

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, yang dikenal sebagai periode keemasan (*golden age*). Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat sehingga anak memerlukan berbagai bentuk stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan tahap usianya. Pemberian stimulasi yang tepat bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan stimulasi pendidikan yang sesuai agar proses tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara optimal sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Mujtahidin, 2024).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, sebagaimana dikutip dalam (Latif et al., 2014), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan. Rangsangan tersebut diberikan dalam mendukung tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun spiritual, agar berkembang secara maksimal sehingga seluruh potensi yang dimilikinya dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Dengan demikian, anak diharapkan memiliki kesiapan yang memadai untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal.

Perkembangan anak merupakan proses yang berlangsung secara bertahap dan pesat, khususnya pada masa usia dini yang menjadi periode penting dalam kehidupan. Proses perkembangan tersebut mencakup berbagai aspek, antara lain perkembangan fisik, kognitif, serta sosial emosional. Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek yang penting untuk dipahami karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam

memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi (Annisa et al., 2024). Menurut Susanto (2011), Kognitif merupakan proses berpikir yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengolah informasi, menghubungkan berbagai pengetahuan, serta melakukan penilaian dan pertimbangan terhadap peristiwa atau informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

Berhitung merupakan salah satu konsep dalam belajar kognitif yang menjadi dasar berbagai ilmu terapan dalam aktivitas sehari-hari, seperti melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Bagi anak usia 5-6 tahun, kemampuan berhitung yang perlu dikembangkan adalah Kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak sebagai bekal untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Karakteristik perkembangan kemampuan tersebut diawali dari lingkungan terdekat anak, kemudian seiring dengan meningkatnya kemampuan anak, pemahaman tersebut berkembang hingga ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berkaitan dengan konsep penjumlahan dan pengurangan.

Anak usia 5-6 tahun secara umum telah mampu menyelaraskan konsentrasi gerak tangan saat berhitung, meskipun sebagian di antaranya masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Salah satu bentuk stimulasi yang berperan dalam mendukung perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak adalah penggunaan media dan alat pembelajaran yang bervariasi serta menarik. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif (Tafonao, 2018).

Dalam perspektif Islam, kemampuan berhitung sejak usia dini memiliki peranan penting dalam mendukung pelaksanaan berbagai aspek ibadah yang berkaitan dengan bilangan. Penguasaan konsep bilangan membantu anak mengenal dasar-dasar ajaran agama, seperti jumlah bulan dalam kalender

Hijriyah, jumlah hari dalam sepekan, serta jumlah rakaat dalam salat. Penekanan mengenai pentingnya bilangan dalam kehidupan manusia ditegaskan dalam firman Allah SWT pada Q.S. Yunus ayat 5 :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

“Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya. Dialah pula yang menetapkan tempat-tempat orbitnya agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu, kecuali dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada kaum yang mengetahui.”

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah menciptakan matahari supaya memberi terang dan panas pada siang hari, dan Allah juga menciptakan bulan agar bersinar pada malam hari. Matahari dan bulan bergerak pada jalurnya masing-masing sehingga manusia bisa mengetahui kapan siang dan malam, berapa hari dalam seminggu, berapa bulan dalam setahun, dan kapan datangnya bulan baru. Semua itu Allah ciptakan dengan sangat rapi agar manusia bisa belajar tentang waktu. Bagi anak usia dini, ayat ini mengajarkan bahwa Allah membuat dunia penuh keteraturan. Dengan mengenal matahari, bulan, hari, dan bulan Hijriyah, anak dapat belajar berhitung sederhana sekaligus memahami bahwa Allah menciptakan segala sesuatu dengan tujuan yang baik.

Dalam mengajarkan berhitung pada anak usia dini, pembelajaran perlu disiapkan secara sederhana serta didukung oleh suasana belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran, sehingga otak anak dapat terlatih untuk terus berkembang. Dengan cara tersebut, anak tidak hanya mampu menguasai proses berhitung, tetapi juga dapat menikmatinya. Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah media sempoa (Annisa et al., 2024).

Sempoa merupakan alat bantu berhitung sederhana yang pada awalnya dibuat dari bahan kayu, namun seiring perkembangan zaman kini banyak diproduksi menggunakan bahan plastik. Dalam bahasa Inggris, sempoa dikenal

dengan istilah *abacus*. Alat ini digunakan untuk membantu melakukan berbagai operasi aritmetika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, hingga perhitungan akar kuadrat. Sempoa umumnya berbentuk persegi panjang dan dilengkapi dengan manik-manik yang dapat digeser menggunakan jari pada setiap batang atau tiangnya. Setiap batang memiliki nilai tempat yang berbeda, mulai dari satuan, puluhan, ratusan, hingga nilai tempat yang lebih tinggi, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami konsep nilai bilangan dan melakukan perhitungan secara sistematis (Pradana & Ummah, 2020).

Menurut Priyani dalam jurnal (Syifa & Simatupang, 2015) sempoa dikenal dengan berbagai sebutan seperti sipoa, cipoa, swipoa, simsuan, abacus, atau sorokan, merupakan alat hitung tradisional yang telah lama digunakan di berbagai negara, khususnya di Jepang dan Cina. Sempoa berbentuk kotak segi empat yang terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu bagian atas dan bagian bawah, yang dipisahkan oleh sebuah sekat horizontal. Pada setiap bagian terdapat manik-manik yang dapat digeser, di mana manik-manik pada bagian bawah umumnya bernilai satu. Sementara itu, manik-manik pada bagian atas memiliki nilai yang berbeda sesuai dengan sistem perhitungan yang digunakan. Dengan cara kerja yang sederhana namun efektif, sempoa tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu berhitung, tetapi juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan berpikir logis pada anak dalam proses pembelajaran matematika.

Kegiatan bermain sempoa dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak memiliki beberapa kelebihan, di antaranya membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan, melatih konsentrasi serta motorik halus anak, mempercepat kemampuan berhitung, membantu anak memperkuat daya ingat terhadap hasil penjumlahan lebih cepat, dan memudahkan anak dalam menyelesaikan penjumlahan dengan hasil lebih dari 10. Di samping itu, terdapat pula beberapa kelemahan dari penggunaan sempoa, yaitu alat ini hanya berfungsi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga ketika anak sudah mampu menghafal atau menggunakan metode bayangan, sempoa cenderung akan cepat ditinggalkan. Selain itu, kemampuan

berhitung yang dapat dicapai melalui sempoa umumnya terbatas pada penjumlahan yang tidak lebih dari 20 (Ahmad, 2021).

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media sempoa efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, seperti mengenal bilangan, menjumlahkan, dan mengurangi, serta melatih konsentrasi dan daya ingat (Ahmad, 2021). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*) dan belum banyak yang menguji secara langsung melalui pendekatan eksperimen lapangan.

Pembelajaran berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, ditemukan beberapa indikasi yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak belum berkembang secara optimal, di antaranya sebagian anak masih kesulitan mengenal konsep bilangan, belum mampu menunjukkan urutan bilangan 1–10 secara konsisten, serta masih mengalami kekeliruan dalam mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya. Kondisi ini diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti menuliskan angka-angka di papan tulis, kemudian anak diminta menyalinnya ke dalam buku tulis masing-masing.

Kegiatan pembelajaran tersebut kurang melibatkan keaktifan anak, sehingga anak menjadi kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung permulaan secara optimal. Untuk mengatasi kondisi tersebut, pembelajaran perlu didukung oleh media yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan adalah sempoa, di mana anak dilibatkan secara aktif dalam berbagai aktivitas, seperti memegang dan menggeser manik-manik sesuai jumlah bilangan yang disebutkan, menghitung manik-manik yang telah digeser, menyusun angka dengan menggabungkan posisi manik-manik atas dan bawah, serta mencocokkan hasil hitungan dengan lambang bilangan yang

sesuai. Melalui rangkaian aktivitas konkret tersebut, anak tidak hanya terlibat secara fisik melalui gerakan motorik halus, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep bilangan secara langsung dan bermakna

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini” (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut berkaitan dengan pengaruh penggunaan media sempoa dalam kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini dengan media sempoa pada kelas eksperimen di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini dengan media konvensional (*stick*) pada kelas kontrol di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan berhitung anak dengan media sempoa dan media konvensional (*stick*) di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Kemampuan berhitung anak usia dini dengan media sempoa pada kelas eksperimen di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung
2. Kemampuan berhitung anak usia dini dengan media konvensional (*stick*) pada kelas kontrol di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung

3. Perbedaan kemampuan berhitung anak dengan media sempoa dan media konvensional (*stick*) di Kelompok B RA Nurul Amal Cileunyi Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari aspek teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui hasil penelitian ini, kajian teoritis mengenai penggunaan media sempoa sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek kognitif, terutama kemampuan berhitung anak usia dini, diharapkan semakin diperkaya. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif guna mengoptimalkan potensi anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan sekaligus referensi bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat melalui pemanfaatan media sempoa guna meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan menggunakan media tersebut, konsep berhitung dapat dikenalkan sejak usia dini melalui kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, interaktif, serta mendorong efektivitas proses pembelajaran.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Pemanfaatan media sempoa tidak hanya membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih konsentrasi serta membiasakan mereka menemukan solusi terhadap permasalahan sederhana yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengkaji secara langsung pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah sekaligus menjadi acuan bagi penelitian berikutnya yang membahas topik serupa dengan ruang lingkup yang lebih luas.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung menjadi hal yang penting untuk diajarkan pada anak usia dini mengingat keterkaitannya yang erat dengan kehidupan sosial serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman konsep berhitung dalam pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun pengetahuan dasar matematika yang kelak akan bermanfaat pada jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga anak akan lebih siap menghadapi pembelajaran berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi ketika memasuki pendidikan lanjutan (Aritonang & Elshap, 2019). Berdasarkan hal tersebut, kemampuan berhitung dapat dipandang sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu mendapatkan stimulasi secara optimal sejak usia dini.

Berhitung merupakan dasar dari berbagai ilmu yang digunakan dalam kehidupan manusia, yang senantiasa tidak terlepas dari peran matematika, mulai dari penambahan, pengurangan, perkalian, hingga pembagian. Kegiatan-kegiatan tersebut selalu melekat dalam kehidupan manusia dan memberikan manfaat yang besar dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan konsep berhitung sejak usia dini menjadi hal yang penting agar anak mampu memahami konsep berhitung permulaan secara optimal. Pemberian pengalaman berhitung pada anak usia dini tidak cukup hanya melalui pengenalan angka, tetapi perlu dilakukan melalui aktivitas konkret yang memungkinkan anak mengkonstruksi pemahamannya (Oktriyani, 2017).

Namun demikian, pembelajaran berhitung pada anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang diberikan cenderung belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan masih

kurang melibatkan aktivitas konkret anak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan perhatian anak selama mengikuti pembelajaran berhitung. Akibatnya, pemahaman anak terhadap konsep bilangan belum berkembang secara optimal, baik dalam mengenali konsep bilangan, mengurutkan bilangan 1–10, maupun mencocokkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya. (Yuliasti & Vitaloka, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret dan melibatkan anak secara aktif, yaitu melalui penggunaan media sempoa. Melalui penggunaan media sempoa, kendala dalam pembelajaran berhitung dapat diatasi karena anak usia 5–6 tahun dilibatkan secara langsung dalam aktivitas manipulatif menggunakan manik-manik sempoa. Dengan mengikuti aktivitas tersebut, anak dapat membangun pemahaman melalui pengalaman konkret yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan pada masa usia dini (Laila & Izzatul, 2012).

Penerapan media sempoa terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebagaimana tercermin dari meningkatnya pemahaman anak terhadap konsep bilangan setelah pembelajaran dengan media tersebut diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung yang melibatkan media konkret serta aktivitas langsung dapat menumbuhkan minat belajar anak, sekaligus membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Annisa et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan kondusif, media juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pemahaman terhadap konsep berhitung menjadi lebih mudah. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak adalah sempoa. Melalui aktivitas menggeser dan menghitung manik-manik, sempoa membantu anak mengenal konsep

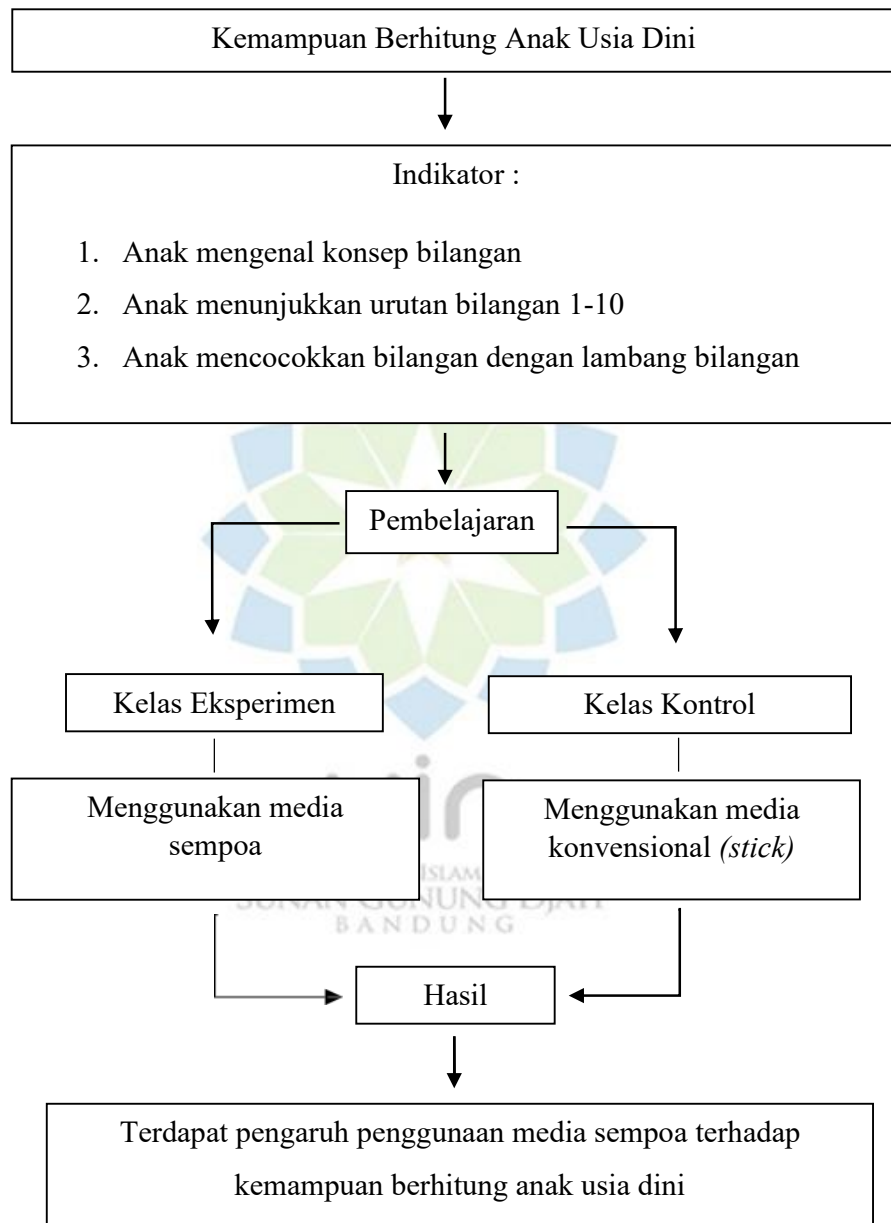
bilangan secara nyata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Nurul et al., 2024).

Sempoa merupakan alat hitung sederhana yang pada awalnya dibuat dari bahan kayu, sementara saat ini banyak pula yang terbuat dari plastik. Alat ini digunakan untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian melalui cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang. Bentuknya kini berukuran kecil dengan bingkai persegi panjang, sehingga manik-manik dapat digeser dengan mudah menggunakan jari tangan (Maflikha, 2020). Penerapan media sempoa dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek konkret. Kondisi ini mendukung pemahaman konsep bilangan sekaligus membantu meningkatkan konsentrasi anak selama kegiatan berhitung berlangsung (Indah, 2025).

Media sempoa sangat sesuai digunakan pada anak usia dini karena bersifat konkret, menarik secara visual, melibatkan aktivitas motorik halus, dan dapat meningkatkan fokus anak dalam belajar berhitung serta mendukung keterlibatan dan konsentrasi anak dalam pembelajaran berhitung (Armani, 2021). Selain itu, media sempoa dapat mendukung anak dalam memahami konsep bilangan tahap demi tahap melalui praktik belajar secara langsung (*learning by doing*), yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini. Minimnya media yang bersifat konkret dan bervariasi menjadi salah satu penyebab munculnya hambatan anak dalam memahami konsep berhitung. Oleh karena itu, media sempoa dipandang sebagai alternatif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi anak. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak usia

dini di Kelompok B RA Nurul Amal, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, sebagaimana diuraikan dalam bagan kerangka berpikir di bawah ini:



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Pada bagian ini, peneliti menguraikan dugaan sementara yang menjadi dasar penelitian. Hipotesis dapat dipahami sebagai suatu dugaan yang belum terbukti kebenarannya sehingga sifatnya masih tentatif (Jim Hoy Yam & Taufik, 2018). Berlandaskan rumusan masalah serta kerangka berpikir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, uji hipotesis dilaksanakan guna mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak di Kelompok B RA Nurul Amal Ciguruwik, Kabupaten Bandung, sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media sempoa terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B RA Nurul Amal Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas dilakukan dengan cara membandingkan harga *t-hitung* dengan harga *t-tabel* pada taraf signifikan 5%. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut :

1. Jika $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$, maka hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka hipotesis nol (H_o) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan pengaruh penggunaan media sempoa pada anak, terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Beberapa di antaranya diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Annisa et al., 2024) berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Sempoa Pada Anak di TK Aisyiyah Limbung Kec. Bajeng Kab. Gowa*" bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pemanfaatan media sempoa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 12 orang anak dari kelompok B. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media sempoa mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 0% pada tahap pra siklus, menjadi 50% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 83% pada siklus II. Penggunaan media sempoa juga terbukti mampu membantu anak dalam mengenal angka, mengurutkan bilangan 1–10, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai.

Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, sebab keduanya sama-sama memanfaatkan media sempoa sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Adapun perbedaan antara kedua penelitian terletak pada metode yang digunakan. Jika penelitian terdahulu menerapkan metode PTK, maka penelitian yang akan dilaksanakan ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan bentuk one group pretest–posttest. Dengan demikian, hasil penelitian terdahulu dapat dijadikan landasan bahwa media sempoa efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, sekaligus memperkuat hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Armani, 2021) dengan judul *“Penggunaan Media Sempoa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Jaronah Bukit Kemuning Lampung Utara.”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sempoa mampu mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu sama-sama mengkaji penggunaan media sempoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Namun, terdapat perbedaan pada aspek lokasi dan subjek penelitian, di mana

penelitian tersebut dilaksanakan di TK Al-Jaronah, Bukit Kemuning, Lampung Utara.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas penggunaan media sempoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi dan subjek penelitian, yaitu di TK Al-Jaronah Bukit Kemuning Lampung Utara.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad, 2021) berjudul *“Peran Media Sempoa sebagai Alat Bantu Stimulasi Kemampuan Berhitung Siswa”* bertujuan untuk menjelaskan peran media sempoa dalam menstimulasi kemampuan berhitung siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode literature review, yaitu menganalisis berbagai penelitian terdahulu terkait efektivitas sempoa sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian tersebut, diketahui bahwa media sempoa mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan, mencakup kemampuan mengenal konsep bilangan, keterampilan melakukan penjumlahan dan pengurangan, serta kemampuan pemecahan masalah. Di samping itu, sempoa juga berperan dalam melatih konsentrasi, daya ingat, dan koordinasi motorik halus, sekaligus menstimulasi kerja otak kanan dan kiri secara seimbang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sempoa efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika karena membantu siswa menghitung dengan cepat, tepat, dan menyenangkan. Temuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, sebab keduanya sama-sama mengkaji pengaruh media sempoa terhadap kemampuan berhitung. Perbedaan di antara keduanya terletak pada metode yang digunakan, di mana penelitian Ahmad menerapkan kajian pustaka, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Meskipun demikian, penelitian tersebut tetap memberikan penguatan terhadap dasar teoritis bahwa media sempoa mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.