakarta:CV Mandiri Maju, 1996)

- Sugiono, *Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta,2007)
- Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta : Universitas Indonesia Press, 1992)
- Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2013)
- Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, (Semarang: CV Aneka Ilmu, 2003)
- Gerald Corey, *Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013)
- Hasan Langulung, *Teori – Teori Kesehatan Mental*. (Jakarta: Pustaka Al – Husna, 1992)
- Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT. Eresco, 1997)
- Kartini Kartono, *Psikologi Sosial 3*, (Jakata: CV. Rajawali, 1997)
- Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: Penerbit Libri, 2012)
- Latipun, Psikologi Konseling, Eka Wahyuni dan Karsih, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: Indeks, 2011)
- Sofyan S. Willis, *Konseling Keluarga*, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka : Amirko, 1984)
- Meity Taqdir Qodratillah dkk, *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar*, (Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011)
- R.A. Koesnan, *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*, (Bandung :Sumur, 2005)
- Arif Gosita, *Masalah perlindungan Anak*, (Jakarta : Sinar Grafika, 1992)
- Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak*, (Jakarta : Visimedia, 2007)
- Redaksi Sinar Grafika, *UU Kesejahteraan Anak*, (Jakarta : Sinar Grafika, 1997)
- Bisma Siregar, *Keadilan Hukum dalam Berbagai aspek Hukum Nasional*, (Jakarta : Rajawali, 1986)
- Maidin Gultom, *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*, Cetakan Kedua, (Bandung, P.T.Refika Aditama, 2010)

Jenny Thomson, *Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*, (Erlangga), 2018
Martini Jamaris, *Anak Berkebutuhan Khusus*, (Bogor : Ghalia Indonesia), 2018
Jati Rinakri Atmaja, *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*,
2010

Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling dalam Teori dan Praktik*,

Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: PT.Indeks, 2011)
Ismi Rahayu dengan judul *Teknik Terapi Dalam Menumbuhkan Bakat Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di Yamet Child Development Center Garuntang Bandar Lampung, Skripsi tidak di terbitkan (Bandar Lampung : Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan, 2019)*

Rizki Amalia, *Intervensi Terhadap Anak Usia Dini Yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy, Jurnal Obsesi, Vol 2, No 1, 2018, h. 32-33*

Eka Purnama Sari dengan judul *Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Berkebutuhan Khusus Di Tk Inklusif Dan Klinik Psikologi Tunas Mandiri Jl Kepayang, Gang Cendana, No 16, Rajabasa Pramuka Bandar Lampung, Skripsi tidak di terbitkan (Bandar Lampung : Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan, 2018)*

wawancara dengan Ibu Putri Novikarani terapis di Harmoni Psikologi Bureau,
pada tanggal, 17-10-2019

Hasil wawancara dengan Ibu Wulan Irodathiah Rachman terapis di Harmoni Psikologi Bureau, pada tanggal, 17-10-2019

wawancara dengan Ibu Maryam Khoiriyah, orang tua, pada tanggal, 17-10-2019

wawancara dengan Ibu Reni Rozalia, orang tua, pada tanggal, 21-10-2019

wawancara dengan Ibu Ayu Novita, orang tua, pada tanggal, 21-10-2019

wawancara dengan Ibu Ria Ayuni, orang tua, pada tanggal, 22-10-2019

wawancara dengan Ibu Evi Yulisa Wati, orang tua, pada tanggal, 22-10-2019