

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Pengurangan Bilangan

1. Pengertian Pengurangan Bilangan

Pengurangan adalah konsep matematika utama yang dipelajari oleh anak-anak setelah Penambahan (dikutip dari [Http://www.sigmetris.com.caramengajaroperasipengurangan](http://www.sigmetris.com.caramengajaroperasipengurangan)). Biasanya Pengurangan diajarkan hampir bersamaan dengan pengajaran Penambahan, tepatnya adalah Penambahan diajarkan terlebih dahulu baru kemudian Pengurangan kemudian keduanya akan diajarkan secara paralel.

Para orang tua mungkin ingin memahami bagaimana caranya mengajarkan ketrampilan menghitung Pengurangan ini secara benar kepada anak-anak mereka. Metode untuk mengajarkan Pengurangan pada tahap awal yang paling sesuai adalah dengan menghubungkan ke konsep Penambahan, yaitu dengan pendekatan menghitung ke atas / *counting up* (contoh $3 + ? = 8$), bukan dengan pendekatan menghitung ke bawah / *counting down* (contoh $8 - 3 = ?$). Karena dengan pendekatan menghitung ke atas, si anak dapat menggunakan pemahaman yang telah didapat selama mempelajari operasi Penambahan untuk selanjutnya digunakan mempelajari Pengurangan. Dengan pendekatan ini konsep Pengurangan dipandang oleh si anak

sebagai perkembangan wajar dari konsep Penambahan yang telah dimengerti olehnya.

Untuk memudahkan, cara pengajaran operasi pengurangan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pengenalan pengurangan, tahap pengurangan tradisional, tahap pengurangan mental. Yang nantinya akan dibahas secara terinci satu demi satu.

a. Tahap Pengenalan Pengurangan

Dalam tahap ini, diperkenalkan konsep Selisih dalam kehidupan sehari-hari. Agar perpindahan dari konsep Penambahan ke Pengurangan berjalan dengan mulus, digunakan pendekatan menghitung ke atas (*counting up*), yaitu dengan mencari berapa kumpulan benda yang dibutuhkan agar jumlahnya sama dengan kumpulan benda lain yang lebih banyak. Misalnya selama bermain dengan kartu angka, jika ada banyak kartu yang bertuliskan angka, si anak dapat ditanyakan ada berapa angka yang terdapat di kartu yang harus ditambahkan agar jumlahnya menjadi sepuluh (contoh $3 + ? = 10$). Di sini objek kartu angka tentu saja dapat diganti dengan objek-objek yang lain, misalnya teman bermain mereka, barang belanjaan dan sebagainya.

Setelah anak telah memahami Pengurangan dengan pendekatan menghitung ke atas (*counting up*), berarti mereka telah siap untuk mengenalkan pendekatan menghitung ke bawah (*counting down*) yang bersifat lebih langsung ke persoalannya. Pendekatan ini

dapat diajarkan dengan cara mengambil satu kartu angka dari beberapa kartu angka, kemudian ditanyakan hasilnya kepada si anak (contoh $10 - 1 = ?$). Pendekatan ini harus diiringi dengan penggunaan kata-kata untuk menjelaskan konsep Pengurangan tersebut misalnya ‘sepuluh dikurangi satu sama dengan sembilan’. Dengan mengajarkan fakta-fakta ini terus menerus kepada anak-anak, mereka akan dapat menarik kesimpulan tentang operasi matematika (dalam hal ini tentang Pengurangan) dengan tepat walaupun hal ini belum disampaikan dalam bentuk Angka tertulis.

b. Tahap Pengurangan Tradisional

Tahap ini tentunya dimulai dengan penulisan Angka dan Simbol operator pengurangan (-). Pada tahap ini, anak-anak sudah harus dapat mengabstraksi konsep bilangan ke dalam sebuah Notasi desimal tertulis. Urutan pengajarannya, berdasarkan tingkat kesulitan yang harus dikerjakan oleh anak yaitu berdasarkan banyaknya digit bilangan yang terlibat, misalnya satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya. Pada setiap digit bilangan ini dilakukan latihan yang berulang-ulang agar siswa dapat menguasai dengan mahir. Baru kemudian berpindah ke digit bilangan yang lebih banyak.

1) Cara Mengajarkan Pengurangan Satuan

Pada level ini merupakan masa transisi, dari bentuk pengajaran verbal pada tahap pengenalan ke bentuk pengajaran tertulis. Jadi pada waktu membantu mengajarkannya tetap perlu diilustrasikan prosesnya dengan menggunakan jari tangan kita contoh 4-2.

Prosesnya sebagai berikut: 4 ('EMPAT' dengan empat jari tangan diacungkan) + ('dikurangi') 2 ('DUA' dengan mengurangi satu persatu jari dari satu s.d dua) = ('sama dengan') (dua jari tangan diacungkan) yang kemudian dituliskan sebagai 2 ('DUA')

Cara ini diulang-ulang untuk berbagai variasi soal yang ada. Fokuskan pengulangannya untuk bilangan 10, misalnya $10-1=9$, $10-2=8$ dan seterusnya (dalam metode sempoa ini disebut bilangan saling komplementer).

2) Cara Mengajarkan Pengurangan Belasan

Pada tahap ini sudah muncul konsep abstrak tentang asosiasi posisi 'puluhan', ilustrasinya dapat dengan menuliskan Angka 1 (satu) pada kertas untuk menggambarkan kesepuluh jari kita yang teracung.

Prosesnya sebagai berikut: 12 ('DUA BELAS' dengan membilang sepuluh jari pertama sampai diacungkan semua, kemudian kita tuliskan angka 1 (satu) di kertas dan setelah itu proses membilang dilanjutkan sampai dua jari tangan

diacungkan) + ('dikurangi') 7 ('TUJUH' dengan satu persatu jari dari satu s.d tujuh dikurangkan. Pada pengurangan ke dua, kesepuluh jari telah turun maka kita mencoret Angka 1 'SATU' pada kertas, dan kemudian melanjutkan mengacungkan ke sepuluh jari kita lagi. Selanjutnya dilanjutkan pengurangannya sampai dengan tujuh) = ('sama dengan') (lima jari tangan diacungkan) yang kemudian dituliskan hasilnya sebagai 5 ('LIMA')

Cara ini kemudian diulang-ulang untuk berbagai variasi soal yang ada

3) Cara Mengajarkan Pengurangan ratusan

Di sini kita mulai menggunakan cara penulisan Angka-angka bersusun dan mulai meninggalkan ilustrasi dengan jari tangan kita.

Letakkan satu bilangan (500) di atas bilangan yang lainnya (300) sedemikian sehingga baik ratusan, puluhan maupun satuannya berada dalam satu garis lurus. Dan tarik garis horisontal dibawah bilangan kedua.

Contoh : 500

300 _

Kurangkan kedua digit satuannya. ($0 - 0 = 0$). Letakkan hasilnya

(0) pada bawah garis horisontal dengan letak yang sesuai.

Contoh : 500

300 _

00

Kurangkan kedua digit ratusan ($5 - 3 = 2$) Letakkan hasilnya (2) pada bawah garis horisontal dengan letak yang sesuai.

$$\begin{array}{r} \text{Contoh : } 500 \\ \quad \underline{300} \text{ -} \\ \quad 200 \end{array}$$

2. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Salah satu unsur pokok dalam pembelajaran matematika termasuk di SD adalah matematika itu sendiri. Seorang guru SD yang akan mengajarkan matematika kepada para siswanya, haruslah mengetahui objek yang akan di ajarkannya, yaitu matematika. Dalam mempelajari matematika tentunya wajar kalau diantara kita, atau mungkin diantara siswa kita ada yang bertanya “Apakah matematika itu?”

Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat diantara para matematikawan, apa yang dimaksud dengan matematika itu. Sasaran pembelajaran matematika tidaklah konkret, tetapi abstrak dengan cabang-cabangnya semakin lama semakin berkembang dan bercampur.

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau “manthenein” artinya “mempelajari”, namun diduga kata itu ada hubungannya dengan kata sansekerta “medha” atau “widya” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan”, atau “intelengensi” (Andi Hakim Nasution, 1980, h. 12. Pendidikan matematika1 2008: 1.39).

Ruseffendi (1989, h. 23 dalam bukunya Pendidikan matematika1 2008: 1.39) menyatakan bahwa matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil, dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif

Selanjutnya menurut Johnson dan Rising (dalam bukunya Pengembangan Matematika Untuk Anak Usia Dini 2007: 2) menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik; matematika adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, berupa bahasa simbol mengenai arti daripada bunyi; matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya; matematika adalah ilmu tentang pola keteraturan pola atau ide; dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya. Menurut Reys (1984) mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.

Berdasarkan pernyataan dari para ahli matematika diatas dapat dikatakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari sebagai upaya untuk memecahkan masalah serta yang berhubungan dengan penelaahan bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur serta hubungan-hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika. Hal ini berarti belajar matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan-bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan diantara konsep dan struktur tersebut.

Pada pembelajaran matematika guru seyogyanya mengetahui hal ini sehingga dapat menyiapkan kondisi bagi siswanya agar mampu menguasai konsep-konsep yang akan dipelajari mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bruner, Gagne, dan Dienes .

Matematika disebut ilmu deduktif, karena kita ketahui bahwa baik isi maupu metode pencarian kebenaran dalam matematika berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan umumnya. Metode pencarian kebenaran yang dipakai oleh matematika adalah metode deduktif, sedangkan ilmu pengetahuan alam adalah induktif atau eksperimen. Namun, dalam matematika

mencari kebenaran itu bisa dimulai dengan cara induktif, tetapi seterusnya generalisasi yang benar untuk semua keadaan harus dibuktikan secara deduktif.

Selanjutnya menurut Herman Hudoyo (1990, h. 4) secara singkat dapat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide, konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif. Sejalan dengan ini menurut Tambunan (1987, h. 29) menyatakan bahwa, matematika adalah pengetahuan mengenai kuantiti dan ruang, salah satu cabang dari sekian banyak ilmu yang sistematis, teratur, dan eksak. Matematika adalah angka-angka perhitungan yang merupakan bagian dari hidup manusia. Matematika menolong manusia memperkirakan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan. Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem menarik. Matematika membahas faktor-faktor dan hubungan-hubungannya, serta membahas problem ruang dan bentuk. Matematika adalah ratunya ilmu.

b. Proses Pembelajaran Matematika

Pola tingkah laku manusia yang tersusun menjadi suatu model sebagai prinsip-prinsip belajar dapat diaplikasikan kedalam matematika. Prinsip belajar ini harus dipilih agar cocok penggunaannya dalam mempelajari matematika. Matematika yang berkenaan dengan ide abstrak dan penggunaan bahasa simbol yang tersusun secara

hierarkis dengan penalarannya yang deduktif dalam pembelajarannya menuntut kegiatan mental yang relatif tinggi.

Pada dasarnya tujuan belajar matematika yang sesuai dengan hakikat matematika merupakan sasaran utama. Sedangkan peranan teori-teori belajar merupakan strategi terhadap pemahaman matematika. Dengan demikian diharapkan bahwa matematika dapat dipahami secara wajar sesuai dengan kemampuan anak. Jadi, perlu kita sadari bahwa tujuan akhir dari belajar matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang relative abstrak. Sedangkan strategi teori-teori belajar tentang pengalaman lingkungan dan manipulasi benda konkret hanyalah sekedar jembatan dalam memahami konsep-konsep matematika tersebut yang pada akhirnya tetap siswa harus belajar sesuai dengan hakikat matematika.

Dalam hal mengajar matematika pengajar harus menguasai matematika yang akan diajarkannya. Namun, penguasaan terhadap bahan saja tidaklah cukup. Peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dengan kemampuan yang relative berbeda-beda. Pengajar matematika hendaknya berpedoman kepada bagaimana mengajarkan matematika itu sesuai dengan kemampuan berpikir siswanya. Belajar dan mengajar dapat dipandang sebagai suatu proses yang komprehensif, yang harus diarahkan untuk kepentingan peserta didik.

c. Model-Model Pembelajaran Matematika di SD

Dalam mengajarkan matematika, adakalanya kita kecewa, mengalami kesulitan, mengalami kegagalan, hambatan, tetapi adakalanya puas, senang, bangga yang kesemuanya silih berganti. Ini semua merupakan tantangan dan sekaligus menjadi pengalaman yang sangat menyenangkan dan tentunya sangat berharga bagi kita. Kita merasa senang mendapat kesempatan membimbing para siswa yang kelak kemudian hari menjadi orang yang berilmu, yang berguna bagi nusa dan bangsa sehingga menjadi warga yang baik.

Selanjutnya, jika memperhatikan prestasi para siswa dalam belajar matematika maka tentunya kita tidak bisa menyangkal terhadap kenyataan yang ada bahwa umumnya prestasi belajar matematika termasuk di SD relative rendah. Namun demikian kita harus mengakui pula bahwa banyak siswa kita yang berprestasi dalam belajar matematika termasuk dijenjang SD.

1) Jenis-Jenis Konsep dalam Pembelajaran Matematika di SD

Sebagaimana kita ketahui bahwa objek langsung belajar matematika itu pada hakikatnya merupakan pemahaman penalaran dan pembinaan keterampilan dari konsep-konsep, yaitu ide-ide atau gagasan-gagasan yang terbentuk dari sifat-sifat yang sama. Dilain pihak dihubungkan dengan proses pembelajaran yang diselenggarakan guru dalam rangka transfer kurikulum maka konsep-konsep matematika yang tersusun dalam GBPP

matematika SD dapat dikelompokkan kedalam tiga jenis konsep, yaitu konsep dasar, konsep yang berkembang dan konsep dasar, dan konsep yang harus dibina keterampilannya.

a) Konsep Dasar

Konsep dasar pada pembelajaran matematika merupakan materi-materi atau bahan-bahan dan sekumpulan bahasan atau semesta bahasan, dan umumnya merupakan materi baru untuk para siswa yang mempelajarinya. Konsep-konsep dasar ini merupakan konsep-konsep yang pertama kali dipelajari oleh para siswa dari sejumlah konsep yang diberikan. Oleh karena itu, setelah konsep dasar ini ditanamkan maka konsep dasar ini akan menjadi prasyarat dalam memahami konsep-konsep berikutnya.

b) Konsep yang Berkembang

Konsep yang berkembang dari konsep dasar merupakan sifat atau penerapan dari konsep-konsep dasar. Konsep yang berkembang ini merupakan kelanjutan dari konsep dasar dan dalam mempelajarinya memerlukan pengetahuan tentang konsep dasar. Dengan kata lain, konsep jenis ini akan mudah dipahami

oleh para siswa apabila mereka telah menguasai konsep prasyaratnya, yaitu konsep dasarnya.

c) Konsep yang Harus dibina Keterampilannya

Konsep yang termasuk kedalam jenis konsep ini dapat merupakan konsep-konsep dasar atau konsep-konsep yang berkembang. Konsep-konsep jenis ini perlu mendapat perhatian dan pembinaan dari guru sehingga para siswa mempunyai keterampilan dalam menggunakan atau menampilkan konsep-konsep dasar maupun konsep-konsep yang berkembang. Dengan ini diharapkan proses pembelajaran matematika dapat mengkaji isu-isu tentang kurangnya keterampilan pengurangan.

B. Media Kartu Angka

1. Pengertian Media

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka peningkatan hasil secara maksimal. Media sangat perlu dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari medium yang berarti perantara yang membawa atau menyalurkan informasi sumber dan penerima.

Menurut pendapat dari Oemar Hamalik (1994:12) mengatakan, " Media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran".

Oleh sebab itu, media sangat diperlukan untuk menunjang sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran yang akan memudahkan anak dalam memahami suatu pembelajaran.

Menurut Association for Education Communication Technology (AECT) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002:3) media pendidikan ialah segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan / informasi. Sementara itu menurut Gagne yang dikutip Arief S. Sadiman, dkk (2003:6) mengatakan "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Menurut pendapat Bina Keluarga dan Balitadalam Zainal Aqib (2009:46) yang dimaksud dengan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak.

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus timbul kerjasama dengan teman lainnya di kelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada 2 pendekatan yang dapat dilakukan dalam memilih media pembelajaran, yakni, dengan cara memilih media yang telah tersedia dipasar yang dapat dibeli dan langsung digunakan dalam pembelajaran atau memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan bahan pelajaran yang hendak

disampaikan (dikutip dari Perencanaan Pengajaran 2003: 247). Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan apa yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Gerlach dan Ely mengemukakan tiga klasifikasi media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut dalam Arsyad (2002:11 dalam [Http:// www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2](http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2)) adalah:

- a. Ciri fiksatif ,yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam,menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri manipulatif , yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dankemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording), atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian / peristiwa tersebut.
- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan

secara bersama-sama kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, diberbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke anak individu atau kelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar di dalam / di luar kelas menjadi lebih efektif.

C. Kartu Angka dan Gambar.

1. Pengertian kartu angka

Permainan kartu adalah cara yang bagus untuk melewatkan waktu ketika anak sakit, kedinginan, atau merasa bosan. Kebanyakan permainan kartu memerlukan beberapa keahlian yang berhubungan dengan bilangan serupa seperti strategi pemecahan masalah, pemikiran logis, dan visualisasi ruang.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Mengenai angka, bilangan, dan nomor dalam penggunaan sehari-hari, angka dan bilangan seringkali dianggap sebagai dua hal yang sama. Selain itu terdapat pula konsep nomor yang

berkaitan. Secara kaku, angka, bilangan, dan nomor merupakan tiga hal yang berbeda. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan. Contohnya, bilangan lima yang digunakan untuk melambangkan bilangan lima disebut sebagai angka. Nomor biasanya menunjuk pada satu atau lebih angka yang melambangkan sebuah bilangan bulat dalam suatu barisan bilangan bulat yang berurutan.

Dari pendapat Achsin (1986: 177 dalam [Http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2](http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2)) dalam Jurnal Ilmu Kependidikan mengatakan bahwa gambar merupakan media yang mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian. Dengan gambar dapat dihindarkan kesalahan pengertian antara apa yang dimaksud oleh guru dengan apa yang ditangkap oleh siswa

Dari pendapat Rahadi (2003 : 174) dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan mengatakan bahwa, "Gambar paling umum dipakai dalam pembelajaran , gambar mempunyai sifat yang universal , mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa."

Dari pendapat Latuheru (2002:174) dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan mengatakan, Apabila materi pengajaran disajikan dengan ceramah ditambah dengan memperlihatkan gambar, photo, sketsa, atau grafik dan sebagainya materi tersebut dimengerti oleh anak-anak, lebih-lebih bila jika diberikan kesempatan memegang, meraba, atau mengerjakan sendiri maka sangat mudah bagi

mereka untuk mengertidan menerima pelajaran tersebut, dan sulit mereka melupakannya.

Menurut pendapat Sri Anitah (2004:22 dalam [Http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2](http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2))), “ Media gambar (gambar mati) merupakan gambar yang dibuat pada kertas karton atau sejenisnya yang tak tembus cahaya”. Gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal itu disebabkan kesederhanaannya tanpa memerlukan perlengkapan . melalui gambar dapat ditunjukkan sesuatu yang jauh dari jangkauan pengalaman siswa. Menurut pendapat Azhar Arsyad (2002:43 dalam [Http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2](http://www.v2.eprint.ums.ac.id/archive/etd/8776/1/2))) media gambar memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menimbulkan daya tarik pada anak. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat dan perhatian anak.
- b. Mempermudah pengertian anak. Suatu penjelasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami bila dibantu dengan gambar.
- c. Memperjelas bagian-bagian penting.
- d. Menyingkat suatu uraian.

Menggunakan gambar untuk tujuan pelajaran spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok penting dalam pelajaran. Menggunakan gambar dengan tepat maka akan efektif mencapai keberhasilan. Media gambar dapat

memberikan manfaat merangsang minat dan perhatian anak, membantu anak memahami dan mengingat isi informasi verbal yang ada. Dengan gambar lebih efektif sebagai penyampai informasi. Dengan warna yang bermacam-macam akan menarik bagi anak. Gambar yang efektif bagi anak umumnya enak dipandang, dan mudah dimengerti maksudnya.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA