

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembukaan Undang-undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 alenia ke empat di dalamnya yang terdapat tujuan Negara Republik Indonesia diantaranya, “melindungi segenap bangsa indonesia dan seluruh tumpah darah indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial”.

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa indonesia. Undang-undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 mengamanatkan pemereintah Indonesia untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak muliadalam bangsa yang diatur dengan Undang-undang, sistem pendidikan, sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisien manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaruan pendidikan secara terarah dan berkesinambungan.²

² Undang-undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan Nasional Tahun 2003

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan berbentuk segala macam pengalaman belajar dalam hidup. Pendidikan berlangsung dalam beraneka ragam bentuk, pola, dan lembaga. Pendidikan bisa terjadi kapan dan dimana saja dalam hidup.³

Tugas dan fungsi pendidikan adalah pada manusia yang senantiasa tumbuh dan berkembang mulai dari periode kandungan ibu sampai dengan meninggal dunia. Sehingga tugas dan pendidikan adalah membimbing manusia dan mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia dari tahap kehidupan anak usia dini sampai mencapai titik kemampuan yang optimal. Sedangkan fungsi pendidikan adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan berjalan dengan lancar dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di kelak kemudian hari.⁴

Di keluarga, ayah dan ibu berfungsi sebagai pendidik yang bertanggung jawab secara langsung atas masa depan anak-anaknya. Dalam hal ini, tanggung jawab orang tua tidak hanya karena mempunyai hubungan darah, tetapi juga sebagai sarana pertama bagi terciptanya anak sebagai

³ Didik Kurniadin dan Imam Machali. *Manajemen Pendidikan Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. (yogyakarta : AR-RUZZ Media. 2014).hal.112

⁴ Widarmi D Wijana,Dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2016).hal.1.27

terciptanya anak sebagai makhluk Tuhan. Proses pendidikan melalui suatu proses pembelajaran seharusnya dilakukan sedini mungkin.⁵

Pendidikan anak usia dini yang berlangsung sejak usia lahir sampai enam tahun. Masa usia ini memiliki peran penting bagi perkembangan individu dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Anak merupakan aset negara. Jika sejak usia dini anak dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik maka kelak anak akan mampu mengenali potensi-potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat mengembangkan potensi tersebut dan menyumbangkan potensi yang ada pada dirinya untuk kemajuan bangsa dan negara ini agar mampu bersaing di era globalisasi.⁶

Kegiatan pendidikan adalah serangkaian proses pendidikan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai hasil belajar. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.⁷

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Tujuan pendidikan anak

⁵ Ibid.

⁶ Widarmi D Wijana, Dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2016).hal.1.3

⁷ Ibid. Hal. 1.4

usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.⁸

Pendidikan anak usia dini menjadi strategi manakala ia menjadi tolak ukur keberhasilan pada tahap selanjutnya. Pada usia sampai enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategi dalam proses pendidikan yang akan mewarnai proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya, pada usia tersebut, merupakan periode kondusif untuk mengembangkan aspek-aspek fisiologi, intelektual, sosial, dan antropometris manusia.⁹

Proses pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi si anak melalui pengalaman nyata. Pengalaman nyata akan memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal dan menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing dan fasilitator bagi anak.¹⁰ Proses pendidikan seperti ini dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan (*teacher Center*) sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student center*).

⁸ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik (bagi anak usia dini TK/RA & Anak usia awal SD/MI)*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011) hal 23-24

⁹ Yuliani Nurani Sujiona, Dkk. *Metode Perkembangan kognitif*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2014). hal.6.3

¹⁰ Ibid.

Pembelajaran bagi anak usia dini hakikatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, dimana bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas pada diri anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak.¹¹

Pada rentang usia ini, anak mengalami masa keemasan (*golden years*), yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa. Masa peka adalah masa terjadi kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga masa peletak dasar pertama untuk menggabungkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial emosional dan spiritual.¹²

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan (*communicant*), yaitu anak/peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima

¹¹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik (bagi anak usia dini TK/RA & Anak usia awal SD/MI)*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011) hal 28

¹² Ibid

dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.¹³

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting, artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Salah satu pembelajaran di PAUD adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima dan diserap anak dengan baik.¹⁴

kegiatan mengenal angka diajarkan kepada anak usia dini melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah di pahami anak. Karena prinsip pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Melalui bermain dengan media pembelajaran anak diberikan stimulus yang dapat merangsang kemampuan anak.

Dalam menyampaikan media pembelajaran guru harus mengarahkan dan membimbing anak untuk memilih material, agar anak dengan mudah untuk mengembangkan kemampuan kognitif (menenal angka) dengan cara menstimulus melalui macam-macam media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen atau unsur yang berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁵ Salah satu media

¹³ Badru Zaman, Asep Herry Hermawan. *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2016). hal.3.3

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid. hal.4.1

pembelajaran yaitu modifikasi kartu domino. Modifikasi kartu domino merupakan kartu domino yang di modifikasi dengan tujuan untuk pembelajaran, melalui media modifikasi kartu domino ini anak akan memiliki pengetahuan baru dan melalui media modifikasi kartu domino ini ada dapat mengenal angka dengan cara memainkan sendiri ataupun berkelompok.

Media modifikasi kartu domino ini juga akan membantu menghilangkan kesan negatif dalam masyarakat tentang kegunaan kartu domino ini. Dalam penggunaan media modifikasi kartu domino ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kecerdasan logis matematik melalui permainan angka yang ada dalam media modifikasi kartu domino ini.

Media modifikasi kartu domino Menurut Tony Wagner memiliki 7 ketrampilan pada permainan kartu domino¹⁶, yaitu kerjasama, berfikir kritis, inisiatif, dan kemampuan berkomunikasi. Media modifikasi kartu domino diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh sebelumnya atau penelitian terdahulu oleh kakak Vina Aprianingsih ” Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta” dan kakak Nyimas Arrahmah judul “ Pengaruh Penggunaan Media

¹⁶ Stave Me Crea and Mario J, Lorente Leyva, *Stay Sharp With Dominos*, (Free e-books, 2012),hal.18

Modifikasi Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah di Mts Nurul Huda Jakarta”.

Melalui modifikasi domino ini peneliti juga akan meneliti dan mencari kartu domino dan kemampuan mengenal angka ini dengan proses pembelajaran yang di gunakan untuk mengembangkan kognitif, kecerdasan logis matematik, dan kemampuan mengenal angka pada anak. Dan juga akan memperbaiki *image* kartu domino di dalam masyarakat yang sebelumnya dianggap sebagai permainan perjudian. Akan tetapi, didalamnya terdapat angka-angka yang dapat di modifikasi untuk pembelajaran anak khususnya pembelajaran mengenal angka pada anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan jenis penelitian “Kuantitatif” dengan menggunakan metode eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Mengenal angka Pada Anak Usis 4-5 Tahun Kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari Kediri.”

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh identifikasi dan pembatasan masalah diantaranya adalah

1. Identifikasi masalah

Pada latar belakang diatas, penulis menemukan beberapa identifikasi masalah, yaitu :

- a. Media modifikasi kartu domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun
- b. Media modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis matematika pada anak usia 4-5 tahun
- c. Media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun
- d. Media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal bilangan genap pada anak usia 4-5 tahun
- e. Media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal bilangan ganjil pada anak usia 4-5 tahun

2. Pembatasan Masalah

Penulisan membatasi penelitian agar lebih fokus dan mendalam hanya pada penggunaan

- a. Media modifikasi kartu domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun
- b. Media modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis matematika pada anak usia 4-5 tahun
- c. Media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah

1. Adakah pengaruh media modifikasi kartu domono terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari?
2. Adakah pengaruh media modifikasi kartu domino terhada kecerdasan logis matematika pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari?
3. Adakah pengaruh media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi kartu domono terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari.
2. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi kartu domino terhada kecerdasan logis matematika pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosar.

3. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan sejumlah data tentang pengaruh modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari
- b. Disamping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan panduan dalam cara untuk mempermudah anak mengenal angka pada anak kelompok A

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sebagai bekal untuk peneliti selanjutnya sebagai referensi yang akan berperavn menjadi calon seorang guru di lingkungan masyarakat akan pentingnya memahami kondisi dalam proses pembelajaran secara menyeluruh dan cara untuk membantu mempermudah anak untuk mengenal angka. Selain itu penelitian juga dapat di jadikan reverensi atau dapat diperbaiki dalam proses penelitian selanjutnya

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai masukan dalam melakukan pengembangan cara mengenal angka yang seharusnya. Bagaimana agar seorang anak dapat lebih mudah memahami atau mengenal angka. Dapat juga sebagai masukan yang dapat di jadikan referensi tentang bagaimana gambaran tentang modifikasi kartu domino untuka anak.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah “suatu yang jawabanya sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul” untuk mengetahui apakah memang ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak melalui modifikasi kartu domino. Maka sebelum melakukan perhitungan, peneliti terlebih dahulu hipotesis sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang positif bagi signifikasi antara pengaruh modifikasi kartu domino terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari.

Ha = Terdapat pengaruh yang positif bagi signifikasi antara pengaruh modifikasi kartu domino terhadap kecerdasan logis matematika pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari.

Ha = Terdapat pengaruh yang positif bagi signifikansi antara pengaruh modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Kusuma Mulya Mojosari.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah penting dalam judul ini:

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Media Modifikasi Kartu domino

Media merupakan suatu komponen strategi pendukung pembelajaran untuk menyalurkan pesan-pesan pendidikan melalui kegiatan belajar.¹⁷ Domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda lubang/ tanda yang menyatakan nilai dari 1 sampai dengan 6, saat ini permainan domino dapat juga menggunakan kertas dan tanda yang berbentuk bulat¹⁸.

b. Kemampuan mengenal angka

Konsep anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berfikir tentang benda, objek, dan kejadian yang terjadi di sekitarnya.

¹⁷ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik (bagi anak usia dini TK/RA & Anak usia awal SD/MI)*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011) hal 227

¹⁸ Hery Fernando, *Penggunaan Algoritma Brute dan Greedy dalam Permainan Domino*, (Jurnal Institut Teknologi Bandung, 2007), hal, 1

Anak mulai mengenal simbol (angka, kata-kata, gambar, dan gerak tubuh) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya.

Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda.¹⁹

2. Penegasan Secara Operasional

a. Media Modifikasi Kartu Domino

Media Modifikasi kartu domino adalah sebuah permainan domino yang dimodifikasi dengan sedemikian rupa untuk membantu seorang pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dan media ini dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran.

b. Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh anak untuk mengenal simbol-simbol dasar pada bilangan-bilangan atau angka dasar sebelum anak mengenal angka abstrak di pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan kedua penjelasan di atas yang dimaksud dengan pengaruh media modifikasi kartu domino terhadap kemampuan mengenal angka adalah pengaruh modifikasi kartu domino terhadap

¹⁹ Musfiroh Takirun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), hal. 45

kemampuan kognitif anak, kecerdasan logis matematik, dan kemampuan mengenal angka.

H. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan laporan penelitian ini, penulis mencantumkan lima bab pembahasan. Masin-masing bab memiliki sub bab yang akan memberikan penjelasan secara rinci dan sistematis agar dapat dipahami oleh pembaca. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, lampiran, dan halaman abstrak
2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan beberapa unsur, yaitu latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi teori penelitian, penelitian relevan atau penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual atau kerangka berpikir pada penelitian tersebut.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian berupa pendekatan penelitian yang dilakukan dan jenis penelitian yang dilakukan, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan juga analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab ini menjelaskan mengenai deskripsi data yang telah diperoleh, dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan

Pada ini memuat tentang hasil penelitian yang telah dilakukan yang berisi pembahasan data penelitian dan hasil analisis data.

BAB VI Penutup

Dan pada bab ini memuat tentang kesimpulan, implikasi penelitian, dan juga saran.

Pada Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari daftar rujukan dari teori-teori ataupun data yang telah diperoleh dalam penelitian, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Modifikasi Kartu Domino

Hakikat media modifikasi kartu domino memuat beberapa hal sebagai berikut:

a. Pengertian Media

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam pencapaian efek tertentu. Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*”. Dalam bahasa latin media diartikan sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara hafiah berarti perantara dan pengantar. Dikaitkan dengan proses pembelajaran, media diartkan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁰

Media merupakan sumber pesan dengan penerima pesan. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajran disebut media pembelajaran.²¹ Media pembelajaran pada dasarnya

²⁰ Usep Kustiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang : Gunung Samudra. 2016). hal. 5-6

²¹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Depublish, 2018),6

merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin di teruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah pembelajaran dalam bentuk tema.topik pembelajarn dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak²²

Association of Education and Communication Technology (AECT) memberi batasan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang didunakan untuk menyalurkan bentuk/informasi. Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta menrangsang siswa untuk belajar dapat di sebut media .²³

Difinisi media pembelajaran atau meddia yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan (2008), yaitu sesuatu yang membuat informasi dan pengetahuan yang dapay digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran.²⁴

Media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi 2, yaitu media dalam arti luas merupakan segala bentuk benda yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan perbuatan bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran dalam arti misalnya alat dan bahan yang digunakan

²² Badru Zaman, Asep Herry Hermawan, Media dan Sumber Belajar Paud, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,, 2016), hal, 3.16

²³ Usep Kustiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang : Gunung Samudra. 2016). hal. 6

²⁴ Benny A, Pribadi, Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran, (Jakarta : Kencana, 2017), hal,15