

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 harfiah berarti perantara dan pengantar. Dikaitkan dengan proses pembelajaran, media diartikan 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 pembelajaran 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

guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk menyelesaikan masalah ataupun untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁵

b. Macam-macam Media Pembelajaran

1) Macam-macam media dilihat dari jenisnya

a) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat (menggunakan indra pengelihatan). jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru PAUD untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Media visual memiliki jenis-jenis sebagai berikut,

b) Media Visual yang Diproyeksikan (*Projected Visual*)

Media visual yang dapat di proyeksikan pada dasarnya adalah media pembelajaran yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan nampak di layar (*screen*).

c) Media Visual Tidak Diproyeksikan (*Nonprojected Visual*)

Jenis-jenis media visual tidak diproyeksikan adalah:

a) Gambar Fotografik

Gambar fotografik termasuk dalam gambar diam/mati. Misal gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya.

²⁵ Satrianawati, Media dan Sumber Belajar, (Yogyakarta : Depublish, 2018),6

b) Media Grafis (*Graphic*)

Media grafik ini media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan proses pembelajaran.

c) Bagan (*Chart*)

Bagan biasanya dirancang untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu ide atau gagasan, melalui garis, simbol, gambar, dan kata-kata singkat. Fungsi utama dari bagan itu adalah untuk menunjukkan suatu hubungan, perbandingan, atau perkembangan. Jenis-jenis bagan yaitu, bagan pohon, bagan arus, bagan tabel, dan diagram²⁶

d) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan anak-anak untuk mempelajari isi tema. Jenis media audio yang bisa digunakan di PAUD seperti program kaset suara dan CD audio.

²⁶ Badru Zaman, Asep Herry Hermawan, Media dan Sumber Belajar Paud, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,, 2016), hal, 3.25-3.27

e) Media Audio-Visual

Media ini merupakan kombinasi antara media audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Dadalam batar-batas tertentu media-audio visual ini dapat menggantikan peran dan tugas guru.²⁷

2) Macam-macam media dilihat dari bahan pembuatanya

a) Media Sederhana

Media sederhana adalah media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatanya mudah dan cara penggunaanya tidak sulit.

b) Media Kompleks

Media kmpleks adalah media yang bahan dan alat pembuatanya sulit diperoleh dan mahal harganya, sulit pembuatanya, dan penggunaanya memerlukan ketrampilan yang memadai.

Melihat dari macam-macam media diatas peneliti menyimpulkan bahwa media yang dilihat dari jenisnya diantaranya: Media visual, Media visual yang diproyeksikan, Media visual tidak diproyeksikan, Media audio, dan Media audio-visual. Dan jika dilihat dari bahan

²⁷ Badru Zaman, Asep Herry Hermawan, Media dan Sumber Belajar Paud, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,, 2016), hal, 3.37

pembuatanya diantaranya ada dua yaitu : bahan sederhana dan bahan kompleks.

c. Fungsi media

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang (R.M, Soelarko, 1995).²⁸ Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain²⁹

- 1) Memperjelas pesan agar tidak selalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu

- 1) Fungsi atensi
- 2) Fungsi afektif
- 3) Fungsi kognitif

²⁸ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : Pustaka Abdi,, 2017), hal, 10

²⁹ Ibid, hal, 11

4) Fungsi kompensatoris.³⁰

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar yaitu,

- 1) Motivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi intruksi.³¹

Jadi fungsi media adalah untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirangncang lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyajika intruksi yang efektif.

d. Manfaat Media

Menurut Kemp & Dayton, mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai bagian utama pemebelajaran langsung sebagai berikut,

- 1) Penyampaian pembelajaran jadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2014), hal. 20-21

³¹ Ibid, hal. 23

- 3) Pembelajaran jadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualistas pembelajaran dapat di tingkatkan
- 6) Membelajaran dapat diberi kapan dan di mana diinginkan.
- 7) Sikap positif siswa dengan apa yang mereka pelajari
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.³²

Sudjana Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa,

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi
- 4) Siswa dapat lebih banyak belajar.³³

Manfaat media pembelajaran. Yaitu

- 1) Memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran, dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.
- 2) Konsep materi mudah dipahami yang semula materi bersifat abstrak menjadi konkret.
- 3) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya sepertunya saja.
- 4) Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.

³² Ibid, hal. 25

³³ Ibid, hal. 28

- 5) Mendorong minat belajar dan mengajar.
- 6) Kualitas belajar mengajar menjadi lebih baik.³⁴

Dari uraian pendapat beberapa ahli diatas. Dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis media pembelajarandalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Median pembelajarn dapat memperjelas penyajian pesan informasi.
 - 2) Media pembelajaran dapat meningkatkandan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
 - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.
- e. Pengertian Modifikasi Kartu Domino

Domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu-satunya (sisi-sisinya) terdapat tanda lubang/ tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai dengan 6. Pada saat ini permaianan domino dapat juga menggunakan kertas atau tanda yang berbentuk bulat digunakan untuk menyatakan nilai dari kartu domino tersebut. Jumlah kartu domino keseluruhan adalah 28 kartu. Permainan domino umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih. Cara memainkan permainan domino sebenarnya banyak sekali, tergantung daerah dan keadaan

³⁴ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Depublish, 2018),hal, 9

masyarakatnya, tetapi permainan domino yang paling umum adalah permainan domino dengan meletakkan kartu domino yang bernilai paling kecil terlebih dahulu yaitu kartu kosong, kemudian diikuti oleh pemain lain dengan menyambung kartu domino dengan nilai yang bersesuaian sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus. Penurunan kartu dilakukan terus hingga kartu domino habis atau tidak ada lagi kartu yang dapat diturunkan.

Permainan berakhir jika terdapat pemain yang dominonya telah habis atau semua pemain tidak dapat lagi menyambungkan balok-balok itu lagi. Pemain dengan nilai angka yang paling sedikit adalah pemenangnya. Dalam permainannya, mungkin saja terdapat cabang yang banyak sehingga nantinya pemain harus menentukan pilihan kartu mana yang dibuang. Permainan berakhir jika terdapat pemain yang dominonya telah habis atau semua pemain tidak dapat lagi menyambungkan balok-balok itu lagi. Pemain dengan nilai angka yang paling sedikit adalah pemenangnya.³⁵

f. Manfaat Modifikasi kartu domino

Media permainan kartu domino ini sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, dan ketelitian, dan konsentrasi. Setiap permainan kartu domino dapat membantu mendorong syaraf

³⁵ Hery Fernando, *Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam Permainan Domino*, (Jurnal Institut Teknologi Bandung; 2007), hal,1

untuk terus mengembangkan dan menambahkan sel-sel otak baru. Permainan ini dapat meningkatkan juga interaksi sosial antara satu dengan yang lain.³⁶

Menurut Tony Wagner 7 ketrampilan pada permainan kartu domino sebagai berikut³⁷:

- 1) Kerjasama
- 2) Berpikir kritis
- 3) Kreativitas dan imajinasi
- 4) Kemampuan berkomunikasi
- 5) Inisiatif
- 6) Adaptasi dan ketangkasan
- 7) Mengakses dan menganalisis ketangkasan

Menurut Berlinda . Bell-Basca, TinaA. Grother, Kiki Donis dan Susanah Shaw, dalam jurnal yang berjudul *Using Domino and Relational Causality to Analyze Ecosystem* bahwa dengan menggunakan kartu domino dalam pembelajaran siswa dapat mengerti konsep pembelajaran dan dapat menghubungkannya.³⁸

Kartu domino dapat memberikan efek positif dan keuntungan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

³⁶ Stave Me Crea and Mario J, Lorente Leyva, *Stay Sharp With Dominos*, (Free e-books, 2012),hal.18

³⁷ Ibid, hal,11

³⁸ Belinda S. Bell-Basca, et, all. *Using Domino and Relational Causality to Analyze Ecosystem*. (Jurnal National Assosiation of Research Harvard Univerdity. Cambridge. 2000). Hal. 20

- 1) Dapat merangsang aktifitas otak seperti berfikir kritis, mengasah kreatifitas, imajinasi, konsentrasi, dan mengakses menganalisis informasi
- 2) Meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial seperti kerjasama, kemampuan berkomunikasi.
- 3) Membangun sikap inspiratif, mudah beradaptasi dan ketangkasan.
- 4) Mengerti dan memahami konsep pembelajaran dan menghubungkan satu konsep dengan konsep lain.
- 5) Mengasah kemampuan kognitif
- 6) Mengasah kemampuan berhitung
- 7) Belajar sportif.

Penelitian ini menggunakan kartu domino yang berbeda dari kartu domino yang aslinya. Penelitian ini menggunakan modifikasi kartu domino dengan pertanyaan dan penjelasannya terkait dengan pengenalan angka pada anak usia dini dan kartu domino ini untuk memudahkan anak untuk mengenal angka dengan cara bermain.

Pada satu sisi kartu domino terdapat pertanyaan yang berupa jumlah gambar (ada berapa gambarnya), sedangkan sisi lainnya terdapat jawaban dari pertanyaan tersebut (angka) , namun dalam satu kartu domino antara pertanyaan dengan jawaban tidak

saling berkaitan (gambar dan angka tidak sesuai), sehingga anak akan mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh kartu domino dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya³⁹

- 1) Media ini memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya
- 2) Media ini bisa diaplikasikan untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan
- 3) Mudah dan praktis dibawa kemana-mana.

B. Pengajaran Menggunakan Media Modifikasi Kartu Domino

Dalam dalam menggunakan media ini ada dua cara dengan media sebagai pembelajaran atau media ini digunakan sebagai permainan anak.

1. Media ditengah-tengah pembelajaran

Pendidik membuat tulisan di papan tulis dengan angka 1-10, selanjutnya pendidik menyiapkan kartu sebanyak mungkin di wadah. Kemudian guru menempel satu kartu ke papan tulis, selanjutnya anak dipanggil satu persatu untuk untuk menghitung gambar yang ada disisi sebelah kartu, setelah anak menghitung dan mendapat jawaban berapa jumlah gambar kemudian anak di minta mencari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang telah di hitung. Contoh naufal di minta

³⁹ Yogi Hestuaji, Suwarno, dan Riyadi, *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*, (Jurnal Universitas Sebelas Maret, 2012), hal, 2

majuke depan dan guru meminta menghitung jumlah gambar yang ada, dan naufal menghitung dan gambar ada empat, kemudia guru meminta naufal untuk mencari angka empat dan menempelkanya di atas gambar yang jumlahnya ada empat tersebut.

2. Media sebagai Alat Bermain

Setiap anak dibagi menjadi 3 sampai 4 kelompok, kemudian setiap kelompok diberi satu bendel kartu. Selanjutnya kartu perkelompok dibagi ke masing-masing anak dengan rata dan anak melakukan hompimpa untuk mendapatkan siapa yang akan bermaina terlebih dahulu setelah itu dilanjutkan dan anak yang lainnya mengikuti. Contoh anak pertama memulai permainan dengan menempelkan kartu di lantai, kemudian anak ke dua mengitung jumlah gambar dan mencari angka sesuai dengan jumlah gambar dan menempelkan, kemuadian anak ketiga melakukan sama seperti anak ke dua dan seterusnya sampai kartu habis di tangan anak-anak.

C. Hakikat Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka dapat disebut kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan mengenal angka ini diperuntukan sebagai landasan anak sebelum anak mempelajari atau mengenal tentang angka yang lebih rumit.

Adapun indikator kemampuan mengenal angka dibagi menjadi tiga diantaranya,

1. Kemampuan Kognitif

a. Definisi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget⁴⁰. Kognitif, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Kaum kognitivistis berpandangan bahwa tingkah laku seseorang lebih bergantung kepada *insight* terhadap hubungan-hubungan yang ada di dalam suatu situasi. Jadi, dalam proses pembelajaran, teori ini lebih menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik.

b. Ciri-ciri pembelajaran kognitif antara lain sebagai berikut,⁴¹

- 1) Dalam proses pembelajaran lebih menghendaki dengan pengertian daripada hafalan, hukuman, dan ganjaran (*reward*)
- 2) Pembelajaran lebih menggunakan *insight* untuk pemecahan masalah.

Anak-anak usia empat dan lima tahun mengalami perubahan penting pertumbuhan kognitif. Pada umumnya anak-anak usia empat dan lima tahun mulai memecahkan masalah, berfikir tentang

⁴⁰ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hal. 131

⁴¹ Muhammad Fadillah. *Desain Pembelajaran Paud Tinjauan Teoritik Dan Praktik*. (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA. 2014). hal. 102

hubungan sebab akibat dan mengungkapkan gagasan ini pada orang lain.

Anak-anak usia empat dan lima tahun dengan aktif memanipulasi lingkungan mereka dan membangun makna atas dunia mereka. Pada usia ini anak-anak sangat egoisentris dalam cara berfikir mereka. Cara berfikir dan bernalar anak usia empat tahun ini konkret, biasanya mereka berfikir dari yang umum kepada yang khusus, berlawanan dengan cara berfikir dari khusus kepada yang umum.⁴²

Menurut Piaget, seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu tahap sensori motor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal. Implikasi dalam proses pembelajaran adalah saat guru memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola-pola berfikir formal.

Anita F. Woolfolk berpendapat bahwa kognitif memiliki tiga pengertian yaitu kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil.⁴³

⁴² Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT MANCANAN JAYA CEMERLANG. 2008). hal. 77-78

⁴³ Ibid. hal.1.24

Renzulli berpendapat bahwa ciri-ciri kemampuan kognitif (untuk anak berbakat kognitif), yaitu antara lain mudah menangkap pelajaran, ingatan baik, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berfikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik, menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca, ungkapan diri lancar dan jelas, dan pengamat yang jelas.⁴⁴

2. Kecerdasan Logis Matematik

a. Definisi Kecerdasan Logis Matematika (Matematika-Logis)

Kecerdasan logis matematika adalah salah satu dari delapan kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner. kecerdasan matematika adalah kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola-pola angka, dan serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir⁴⁵.

Kecerdasan matematika-Logis didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan suatu dengan angka dan penalaran.⁴⁶

⁴⁴ Ibid. hal. 1,22

⁴⁵ Hamzah B. Uno dan Masri, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2010), hal.11

⁴⁶ Tadkirotun Musfiroh. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2014). hal,3.3

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan matematika-logis cenderung berfikir secara numerik dan dalam konteks pola, urutan logis, sebab-akibat, dan kategorial. Pada masa anak-anak inilah, penjelajahan berbagai pola, kategori, hubungan sebab-akibat dimulai. Anak-anak yang cerdas dalam matematika logis cenderung terus bertanya dan ingin tahu tentang sebab-sebab peristiwa atau gejala di lingkungan. Mereka juga cenderung memiliki permainan yang memerlukan pemikiran dan strategi.⁴⁷

b. Komponen Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan logis-matematis memiliki proses yang khas.

Proses tersebut meliputi:

- 1) Kategorisasi
- 2) Klasifikasi
- 3) Pengambilan kesimpulan
- 4) generalisasi
- 5) Penghitungan
- 6) Penguji hipotesis.⁴⁸

Media pembelajaran untuk anak usia dini haruslah menyenangkan dan membuat anak selalu ingin tau dan ingin memainkan media tersebut, maka dari itu media modifikasi kartu domino ini di buat untuk semenarik mungkin untuk anak.

⁴⁷ Ibid,3,7

⁴⁸ Ibid. hal. 3.4

3. Kemampuan Mengenal Angka

a. Definisi Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep dasar matematika sedah dini. Kemampuan seorang anak untuk mengenal angka itu memerlukan konsep berfikir tentang benda, objek, dan kejadian. Anak mulai mengenal simbol seperti kata-kata, angka, gambar, dan gerak tubuh untuk mewakili benda-benda di sekitar lingkungannya. Karena cara berfikir anak masih tergantung pada sebuah objek yang konkrit serta tergantung pada rentang waktu dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berpikir yang abstrak.

Anak memiliki kemampuan berhitung sebelum usia 3 tahun bahwa anka mampu menyebut atau mengenalkan konsep angka pada usia prasekolah dengan menyebut angka1-10. Akan tetapi anak masih akan mengenal urutan berhitung belum memahami arti dari urutan itu sendiri.

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan

yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.⁴⁹

Secara umum konsep matematika pada anak usia dini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Memilih, membandingkan dan mengurutkan, misalnya memilih balok yang pendek diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk urutan dari yang paling pendek ke yang paling panjang.
- 2) Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok berdasarkan ukuran dan bentuknya.
- 3) Menghitung, yaitu menghubungkan antara konsep benda dengan konsep bilangan.
- 4) Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak dapat menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka.
- 5) Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, baik dengan ukuran non standar (kaki, depa dan jengkal) maupun standar (dengan penggaris atau meteran).
- 6) Geometri, yaitu mengenal bentuk, luas, volume dan area.
- 7) Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga dan pisang. Guru

⁴⁹ Tadkirotun Musfiroh. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2014). hal, 4.5

menyuruh anak untuk menempelkan pada papan tulis yang telah diberi sumbu datar (X) dan tegak (Y) sehingga akan tampak gambaran tentang banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut.

- 8) Pola, yaitu membentuk pola, misalnya guru memberi angka 1,3,6 lalu anak melanjutkan dengan suatu pola tertentu bisa 1,3,6 atau 3,6,1.

b. Tujuan Mengetahui Angka Bagi Anak Usia Dini

- 1) Untuk merangsang kemampuan numerik, yakni simbol angka, konsep perbilangan penjumlahan, dan pengurangan,
- 2) Agar anak dapat mengembangkan kemampuan melakukan korespondensi simbol dan angka
- 3) Agar anak dapat mengidentifikasi jumlah dan simbol.

c. Fungsi Mengetahui Angka

Pembelajaran mengenai angka memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas konkret. Adapun fungsi pembelajaran bilangan anak usia RA antara lain:

- 1) Anak akan menjadi familiar dengan angka ditemui di sepanjang hidupnya
- 2) Anak akan lebih mudah memahami angka
- 3) Mengetahui bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat.

D. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun kelompok A

Media modifikasi kartu domino berpengaruh terhadap 3 aspek kemampuan mengenal angka pada anak diantaranya,

1. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkah kecerdasan (*inteligensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁵⁰

Pembelajaran anak usia dini haruslah bersifat menyenangkan dan membuat anak merasa ingin tahu. Dalam pendidikan anak usia dini haruslah menggunakan alat atau media pembelajaran yang tepat yang dapat menunjang proses kematangan pembelajaran yang anak terima.

Dengan demikian media modifikasi kartu domino dirasa sangat berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, melalui media modifikasi kartu domino anak dapat mengasah kreativitas, ingatan dan berfikir kritis karena media ini dimainkan membutuhkan konsentrasi pada anak.

⁵⁰ Yuliani Nurani Sujiona, Dkk. *Metode Perkembangan kognitif*. (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. 2014). hal. 1.3

2. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kecerdasan Logis Matematika

Kecerdasan logika-matematika ini meliputi kecerdasan berhitung dan berfikir logis serta ketrampilan memecahkan masalah disamping itu logika-matematika adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, prinsip sebab akibat, kategorisasi, dan perhitungan, manipulasi angka, kuantitas, dan operasi matematika.

Menurut Gardner, inteligensi matematika-logis adalah kemampuan yang lebih berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif. Ciri-ciri orang yang memiliki inteligensi matematika-logis menonjol antara lain memiliki kemampuan yang mumpuni dalam penalaran, mengurutkan, berfikir dalam sebab-akibat, menciptakan hipotesis, mencari keteraturan konseptual, atau pola numerik dan bahkan biasanya pandangan hidupnya bersifat rasional.⁵¹

Dengan demikian, modifikasi kartu domino ini sangat berpengaruh terhadap kecerdasan logis matematika pada anak, karena modifikasi kartu domino ini dibuat menggunakan jumlah gambar dan terdapat angka di dalamnya yang akan membantu anak untuk merangsang kemampuan logis matematika pada anak.

⁵¹ S. Shoomatul Ula. *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.2013). hal.90

3. Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan Mengenal Angka

Media modifikasi kartu domino ini bertujuan untuk merangsang kemampuan dan kesenangan anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbolnya. Karena didalam modifikasi kartu domino ini terdapat jumlah gambar dan angka yang akan membantu anak untuk lebih mengetahui kesenangannya terhadap angka.

Melalui media modifikasi kartu domino ini dapat membantu mempermudah pengenalan angka terhadap anak, dan mempermudah seorang pendidik untuk mengenalkan angka dengan media yang menarik. Pada usia 4-5 tahun, pengenalan media modifikasi kartu domino ini relatif menarik dan merangsang kepekaan terhadap angka-angka. Kemampuan ini menjadi cikal bakal kepekaan anak terhadap angka-angka yang lebih abstrak di jenjang pendidikan selanjutnya.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Vina Aprianingsih (Universitas Negeri Yogyakarta 2013), skripsi ini berjudul "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kela XI SMA Negeri 5 Yogyakarta". Penelitian ini termasuk penelitian *kuantitatif*. Penelitian ini adalah *pre-test post-test control group design*. Rumusan masalah "adakah pengaruh media pembelajaran kartu domino

lebih efektif dari pada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta” Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Tes yang diperoleh melalui tes kosakata bahasa Jerman pada *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan analisis yang diperoleh terhitung Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 26,21 lebih besar dari pada nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 22,96. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

2. Nyimas Arrahmah (UIN Jakarta 2015), skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah di Mts Nurul Huda Jakarta”. Rumusan masalah “bagaimana pengaruh penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem sirkulasi darah” Metode dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif*, teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dan non tes berupa lembar observasi guru. Dari analisis diperoleh hasil perhitungan t_{hitung} 9,08 dan t_{table} 2,00, pada taraf signifikansi 5% maka $t_{hitung} > t_{table}$. Maka hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh positif penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem sirkulasi darah.

3. Lilis Merlina (Universitas Sriwijaya 2017), skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kertu Pada Anak Kelompok A di TK IT Menara Fitrah Indralaya”. Rumusan masalah “apakah melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK IT Menara Fitrah Indralaya” metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil analisis penelitian ini menyatakan bahwa terbukti terjadi peningkatan dari pra siklus, siklus 1 ke siklus 2. Siklus pertama lebih tinggi dari pra siklus dan siklus 2 lebih tinggi dari siklus 1. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan.

Posisi penelitian ini sebagai pembeda dari penelitian terdahulu dikarenakan penelitian media modifikasi kartu domino ini lebih ke anak usia 4-5 tahun kelompok A, sedangkan sasaran penelitian terdahulu itu lebih ke kelas yang tinggi (SD, SMP, SMA).

F. Kerangka Berfikir

Berikut dikemukakan kerangka berfikir peneliti dengan judul
“Pengaruh Media Modifikasi Kartu Domino Terhadap Kemampuan
Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di RA Kusuma
Mulya Mojosari”

