

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Dakon.

1. Kemampuan Berhitung Pada Anak TK B As-Sholihin.

Kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa, sanggup melakukan sesuatu (Anwar, 2001: 17). Berhitung adalah kemampuan mengenal angka dalam hal membilang atau mengurutkan lambing bilangan, menunjuk urutan benda untuk bilangan dan memahami konsep benda.

Dari pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah sanggup mengenal angka dalam hal membilang atau mengurutkan lambang bilangan, menunjuk urutan benda untuk bilangan dan memahami konsep benda.

2. Jenis-Jenis Kemampuan Berhitung.

- a. Meningkatkan keterlibatan indra.
- b. Mempersiapkan Isyarat lingkungan.
- c. Analisis tugas.
- d. Scaffolding.
- e. Refleksi tingkah laku.

3. Tujuan Pembelajaran Berhitung.

Pendidikan di PAUD sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Taksonomi Bloom bahkan menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar (*Learning to Learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan PAUD akan tumbuh menjadi kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan

agar anak mampu membaca, menulis, dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiasi. Dalam (Depdiknas, 2010: 299) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung ditaman kanak-kanak, yaitu: Tujuan umum, secara umum berhitung permulaan di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Tujuan khusus, secara khusus tujuannya yaitu: 1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak, 2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan 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 kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan secara spontan.

4. Manfaat pembelajaran Matematika berhitung pada anak.

Dalam pembelajaran matematika terutama berhitung sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitifnya. Saat anak berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

5. Kegiatan pembelajaran berhitung

a. Diskusi

Diskusi adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih. Biasanya komunikasi antar perorang atau kelompok tersebut berupa salah satu ilmu atau pengetahuan dasar yang akhirnya akan memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar. Diskusi bisa berupa apa saja yang awalnya disebut topic. Dari topic inilah diskusi berkembang dan diperbincangkan yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu pemahaman dari topic tersebut.

b. Pengajaran langsung

Model pembelajaran langsung menurut (Arends dalam trianto, 2011:29) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Sejalan dengan Widaningsih, dedeh (2010: 150) bahwa pengetahuan procedural yaitu pengetahuan mengenai bagaimana orang melakukan sesuatu, sedangkan pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan tentang sesuatu informasi factual yang diketahui oleh seseorang. Pengetahuan ini dapat diungkapkan baik dengan lisan maupun tulisan.

Pembelajaran langsung tidak sama dengan metode ceramah, tetapi ceramah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan Tanya jawab) berhubungan erat dengan model pembelajaran langsung. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya

menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya.

Widaningsih, (2010:151) ciri-ciri pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasil belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung berlangsung dan berhasilnya pengajaran.

Pembelajaran langsung memiliki pola urutan kegiatan yang sistematis untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh guru atau peserta didik, agar pembelajaran langsung tersebut terlaksana dengan baik. Menurut Kardi & Nur (dalam Trianto 2011:31) fase-fase pada model pembelajaran langsung dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 1. Fase dan peran guru dalam model pembelajaran langsung.

No	Fase	Peran guru
1.	Menyampaikan tujuan dan pembelajaran dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi siswa, dan mempersiapkan siswa.
2.	Mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan.	Mendemonstrasikan ketrampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
3.	Membimbing pelatihan.	Guru memberi latihan terbimbing.
4.	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik.

5.	Memberikan pelatihan dan penerapan konsep.	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari.
----	--	--

Sumber: Kardi & Nur (dalam Trianto 2011: 31)

Mengacu pada fase-fase tersebut, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran langsung yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 2) Guru menyampaikan materi dengan membahas bahan ajar melalui kombinasi ceramah dan demonstrasi. Setelah materi selesai disampaikan, guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik untuk dikerjakan sebagai latihan secara individu.
- 3) Selanjutnya guru bersama peserta didik membahas lembar kerja peserta didik (LKPD)
- 4) Diakhir pembelajaran guru memberikan soal-soal latihan sebagai pekerjaan rumah.

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran langsung Widaningsih (2010: hal 153) adalah sebagai berikut. Kelebihan model pembelajaran langsung :

- 1) Relatif banyak materi yang bisa tersampaikan.
- 2) Untuk hal-hal yang sifatnya procedural, model ini akan relative mudah diikuti.

Kekurangan atau kelemahan model pembelajaran langsung yaitu terlalu dominan pada ceramah, maka siswa akan cepat merasa bosan.

Pembelajaran langsung akan terlaksana dengan baik apabila guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan dengan baik dan sistematis, sehingga tidak membuat peserta didik cepat bosan dengan materi yang dipelajari.

c. Belajar kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain.

Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori kognitif konstruktivitis. Hal ini terlihat pada teori Vygotsky yaitu tentang penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap kedalam individu tersebut. Implikasi dari teori Vygotsky ini menghendaki susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif.

Untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang memadai diperlukan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah yang ditemui menuju tercapainya suatu pembelajaran biologi yang bermutu. Untuk mencapai pembelajaran kooperatif yang baik, peneliti-peneliti harus menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat

dijadikan sebagai penataan cara-cara sehingga terbentuk suatu ukuran langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran kooperatif yang lebih efektif.

Pemahaman pembelajaran kooperatif seseorang yang dapat diwujudkan dalam prestasi belajar adalah hal yang sangat tergolong penting. Hal tersebut karena akan banyak mempengaruhi peran dan aktifitas guru dalam mengajar dan aktifitas siswa dalam belajar. Mengajar kooperatif bukan sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan melainkan terjadinya interaksi manusiawi dengan berbagai aspek yang cukup kompleks. Pemahaman dalam pembelajaran kooperatif seorang siswa dapat diketahui apabila diadakan evaluasi belajar.

Evaluasi belajar merupakan salah satu tugas guru dalam meninjau sejauh mana pemahaman belajar kooperatif siswa dengan menggunakan metode belajar kooperatif tersebut. Dalam dunia pendidikan, kita ketahui bahwa selama satu periode pendidikan, orang selalu mengadakan evaluasi, artinya pada waktu-waktu tertentu selama satu periode pendidikan selalu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai baik oleh pihak pendidik maupun yang terdidik. Dalam proses belajar mengajar berlangsung, guru hendaknya sebagai evaluator yang baik. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah tujuan yang dirumuskan tercapai atau belum dan materi serta metode mengajar yang diterapkan apakah sudah cukup baik atau belum.

Berkenaan dengan pemahaman pembelajaran kooperatif, telah dijelaskan di atas pada umumnya, proses belajar mengajar kooperatif lebih efektif jika menggunakan metode belajar kooperatif tersebut.

Karena metode belajar kooperatif ini akan banyak saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan lebih banyak bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil serta memiliki kemampuan dan keberanian untuk mengeluarkan pendapat Thomson dan Smith (dalam Has, 2005: 9).

Didalam pembelajaran kooperatif, ada beberapa unsur yang terdapat didalam pembelajaran kooperatif adalah:

1. *Positive independence* (saling ketergantungan). Artinya siswa merasa bahwa mereka saling bergantung secara positif dan saling terkait antar sesama anggota kelompok, merasa tidak sukses jika temannya tidak sukses, unsur ini memiliki prinsip yakni “tenggelam atau berenang bersama”.
2. *Individual accountability* (pertanggung jawab individu). Artinya siswa memiliki tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi, keberhasilan kelompok tergantung pada keberhasilan individu. Artinya setiap individu harus aktif terhadap kelompoknya.
3. Mereka semua harus memiliki pola pikir bahwa mereka memiliki tujuan yang *sama* yakni aktif dalam proses belajar mengajar, dan juga aktif terhadap kelompoknya.
4. Harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompoknya. Diberikan evaluasi secara individu yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

B. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar. Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harafiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari,2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun 2012). Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu menurut (Jauhari 2018) adalah media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama, dengan demikian kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

1. Jenis-jenis media pembelajaran

- a.* Media cetak seperti buku
- b.* Audio visual

2. Pengertian dakon

Dakon atau congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang populer pada zaman dahulu. Permainan ini menggunakan

papan kayu yang memiliki 14 hingga 16 lubang dengan dua lubang diujung papan. Permainan ini dimainkan biji bijian atau batu kecil yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya memutar secara berurutan.

Permainan tradisional ini pun populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat Jawa pada zaman dahulu. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Meskipun begitu biasanya anak-anak lainnya yang tidak bermain ikut berkumpul dan menonton permainan ini. Tentu ini memberikan hiburan yang asyik dan menyenangkan pada masanya.

Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastic berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dan induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 lubang, pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan biji-bijian, batu krikil atau kerang kecil sebanyak 7 buah.



Gambar 1. Bermain congklak/dakon.

Sumber gambar: Pariwisata Indonesia

Cara bermainnya adalah dengan mengambil biji-bijian yang ada dilubang bagian sisi milik kita kemudian mengisi biji-bijian tersebut satu-persatu ke lubang yang dilalui termasuk lubang induk milik kita (lubang induk sebelah kiri) kecuali lubang induk milik lawan, jika biji terakhir jatuh dilubang yang terdapat biji-bijian tersebut diambil lagi untuk diteruskan

mengisi lubang-lubang selanjutnya. Begitu seterusnya sampai biji terakhir jatuh ke lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan. Permainan ini berakhir jika biji-bijian yang terdapat pada lubang yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induk miliknya. Permainan ini merupakan sarana untuk mengatur strategi dan kecermatan.

Dengan adanya permainan congklak, anak didik akan mendapatkan lebih manfaatnya yaitu untuk memahami operasi hitung terutama penjumlahan dan pengurangan. Selain itu permainan dakon memiliki manfaat lain yaitu,

1. strategi: dakon menuntut pemain memikirkan pilihan agar bisa memenangkan pemain.
2. Kesabaran: pemain khususnya yang tidak sedang bermain atau melangkah harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus bersabar memasukkan satu persatu biji-bijian dalam lubang.
3. Ketelitian: pemain yang sedang bermain harus teliti memasukkan biji dakon satu persatu dalam lubang, sedangkan pemain yang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti mengawasi atau memastikan biji-bijian yang dimasukkan satu-persatu dalam lubang jangan sampai lawan melakukan kecurangan. Dengan begitu congklak melatih motorik sekaligus sensorik.

3. Pembelajaran kemampuan motorik berdasarkan kurikulum 2013

Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini merupakan pengorbanisan muatan kurikulum, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan lama belajar yang merupakan isi permen dikbut NO 146 tahun 2014.

a. Muatan kurikulum

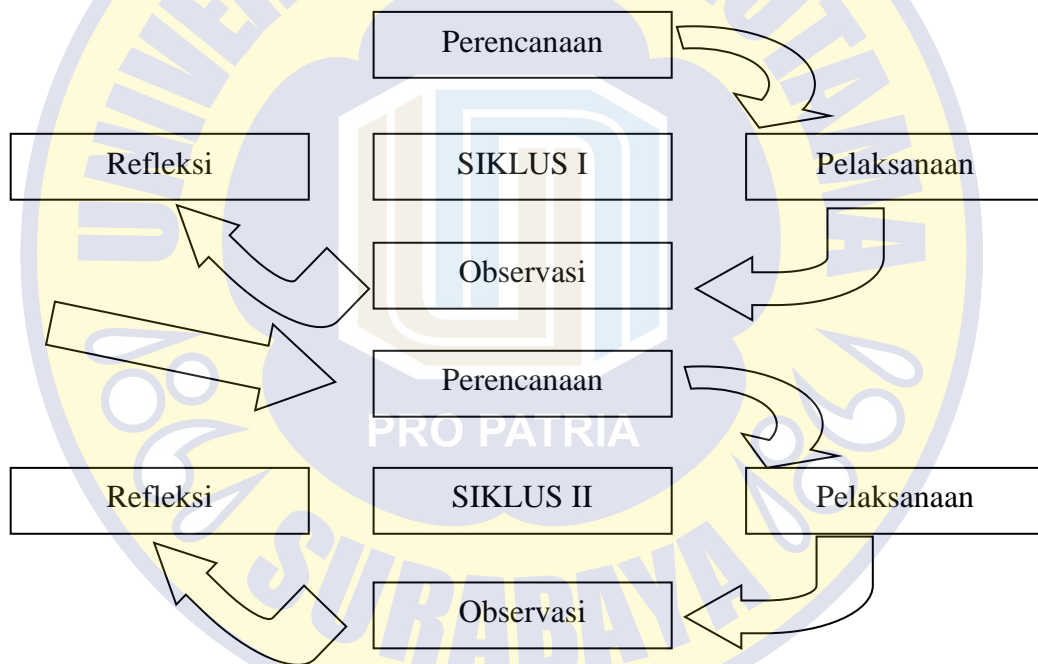
Muatan kurikulum PAUD berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

- 1) Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- 2) Program pengembangan fisik motoric mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- 3) Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
- 4) Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- 5) Program pengembangan sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 6) Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk menentukan informasi yang akurat tentang peningkatan berhitung dengan media dakon. Jadi penelitian ini hasilnya diharapkan dapat memberikan data yang objektif terhadap keterampilan berhitung.

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi di setiap akhir siklus. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap sebagai berikut.



Gambar 2. Gambar spiral tindakan kelas

Sumber : (Arifin, 2010: 149)

Tahap I: Menyusun rancangan tindakan (Planning)

Perencanaan merupakan awal kegiatan untuk menentukan langkah-langkah apa yang dilakukan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi, pada tahap perencanaan, penelitian melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran

mengenai waktu penelitian materi pembelajaran yang akan disajikan dan bagaimana rencana penelitiannya.

Tahap II: Tindakan

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan tindakan. Langkah ini merupakan implementasi isi rencana yang telah dibuat, yaitu memberlakukan tindakan kelas. Setelah jadwal ditentukan, langkah selanjutnya yaitu mengenakan tindakan kelas. Pada tahap tindakan merupakan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap I, masalah yang muncul dalam berhitung anak TK B As-Sholihin dengan menggunakan media dakon.

Tahap III: Observasi

Pada tahap observasi yang dilakukan meliputi pengamatan melalui rekaman data yang berisi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan diadakannya pengamatan adalah sebagai bukti hasil tindakan agar dapat dijadikan evaluasi yang nantinya digunakan sebagai landasan melakukan refleksi. Tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi untuk mengamati respon siswa terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan. Dengan menggunakan lembar observasi berupa cek list, peneliti dapat melakukan pengamatan secara langsung pada saat tindakan dilakukan.

Tahapan IV: Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah refleksi ini lebih mengacu pada aktivitas perenungan atau menengok kebelakang, melihat kembali apa yang telah dilakukan dan bagai mana hasil-hasilnya. Kegiatan ini dilakukan setelah peneliti melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.