

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini sering disebut dengan istilah (*golden age*) atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Dalam taman kanak-kanak (TK) ada enam aspek perkembangan yang bisa dikembangkan pada diri anak sejak dini. Aspek tersebut antara lain nilai agama dan moral, sosio-emosional, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Jika salah satu atau beberapa aspek tersebut bisa dikembangkan dengan baik, maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam dalam diri mereka dengan baik pula.¹

Media pembelajaran adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak

¹ Ratna Wilis Dahar, Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran (Erlangga : 2011), h.129

senang. Salah satu yang digunakan guru ialah alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik, yang artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.² Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak usia dini. alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tingkat usia dan perkembangannya.³

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penelitian adalah aspek perkembangan kognitif, dalam hal ini yaitu kemampuan berhitung permulaan anak. Matematika atau berhitung sangat penting dalam kehidupan kita. Pada saat belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Pengukuran panjang, berat dan volume juga merupakan fungsi matematika. Pengembangan

² Try Ayu Lestari, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Sanabil, 2021.

³ M P Tesya Cahyani Kusuma and M P I Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini* (Prenada Media, 2021)

kemampuan berhitung permulaan pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan. Kemampuan berhitung permulaan sangat penting diberikan sejak usia dini.

Kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan kemampuan yang dapat meningkatkan konsep matematika pada anak. Konsep matematika dapat melibatkan kemampuan membandingkan, mengklasifikasi, memahami konsep berhitung yang tepat. Menerapkan konsep matematika pada anak, dapat mempersiapkan untuk kehidupan anak selanjutnya, sehingga mengenalkan konsep sederhana matematika sangat penting dan berpengaruh pada kehidupan anak selanjutnya Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berhitung anak yaitu faktor usia, jenis kelamin, latar pendidikan orangtua, dan lingkungan belajar.

Menurut Desi Ranita Sari Kemampuan berhitung dapat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan orangtua, menurut status pendidikan orangtua anak dapat memengaruhi perkembangan anak yaitu terdapat kesenjangan sosial pada kompetensi anak. Selain faktor orangtua, terdapat faktor usia dan jenis kelamin yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berhitung

pada anak yaitu usia anak yang lebih muda maka kemampuan berhitung pada anak juga akan semakin sedikit perkembangannya, anak yang berkembang sesuai dengan tahapan usianya akan menunjukkan kemampuan yang lebih kompleks dibanding anak yang lebih muda usianya. Jenis kelamin pun dapat menjadi faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berhitung pada anak, hal ini menunjukkan bahwa anak perempuan lebih menunjukkan kemampuannya lebih baik daripada anak laki-laki. Faktor utama yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berhitung pada anak yaitu lingkungan belajar yang mencakup penerapan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, suasana lingkungan belajar, pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran.⁴

Anak memerlukan lingkungan belajar untuk membentuk anak memahami konseptual. Lingkungan belajar dengan suasana yang menyenangkan dan bervariasi dapat membantu anak memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan mudah. Lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dapat membantu anak untuk menunjukkan pengetahuan anak dan pengembangan pengetahuan yang dimiliki oleh anak. Lingkungan belajar yang dapat diciptakan untuk anak usia dini yaitu melalui

⁴ Desi Ranita Sari and others, 'Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5 — 6 Tahun', 2020, 1535–39.

permainan anak dapat memperoleh pengalaman yang nyata. Permainan yang diciptakan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak tidak bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Melalui permainan dan mengembangkan pembelajaran melalui permainan dapat mengembangkan kemampuan berhitung, berhitung pada anak dapat membantu anak untuk mengaplikasikan dalam kehidupan nyata untuk berpikir kreatif dan inovatif. Utamanya dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak guru membuat pembelajaran dengan metode bermain, dengan metode bermain tujuan pembelajaran akan mudah tercapai oleh anak. Lingkungan belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat diperoleh di sekolah, namun di lingkungan rumah anak dapat memperoleh dan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan anggota keluarga. Memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar memudahkan anak belajar, untuk memudahkan anak usia dini belajar dan mengembangkan kemampuan berhitung anak perlu strategi pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini. Peran penting untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak diberikan kesempatan untuk memecahkan

masalah sendiri dan anak diberikan kesempatan untuk mendiskusikan ide-ide yang dimiliki.⁵

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di TK Witri 1 Kota Bengkulu masih kurangnya alat permainan untuk mengasah kemampuan berhitung anak dan masih ada sebagian anak yang susah untuk belajar berhitung dengan gembira. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung permulaan anak ada yang tidak paham dan pasif kemudian guru yang aktif dan anak yang pasif dalam kegiatan proses pembelajaran, media yang digunakan kurang menarik dan kurang penggunaan benda konkret untuk mengenalkan angka kepada anak, misalnya saja batu-batuan, lidi sapu, daun-daunan, pipet sdotan dan masih banyak lagi. Hal ini menyebabkan kurangnya minat anak dalam belajar berhitung, terlihat dari sikap dan tingkah laku anak pada saat pembelajaran berlangsung yaitu kurang semangat dan sebagian yang tidak paham. Anak-anak harus diberikan dengan pembelajaran yang menyenangkan seperti menerapkan alat permainan edukatif yang nantinya akan memotivasi belajar anak terutama pada pembelajaran berhitung mereka.

⁵ Sari and others.

Penelitian Eki Trisnawati dalam skripsinya tahun 2017, yang berjudul “Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”.⁶ Menunjukkan bahwa adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan *stick* angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan *stick* angka anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung di TK (Taman Kanak-kanak) Witri 1 kota Bengkulu masih terbilang kurang dan perlu pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dengan

⁶ Eki Trisnawati. Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu’ (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2018).

menggunakan media permianan stick angka terbukti efektif meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan melakukan tindakan, maka dari itu anak-anak tidak mudah bosan dan cepat menyerap apa yang dipelajari saat itu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang diambil yaitu tentang pengaruh media pipa hitung terhadap kemampuan kognitif anak. Media yang peneliti gunakan lebih beragam, yang memiliki balok angka dan lambang bilangan serta pipa warna warni untuk membantu meningkatkan enam aspek perkembangan anak tidak hanya terfokus pada perkembangan kognitif atau berhitung saja, akan tetap lebih diutamakan pada perkembangan kognitif anak

Dari penelitian sebelumnya peneliti mencoba untuk menguji cobakan alat permianan edukatif pipa hitung dengan cara yang menyenangkan dan dengan menambahkan versi peneliti sendiri, yaitu dengan menggunakan pipa warna warni dan menambahkan lambing bilangan pada permianan, yang nanti akan membantu anak dalam penjumlahan angka dalam permianan pipa hitung dan untuk mengenalkan anak pada lambing bilangan, yang mana hal ini akan berdampak baik pada anak ketika akan menghadapi jenjang pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Pipa Hitung Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak (TK) Witri 1 Kota Bengkulu”**.

B. Batasan Masalah

Untuk terwujudnya tujuan dan pembahasan dan agar terarah penelitian maka penulis membatasi masalah tersebut dalam hal: Pengaruh Media Pembelajaran Pipa Hitung terhadap kemampuan Kognitif anak di taman kanak-kanak (TK) witri 1 kota Bengkulu

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Berapa besar pengaruh media pipa hitung terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) witri 1 kota Bengkulu?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui pengaruh media Pipa hitung hitung terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) Witri 1 Kota Bengkulu

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak.
- b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak.
- c. Adanya media baru yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam pembelajaran berhitung permulaan di tanamn kanak-kanak (TK) sesuai dengan perkembangan anak

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

b. Bagi Siswa

Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima,memahami, serta mempelajari berhitung permulan sehingga anak memiliki rasa minat dan keingintahuan yang tinggi, serta anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan lebih tertarik dalam kegiatan berhitung.

c. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak, khususnya dengan menggunakan media dalam belajar.

d. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran kemampuan berhitung permulaan.

