

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 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 (Permendikbud No 146, 2014). Melalui pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak meliputi aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, (norma, agama, dan moral), seni. Upaya yang dilakukan mencakup pemberian stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, penyediaan kesempatan yang luas guna mengeksplorasi dan belajar aktif. Pembelajaran anak usia dini menerapkan pendekatan bermain dan permainan.

2.2 Bermain dan Permainan

Pengertian bermain dalam (Fadillah, 2019) adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bisa dikatakan bermain apabila selama itu kegiatan yang dilakukan terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Docket dan Fleeer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Pendapat Hurlock bermain dikategorikan menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan bermain di mana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, bisa didapat misal ketika berlari atau membuat sesuatu dengan cat. Sedangkan bermain pasif adalah kegiatan bermain di mana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain yang berarti tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi. Dalam hal ini bermain pasif dapat disebut sebagai kegiatan hiburan. Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Pemain ialah orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain,

dapat diartikan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak dalam upaya memperoleh kesenangan dan kepuasan diri dari aktivitas yang sedang ia lakukan baik menggunakan alat permainan atau pun tidak. Sutton Smith dalam (Fadillah, 2019) mengatakan bahwa bermain memiliki pengaruh penting bagi anak yaitu sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji dan membangun. Oleh karena itu penting untuk sekolah melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan bermain agar anak tidak merasa tertekan ketika mengikuti pembelajaran.

2.3 Kemampuan Membaca, Menulis dan Menghitung

Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Anak dapat membaca, menulis dan berhitung dikarenakan anak memiliki kemampuan akan hal tersebut. Suatu kemampuan dimiliki setiap anak merupakan potensi yang diperoleh sejak lahir (keturunan) dan dimatangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan. Dalam hal ini untuk dapat memperoleh kesiapan dalam membaca, menulis, dan menghitung diperlukan pembiasaan untuk melakukan kegiatan tersebut. Membaca dan menulis pada anak usia dini merupakan kemampuan yang dikembangkan melalui pembelajaran bahasa. Menurut Suyanto dalam (Susanto, Ahmad (2012) belajar bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi yaitu belajar membaca dan menulis. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 dalam lingkup perkembangan bahasa dibagi menjadi 3 bagian yaitu, 1) memahami bahasa, 2) mengungkapkan bahasa, 3) keaksaraan. Pada tingkat pencapaian perkembangan usia 5 – 6 tahun yaitu :

- 1) Memahami bahasa,
 - a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
 - b. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.
 - c. Memahami aturan dalam suatu permainan.
 - d. Senang dan menghargai bacaan.
- 2) Mengungkapkan bahasa,
 - a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
 - b. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.
 - c. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, sertamengetal simbol – simbol untuk persiapan membaca, menulis danberhitung.

- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat – predikat – keterangan).
- e. Memiliki lebih banyak kata – kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- f. Melanjutkan sebagian cerita / dongeng yang telah diperdengarkan.
- g. Menunjukkan pemahaman konsep – konsep dalam buku cerita.

3) Keaksaraan,

- a. Menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal.
- b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya.
- c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
- e. Membaca nama sendiri.
- f. Menuliskan nama sendiri.
- g. Memahami arti kata dalam cerita.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis (simbolis). Dari uraian di atas menyimpulkan bahwa bahasa penting dalam kehidupan anak, bahasa lisan digunakan untuk mengungkapkan bagaimana perasaan dan pemikiran anak dalam bercakap-cakap, bahasa tertulis digunakan untuk menyampaikan makna secara simbolis. Untuk dapat memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis.

2.3 a). Pengertian Membaca pada Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Untuk dapat membaca maka diperlukan dalam kesiapan membaca. Menurut Tzu dalam Ahmad Susanto (2012) kesiapan membaca diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu :

1. Rasa ingin tahu tentang benda – benda di dalam lingkungan, manusia, proses, dan sebagainya.

2. Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarkannya.
3. Menyeluruh dalam pembelajaran.
4. Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam pembelajaran.
5. Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya.
6. Keinginan untuk belajar membaca.
7. Memiliki kematangan emosional yang cukup untuk dapat berkonsentrasi dan terus menerus dalam suatu tugas.
8. Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi.

Pembelajaran membaca secara formal belum dilakukan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD melakukan pengembangan keterampilan agar anak siap untuk membaca dan menulis. Gambar – gambar disertai tulisan (label) yang terempel pada dinding kelas merupakan stimulus yang diberikan sekolah untuk perkembangan keterampilan membaca. Setiap anak melihat berbagai macam gambar disertai tulisan hal ini memungkinkan untuk timbul rasa keingintahuan anak tentang bagaimana cara pengucapannya. Membaca merupakan aktivitas auditorial dan visual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata yang meliputi proses decoding atau membaca teknis dan proses pemahaman (Munawir, dalam (Pertiwi, 2016)). Menurut Suryatin dalam Ahmad Susanto (2012), bahwa proses kegiatan membaca dimulai dari penguasaan kode – kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau pembendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf, dan sampai pada akhirnya pemahaman teks/wacana. Keterampilan membaca membutuhkan waktu, kesabaran, dan kesiapan. Sehubungan dengan hal ini, keterampilan membaca tidak dapat diperoleh dengan mudah dan dalam waktu yang singkat maka perlunya pemberian stimulus seperti yang dikemukakan Enny Zubaidah dalam (Pertiwi, 2016) kegiatan yang menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang – lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana.

Menurut Steinberg dalam buku Susanto, Ahmad (2012) kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi menjadi 4 tahap perkembangan yaitu :

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membalik – balikkan buku dan kadang – kadang ia membawa buku kesukaannya.
2. Tahap membaca gambar, anak usia Taman Kanak – kanak (TK) telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura – pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya. Anak sudah menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata, dan kalimat, serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah, dan bagian akhir.
3. Tahap pengenalan bacaan, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama – sama. Anak sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda – tanda yang ada pada benda – benda di lingkungan.
4. Tahap membaca lancar, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan – bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari – hari.

2.3 b). Pengertian Menulis pada Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menulis adalah membuat huruf, angka dan lain sebagainya, yang dibuat (digurat dan lain sebagainya), dengan pena (pensil, cat, dan lain sebagainya). Jadi, menulis adalah menorehkan huruf atau angka dengan pensil atau cat ke atas atau benda lainnya yang memungkinkan dapat terbaca secara jelas dan mengandung makna tertentu. Menulis pada anak usia dini menurut High Scope Child Observation Record dalam Susanto, Ahmad (2012) mencakup kegiatan yang mana anak mencoba teknik menulis menggunakan lekuk – lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau meniru huruf – huruf yang dapat dikenal, menulis nama sendiri, menulis beberapa kata atau frasa pendek, menulis frasa atau kalimat bervariasi. Dengan begitu pengertian menulis untuk anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan mencurahkan gagasan atau ide melalui simbol – simbol tertulis dengan cara bebas atau tidak terikat pada kaidah penulisan formal. Sama halnya dengan membaca bahwa keterampilan ini tidak bisa diperoleh dengan waktu singkat. Anak dapat memiliki keterampilan menulis dengan diberikan pengalaman untuk dapat menulis, hal ini memerlukan kemampuan motorik halus,

koordinasi mata dengan tangan. Kemampuan menulis pada TK meliputi kemampuan dan keterampilan memegang alat – alat tulis, membuka dan menutup buku, menggunakan alat penghapus ketika harus menghapus gambar atau tulisan, cara duduk yang benar, kemampuan membuat coretan, menggambar garis lurus, garis miring, garis lengkung, segitiga, segi empat, lingkaran (Montessori, dalam buku Susanto, Ahmad (2012)). Sama halnya seperti yang dikemukakan Lamme dalam Susanto, Ahmad (2012) keterampilan khusus yang perlu dimiliki anak ketika belajar membaca dan menulis adalah membuat coretan, menggambar garis, menggambar bentuk – bentuk dasar geometri, dan menggambar huruf dengan melakukan kegiatan di tanah, di kertas atau di udara. Lima perkembangan kemampuan menulis anak usia dini menurut Martini Jamaris dalam buku Ahmad, Susanto (2012) adalah :

1. Tahap mencoret, anak mulai membuat tanda – tanda dengan menggunakan alat tulisan. Mereka mulai belajar tentang bahasa tulisan dan bagaimana mengajarkan tulisan ini.
2. Tahap pengulangan secara linier, anak sudah dapat menelusuri atau menjiplak bentuk tulisan yang horizontal. Anak berpikir bahwa suatu kata merujuk pada sesuatu yang besar dan mempunyai tali yang panjang.
3. Tahap menulis secara acak, anak dapat memperajari berbagai bentuk yang dapat diterima sebagai suatu tulisan, dan menggunakannya sebagai kata atau kalimat. Anak sudah dapat mengubah tulisan menjadi kata yang mengandung pesan.
4. Tahap menulis tulisan nama, anak sudah mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Tahap ini digambarkan sebagai menulis tulisan nama dan bunyisecara bersamaan, seperti “kamu”. Maka dalam fase ini berbagai kata yang mengandung akhiran “u” mulai dihadirkan dengan kata dan tulisan.
5. Tahap menulis kalimat pendek, setelah anak dapat menulis namanya maka kegiatan selanjutnya dapat mengajak anak untuk menulis kalimat pendek. Kalimat ini terdiri dari subjek dan predikat, seperti “buku Ani”.

2.3 c). Pengertian Berhitung pada Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget, kemampuan berhitung pada anak usia dini diperoleh di usia 2 – 7 tahun pada masa pra operasional melalui tahapan :

1. Tahap konsep/pengertian, anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Pada tahap ini guru/orangtua perlu memberikan kegiatan yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak bosan dan dapat memahami bagaimana cara berhitung.
2. Tahap transmisi/peralihan, merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang. Anak mulai benar – benar memahami. Tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik yaitu saat anak sudah mampu menghitung dan ada kesesuaian antara jumlah benda yang dihitung dengan urutan bilangan yang disebutkan.
3. Tahap lambang, anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk – bentuk, dan sebagainya jalur – jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak menurut Yew dalam Susanto Ahmad (2012) yaitu : a. buat kegiatan berhitung yang menyenangkan, b. mengajak anak untuk dapat terlibat secara langsung, c. membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung, d. menghargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, e. fokus pada apa yang anak capai. Menurut Renew dalam buku Susanto Ahmad (2012) pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini dilakukan melalui permainan – permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak dapat tertarik untuk belajar. Menurut (Permendikbud No 137, 2014) pada standar kompetensi TK dalam lingkup perkembangan kognitif (berpikir simbolik) kegiatan berhitung usia 5 – 6 tahun meliputi : a. menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, b. menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, c. mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, d. mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, e. merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

2.4 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar yaitu pengantara sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam (Rohani, 2019) Asociantion of Education Comunication Technology (AECT) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Berhubungan dengan pembelajaran pengertian media yaitu segala sesuatu untuk menyampaikan

pesan edukasi dari pengirim (guru) kepada si penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pemikiran, minat, dan motivasi anak agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah definisi media dari beberapa tokoh yang dikutip dari Suryani, Nunuk dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, yaitu : 1). Olson (1974), pengertian media adalah teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. 2). Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely, pengertian media dibagi menjadi dua yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit berarti media yang berwujud : grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun arti luas berarti media sebagai kegiatan dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. 3). Suryani & Agung (2012), pengertian media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Mengutip pendapat Azar pada (Asmariyani, 2016) secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi, secara umum media pembelajaran bermanfaat sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, maupun memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Tujuan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menurut Sanakydalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah proses pembelajaran.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi dengan tujuan pembelajaran.
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Smaldino, dkk dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) tujuan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Menurut Asyhar dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat siswa karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2.5 Jenis Media

Dalam Menurut Arsyad dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) jenis media dibagi menjadi :

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertua untuk menyampaikan informasi. Media ini bertujuan untuk memantau kegiatan belajar siswa sehingga dapat mengubah sikap dalam belajar.
- b. Media berbasis cetakan, buku teks, jurnal, majalah, lembaran kertas merupakan media berbasis cetakan yang paling umum dikenal.
- c. Media berbasis visual tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persepsi visual mengarah pada prinsip – prinsip kebahasaan media berbasis teks. Visual dapat menarik minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata, (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Menurut Arsyad (2016) penggunaan media berbasis visual agar efektif sebaiknya dibuat dalam konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu agar ia dapat mengalami proses penerimaan informasi
- d. Media berbasis audio – visual, merupakan media yang memanfaatkan teknologi seperti elektronik dan mesin – mesin mekanik untuk menyampaikan informasi melalui penglihatan dan pendengaran. Pengajaran menggunakan media ini memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras pada kegiatan belajar seperti penggunaan proyektor, tape recorder.
- e. Media berbasis komputer, merupakan media yang memanfaatkan sumber – sumber digital. Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk dapat belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.

2.6 Fungsi dan Manfaat Media

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna adalah digunakan perseorangan, kelompok, dan kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi utama tersebut adalah 1). memotivasi minat atau tindakan, 2). menyajikan informasi, dan 3). memberi instruksi. Levie dan Lentz (1982) dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) mengemukakan fungsi media pembelajaran terkhusus pada media visual yaitu 1). fungsi atensi, mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran dengan makna visual ; 2). fungsi afektif, menggugah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambang visual sehingga anak terlihat senang melakukannya; 3). fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual; 4). fungsi kompensatoris, membantu siswa yang

lemah dalam membaca atau memahami teks dengan memfasilitasi sarana lain dalam bentuk gambar atau lambang visual guna mempermudah dan membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media menurut Encyclopedia of Educational Research dalam Suryani, Nunuk, dkk (2018) yaitu : 1). mengurangi verbalisme dan meletakkan dasar- dasar yang konkret untuk berpikir; 2). menarik perhatian siswa; 3). meletakkan dasar - dasar penting untuk perkembangan belajar; 4). memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa; 5). menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama terkait dengan kehidupan sehari – hari; 6). membantu perkembangan kemampuan bahasa; 7). menambah ragam kegiatan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian dan minat anak pada kegiatan agar nantinya anak memiliki motivasi dalam belajar. Apabila anak merasa tertarik pada kegiatan tersebut itu berarti anak belajar tanpa paksaan dan ia akan merasa nyaman. Rasa nyaman yang ia miliki dapat mendorong anak untuk dapat belajar dengan fokus. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAUD tidak terbatas jenis dan bentuknya tergantung pada kebutuhan dan hasil pemilihan yang tepat. Menyesuaikan pada permasalahan penelitian, media yang cocok untuk anak usia dini adalah dengan memanfaatkan dua jenis media pembelajaran secara garis besar yaitu media audio dan visual menggunakan teknologi untuk mengatasi pembelajaran daring.

2.7 Alat Ukur Keberhasilan dan Evaluasi Media

Evaluasi dapat dilakukan dengan cara seperti: diskusi kelas secara kelompok maupun mandiri, evaluasi media yang tersedia.

Menurut Arsyad dalam (Suryani, Nunuk.dkk. 2018) evaluasi media merupakan bagian dari evaluasi pembelajaran. Evaluasi media dilakukan guna menjawab pertanyaan, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran. Pertanyaan tersebut ialah:

- a. Apakah media pembelajaran yang digunakan efektif?
- b. Dapatkah media pembelajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan?
- c. Apakah media pembelajaran itu efektif dari segi biaya dan hasil belajar yang dicapai siswa?

- d. Kriteria apa yang digunakan untuk memilih media pembelajaran itu?
- e. Apakah isi pembelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu?
- f. Apakah prinsip-prinsip utama penggunaan media yang dipilih telah diterapkan?
- g. Apakah media pembelajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan?
- h. Bagaimana sikap siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan?

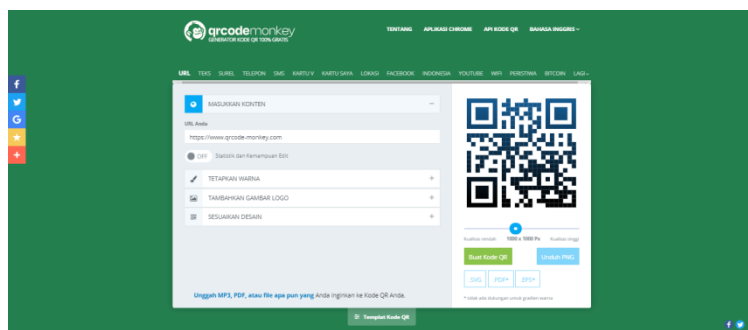
2.8 Identitas Dadu QR Code

Kepanjangan QR Code adalah Quick Response Code. QR Code adalah suatu barcode dua dimensi yang didalamnya berisi berbagai data atau informasi. QR Code merupakan evolusi dari kode batang (barcode). Barcode merupakan sebuah simbol penandaan objek nyata yang terbuat dari pola batang-batang berwarna hitam dan putih agar mudah untuk dikenali oleh komputer. Contoh sebuah QR Code dapat dilihat pada Gambar sebagai berikut:



Gambar 2.8.a QR Code

Pembuatan qr code pada dadu menggunakan QR Code Monkey. Qr code monkey adalah salah satu generator online gratis yang memanfaatkan penggunaan internet dalam proses pembuatan qr code.



Gambar 2.8.b Tampilan Aplikasi Website QR Code Monkey.

2.9 Cara membuat qr code menggunakan Qr Code Monkey

Langkah-langkah membuat qr code sebagai berikut:

- a. Pastikan internet terhubung ke laptop.
- b. Buka mesin pencarian web yaitu Chrome lakukan pencarian “QR Code Monkey Generator atau <https://www.qrcode-monkey.com/>.
- c. Muncul tampilan seperti gambar 2.8.b “Tampilan Aplikasi Website QR Code Monkey”.
- d. Terdapat empat menu yaitu:
 1. Masukkan Konten, digunakan untuk memasukkan link/alamat web yang akan diberikan kepada pembaca qr code.
 2. Tetapkan Warna, digunakan untuk memilih warna latar pada qr code.
 3. Tambahkan Gambar Logo, digunakan untuk dapat menambahkan logo di dalam qr code.
 4. Sesuaikan Desain, digunakan untuk dapat menentukan model qr code yang akan dibuat.
 5. Setelah selesai melakukan keempat cara tersebut pilih “Buat Kode QR”, kode qr telah selesai dibuat dan tersimpan pada desktop laptop di bagian “Download”

2.10 Kriteria media pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan ini didalamnya terdapat gambar, tulisan dan suara. Usia 5 – 6 tahun masuk dalam tahap pra – operasional. Tahap ini merupakan tahap pemikiran yang lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, aktivitas berpikir belum mempunyai sistem yang terorganisasi. Pada tahap ini anak bisa melakukan sesuatu dari hasil meniru atau mengamati model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi. Maka media pembelajaran ini dapat membantu anak untuk mendapatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dengan cara peniruan melalui gambar, tulisan dan suara yang terdapat dalam media pembelajaran ini.

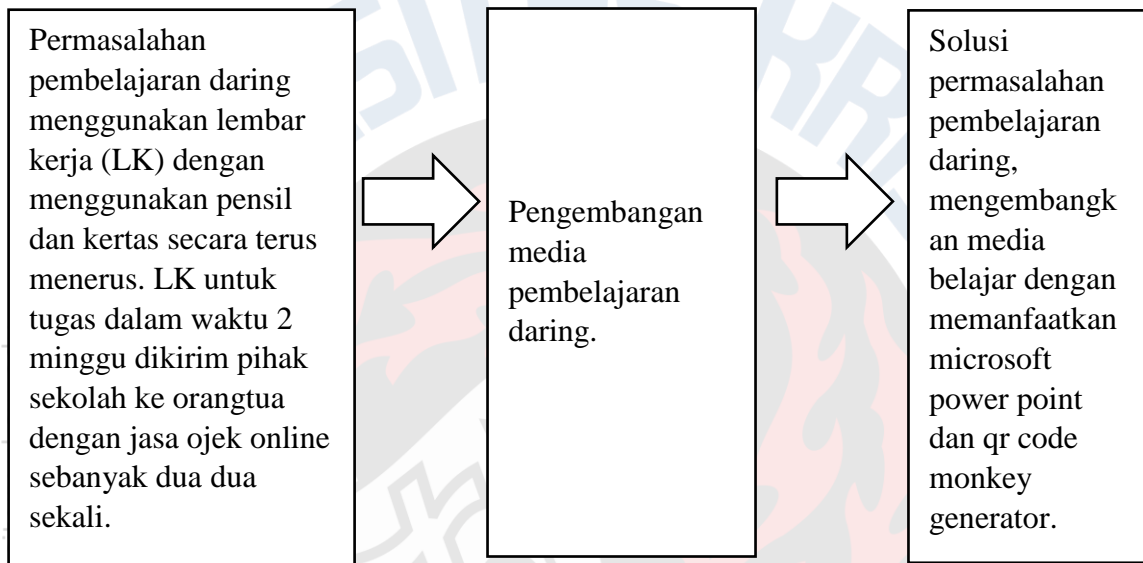
2.11 Kajian Penelitian yang Relevan

ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI oleh Diana Laily Fithri tahun 2017 menyetujui bahwa di bidang pendidikan sangat diperlukan media pembelajaran melalui bidang IT.

2.12 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka pemikiran yang digunakan penulis dalam merumuskan masalah ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.11 Kerangka Berpikir



Dalam pembelajaran calistung anak usia dini memerlukan pembiasaan untuk mengenal huruf dan angka dengan penerapan kegiatan bermain. Penguasaan calistung adalah salah satu modal persiapan sekolah dasar. Dalam mengenal calistung dengan kegiatan bermain memerlukan berbagai media pendukung yang dirancang dan dikembangkan, agar dapat memenuhi kebutuhan anak.