

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal maupun informal. Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut ahli permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan upaya pembinaan

---

<sup>1</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 22.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 20.

yang ditujukan bagi anak usia dini yaitu sedang berada pada rentang 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan yang terbaik sesuai dengan tingkat usia anak. Pada lembaga pendidikan anak usia dini, para pendidik dituntut harus bisa mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga harapannya nanti anak mampu menghadapi persoalan-persoalan yang kreatif dan inovatif. Seperti yang telah dijelaskan di dalam al-Qur'an bahwa pentingnya pendidikan bagi setiap manusia termasuk dengan anak usia dini, seperti yang tertera dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

لَكُمْ وَإِذَا يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ فَإِن شُرُوتُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا  
 قِيلَ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ الْعِلْمُ دَرَجَاتٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadalah: 11).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA), atau bentuk

---

<sup>3</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 1.

lain yang sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.<sup>4</sup>

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah,

---

<sup>4</sup> Titik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*, Jurnal Ilmiah Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Vol.8, No.1, Maret 2016, h.52.

yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan rangsang terhadap pembelajaran.<sup>5</sup>

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Bermain sifatnya menggembirakan, menyenangkan, dan pastinya dilakukan berulang-ulang. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bermain bagi anak usia dini adalah keharusan serta merupakan belajar bagi anak. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan tersendiri bagi

---

<sup>5</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD...*, h.5.

anak, karena saat bermain, anak memiliki kebebasan bereksplorasi untuk mengenali dirinya yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup.<sup>6</sup>

Kecamatan Talo memiliki 3 buah TK yang masih menjadi pilihan para orang tua untuk menyekolahkan anaknya pada usia 5-6 tahun diantaranya yaitu TK Ratu Intan Kecamatan Talo, TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo, dan TK Durian Manis. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru di TK Ratu Intan, TK Mentari Bangsa, dan TK Durian Manis di Kecamatan Talo, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan kemampuan

---

<sup>6</sup> Kamim Zarkasih Putro, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Vol.16 No.1 Tahun 2016, h.1.

berhitung anak, guru hanya mengajarkan anak mengenal angka dan berhitung secara lisan mengikuti apa yang di ucapkan oleh guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang digunakan ketiga TK di Kecamatan Talo tersebut juga masih kurang memadai. Guru masih menggunakan media gambar dalam pembelajaran berhitung anak. minimnya fasilitas media atau permainan yang dapat membuat anak tertarik belajar misalnya, ketika guru menjelaskan menggunakan media gambar anak-anak tidak memperhatikan gurunya, anak juga tidak dapat bermain langsung dengan sebuah permainan yang dapat merangsang tingkat kecerdasan berhitung anak, karena dalam pengenalan angka kepada anak sangat di butuhkan fasilitas media yang mendukung.<sup>7</sup>

Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Pada dasarnya proses belajar sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan yaitu sebuah media,

---

<sup>7</sup> Observasi di TK Ratu Intan Kecamatan Talo pada tanggal 18 Maret 2022

karena sebuah permainan dalam kehidupan anak tidak dapat di pisahkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang di samapaikan serta mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran, sehingga anak didik akan lebih termotivasi dalam mempelajarinya. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media permainan kantong pintar doraemon untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Media permainan kantong pintar doraemon merupakan

---

<sup>8</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* Vol.5 No.2 (2023), h.3929.

permainan yang dapat meningkatkan berhitung anak dengan mengenalan angka-angka serta dapat membantu anak dalam berhitung. Selain itu media permainan kantong pintar doraemon juga memiliki bentuk serta warna menarik, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, agar anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas belajar anak menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas maka di katakan media permainan kantong pintar doraemon dapat merangsang anak dalam berhitung benar, mengenal simbol, mengurutkan urutan angka, dan mencocokkan angka. Pengembangan media permainan kantong pintar doraemon penting untuk dilakukan karena dengan adanya pengembangan media ini maka proses kegiatan pembelajaran dalam pengenalan angka pada anak dapat ditingkatkan lagi karena keberhasilan dalam penguasaan materi dengan menggunakan media dapat lebih menarik dan melalui suasana yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi anak agar lebih semangat ketika belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media pakapindo ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Wulandari dkk, 2018) tentang “Pengembangan Media Pakapindo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik” disampaikan bahwa media pakapindo yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebanyak 97,5%, sedangkan uji coba kelompok besar diperoleh persentase 98% dengan kategori sangat baik.<sup>9</sup> Sedangkan penelitian Faridha (2017) tentang “Penerapan media kantong ajaib doraemon dengan model omeake untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat tanya siswa” dengan hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus 1 kemampuan membuat kalimat tanya dengan menggunakan media kantong ajaib doraemon dengan model omeake mencapai 63% siswa

---

<sup>9</sup> Wulandari, I.A., Mashuri, M. T., Dony, N. (2018). Pengaruh Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hukum- Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 12. Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia. 1(2), 1-5

tuntas belajarnya dan meningkat menjadi 89% pada siklus II.<sup>10</sup> Penelitian lain yang mendukung Rahma Isnaini (2021)<sup>11</sup> dan Widia Astuti (2021)<sup>12</sup>. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media kantong ajaib doraemon dengan model omeake dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo, dikarenakan kemampuan berhitung anak yang ada pada ketiga TK Kecamatan Talo tersebut masih rendah. Hal ini disebabkan oleh karena strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton sehingga kurang efisien dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka

---

<sup>10</sup> Faridha, D. (2017) Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon dengan Model Omeake Untuk Meningkatkan Kalimat Tanya Siswa. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Surabaya

<sup>11</sup> Rahmat Isnaini, Pengembangan Media Papindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada pembelajaran Tematik kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah, Skripsi, 2021

<sup>12</sup> Widia Astuti, Pengembangan Media Sederhana Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) pada Materi Energi dan Perubahannya kelas III Sekolah Dasar, skripsi, 2021

penulis tertarik mengambil judul penelitian “Pengembangan Permainan Papan Kantong Pintar Doraemon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kecamatan Talo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana proses pengembangan permainan kantong bilangan doraemon Pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo?
2. Bagaimanakah tingkat validitas/kepraktisan permainan kantong bilangan doraemon menurut ahli atau validator?
3. Bagaimana kelayakan produk permainan kantong bilangan doraemon Pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan permainan papan kantong pintar doraemon Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo.
- b. Untuk mengetahui tingkat validitas/kepraktisan permainan papan kantong pintar doraemon menurut ahli atau validator.
- c. Untuk mengetahui kelayakan produk permainan papan kantong pintar doraemon pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun di TK Ratu Intan, TK Durian Manis, dan TK Mentari Bangsa Kecamatan Talo.

### 2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat diantaranya :

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- 2) Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi anak didik
  - a) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
  - b) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.
  - c) Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
  - d) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

2) Bagi guru

- a) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
- b) Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan strategi bermain kantong bilangan doraemon.
- c) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

3) Bagi sekolah

- a) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
- b) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- c) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas
- d) Mengembangkan kemampuan sikap nasional anak.

#### D. Spesifikasi Produk

Produk media permainan papan kantong papan doraemon (Pakpindo) yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media dibuat dengan bahan utama kain flannel
2. Warna media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) yaitu putih dan biru.
3. Media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) memiliki 10 kantong berwarna biru dengan ukuran 10cm x 5cm.
4. Terdapat kantong lambang kartu tambah (+) dan kurang (-) sebagai pilihan dalam berhitung.
5. Stik strawberry yang ada pada papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) terbuat dari stik es krim yang ditempelkan pada kain flannel berbentuk strawberry.
6. Isi dari pengembangan media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) adalah sebagai berikut:
  - a. Nama media: Papan Kantong Bilangan Doraemon (Pakpindo)

- b. Materi tentang kemampuan berhitung untuk memudahkan anak dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan.

### **E. Asumsi Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan alat permainan edukatif petak pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan antara lain:

1. Media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) ini dapat meningkatkan berhitung anak usia 5-6 tahun.
2. Media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) ini dapat memotivasi anak TK untuk berlatih berhitung.
3. Belum adanya media permainan papan kantong pintar doraemon (Pakpindo) di sekolah untuk membantu proses pembelajaran berhitung.