

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak yang berada pada usia 0-6 tahun disebut dengan anak usia dini. Masa ini disebut dengan *golden age* atau masa emas, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan hanya terjadi di masa itu saja. Keistimewaan anak dapat dilihat dari psikis, fisik maupun kecerdasannya. Menurut Susanto (2011, h. 5) bertumbuh berarti bertambahnya ukuran tubuh dan jumlah sel serta jaringan di antara sel-sel. Ciri-ciri pertumbuhan seperti penambahan tinggi dan berat badan serta lingkaran kepala sedangkan perkembangan seperti meningkatnya struktur dan fungsi kemampuan anak sehingga lebih kompleks, seperti menggunakan panca indera, gerakan, berbicara, mengingat, berinteraksi, kreatif, dan spiritual.

Menurut UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus diberikan untuk anak yang berusia 0-6 tahun. Pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun (PAUD) memberikan layanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun yang menstimulasi aspek perkembangan anak seperti kemampuan kognitif. Aspek kognisi berkaitan erat dengan pengetahuan. Ruang lingkup kognitif adalah melalui kegiatan pembelajaran matematika seperti mencocokkan (*Matching*), perbandingan/urutan, klasifikasi (*Classification*), bentuk, dan pola. Berdasarkan STPPA ruang lingkup perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik. Indikator dalam berpikir simbolik yaitu membilang lambang 1-10 dan menggunakan lambang untuk

menghitung. Seefeldt (Yus, 2016, h. 26) juga mengemukakan bahwa “Pembelajaran matematika berkaitan erat dengan konsep angka (*Number sense*). Anak akan mampu menghitung apabila anak menguasai konsep berhitung”. Kemampuan berhitung atau numerik (*numerical ability*) merupakan ruang lingkup berpikir simbolik dalam pembelajaran matematika. Kemampuan numerik (*numerical ability*) sangat berhubungan dengan kegiatan berhitung. Kegiatan menghitung adalah kegiatan yang menstimulasi kemampuan logik dan angka. Kemampuan berhitung atau numerik (*numerical ability*) dimulai dari lingkungan sekitar anak didukung dengan perkembangannya. Kemampuan berhitung atau numerik (*numerical ability*) anak usia 5-6 tahun dapat berubah ke tahap operasi pengurangan dan penjumlahan.

Berdasarkan wawancara dan observasi selama seminggu dengan guru TK B Budi Setia kurangnya alat permainan menjadi masalah di TK tersebut. Salah satu kegiatan yang kurang menggunakan alat permainan adalah kegiatan berhitung. Kurangnya media seperti sempoa menjadi alasan guru kurang memperkenalkan simbol angka 1-10 dan menggunakan lambang untuk menghitung menggunakan benda-benda konkrit. Menurut penelitian Nur, Aisyah (2021) menjelaskan kemampuan berpikir simbolik belum mencapai kategori baik apabila tidak menggunakan alat permainan yang seharusnya menstimulasi kemampuan kognitif terutama konsep bilangan. Adapun media yang digunakan di TK B Budi Setia hanya menggunakan lembar kerja dan menggunakan jari-jari tangan dengan teknik jarimatika sebagai alat permainan yang digunakan untuk menghitung sehingga anak kurang mampu dalam memanipulasi barang di sekitarnya untuk membilang angka 1-10 secara simbolik menggunakan

benda-benda yang ada disekitarnya. Adapun kelemahan teknik jarimatika menurut Ray & Choiriyah (2021, h. 6099) adalah jika teknik jarimatika tidak sering dilatih maka kemampuan berhitung anak menggunakan teknik jarimatika akan terlambat. Dalam menerapkan konsep berhitung teknik jarimatika dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak dan alat yang digunakan sangat praktis akan tetapi, teknik jarimatika hanya menggunakan jari-jari tangan sebagai media untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak di TK B Budi Setia. Seperti dalam penelitian Wardani & Suryana (2022) menunjukkan bahwa permainan angka dapat melatih kemampuan berpikir simbolik anak dalam menguasai lambang angka 1-10, menyebutkan jumlah benda 1-10. Seharusnya, dalam menerapkan konsep bilangan seperti kegiatan berhitung tidak hanya menggunakan teknik jarimatika saja akan tetapi guru harus mampu merancang alat permainan atau menggunakan benda-benda konkrit lainnya untuk mengajarkan konsep bilangan seperti kegiatan berhitung.

Menurut penelitian Hardiyanti, Sasmia, & Sabdaningtyas (2018) terdapat pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan berpikir simbolik. Maka, diperlukan media atau alat permainan lain untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak. Perlu diketahui bahwa PAUD tidak dapat terlepas dari belajar sambil bermain. Pendapat Al-Ghazali (Fadlillah, 2017, h. 11) bagi anak usia dini bermain menjadi bagian terpenting dalam hidupnya. Apabila guru maupun orang tua melarang anak untuk bermain tentu saja itu akan membuat anak tidak memiliki kesempatan menikmati dunianya. Salah satu usaha menarik perhatian anak adalah dengan menggunakan media belajar seperti alat permainan.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menggunakan alat permainan “*Counting Board*” untuk membantu menstimulasi kemampuan berhitung atau numerik (*numerical ability*) secara simbolik seperti memahami lambang (simbol angka), menghitung menggunakan benda-benda yang terdapat pada alat permainan *counting board* di TK Budi Setia T.A 2021/2022. Menurut Rachmah, Nurhayati, & Alam (2021, h. 345) alat permainan *Counting Board* bersifat praktis dan menarik untuk digunakan sebagai alat permainan menghitung bilangan. Alat permainan *counting board* memiliki konsep sesuai dengan materi dan keterampilan dalam belajar matematika seperti menghitung bilangan (*Counting*) secara simbolik. Alat permainan *counting board* merupakan papan yang terbuat dari styrofoam yang terdiri dari kegiatan memasukkan biji ke dalam botol, kantong angka, dan sempoa.

Untuk itu, maka penulis mengambil judul penelitian “**PENGARUH ALAT PERMAINAN *COUNTING BOARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BUDI SETIA T.A 2021/2022**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, seperti:

1. Terdapat anak kelas TK B yang kurang mampu mengenal konsep bilangan seperti membilang angka 1-10 dengan tepat dan kurang mampu menggunakan lambang bilangan untuk mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan.

2. Kurangnya alat permainan yang dapat membantu anak dalam berfikir simbolik terhadap kegiatan berhitung. Hal ini tentu menjadi masalah besar bagi seorang guru yang dituntut harus mampu kreatif dalam menciptakan dan menerapkan alat permainan yang menarik di kelas.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti hanya melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung dalam membilang angka 1-10 dan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan menggunakan *Counting Board* di TK Budi Setia T.A 2021/2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh alat permainan *counting board* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Budi Setia T.A 2021/2022?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan *counting board* terhadap kemampuan berhitung anak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Budi Setia T.A 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dapat menyumbangkan referensi pada bidang pendidikan khususnya dalam kemampuan berhitung menggunakan alat permainan *counting board*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peneliti

Menjadi informasi baru tentang kemampuan berhitung menggunakan alat permainan *counting board*.

#### b. Bagi anak

Agar anak memiliki pengalaman langsung tentang belajar sambil bermain menggunakan alat permainan *counting board*.

#### c. Bagi guru

Mendorong guru untuk mengembangkan alat permainan *counting board* dalam kegiatan berhitung

#### d. Bagi sekolah

Menjadi gagasan baru untuk menyusun rancangan perencanaan pembelajaran serta mendorong guru untuk kreatif dalam menciptakan alat permainan *counting board*.

e. Bagi penelitian selanjutnya

Dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pengaruh alat permainan *counting board* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY