

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia, dan kematangan mentalnya. Masa usia dini disebut juga sebagai masa keemasan (*golden age*) di mana masa ini mencapai indikator belajar yang ditentukan (Siska, 2021). Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Setiap anak yang dilahirkan memiliki bakat dan kepandaian yang diibaratkan seperti mutiara yang terpendam dan harus digali, kemudian diasah sehingga benar-benar menjadi mutiara sesungguhnya (Nova, 2017). Oleh sebab itu, untuk menggali dan mengasah bakat tersebut dapat diwujudkan salah satunya melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).

Undang-Undang No 20 Tahun 2013 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Dahlia, 2015).

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang merupakan capaian dalam mengembangkan standar-standar lain dan mengembangkan kurikulum penyelenggaraan serta kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan. Aspek ini mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan yaitu aspek kognitif. Aspek perkembangan

kognitif berhubungan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memecahkan masalah dalam kehidupannya dan matematika salah satunya adalah memperkenalkan anak tentang konsep berhitung.

Kemampuan kognitif merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena kognitif merupakan suatu proses berpikir individu dalam memecahkan masalah secara cepat dan tepat, dan melatih anak untuk berpikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, bilangan dan lambang bilangan (Nova, 2017). Salah satu aspek yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak ialah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dalam matematika yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai tahap perkembangan. Selanjutnya, berhitung juga diartikan sebagai dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kegiatan manusia yang kegiatannya tidak terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kegiatan berhitung merupakan bagian terpenting bagi anak, kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Indaryani, 2021).

Faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berhitung pada anak yaitu lingkungan belajar yang mencakup penerapan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, suasana lingkungan belajar, pemanfaatan sumber belajar dan media belajar (Desi Ranita Sari, 2020). Penggunaan metode dalam mengajar juga dapat berpengaruh dalam proses belajar itu sendiri, sehingga dalam penggunaan media maupun metode belajar harus tepat dan menarik perhatian anak dalam belajar (Indaryani, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan media bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak mudah bosan sehingga tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Siska I. , 2021). Media pembelajaran juga disebut sebagai suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar intruksional yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar (Himmatul, 2017).

Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran juga dapat berpengaruh dalam proses belajar itu sendiri, sehingga penggunaan media maupun metode belajar harus tepat dan tidak monoton. Pembelajaran dengan menggunakan media ini bertujuan agar dalam proses pembelajarannya menyenangkan dan anak tidak mudah bosan sehingga tertarik dalam mengikuti proses belajar. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan sesuai karakter anak, contohnya dengan menggunakan media *stick* angka.

Media *stick* angka merupakan salah satu alat yang dianggap dapat mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media *stick* angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya. *Stick* angka merupakan media untuk menggantikan “balok angka” yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909, yang pada waktu itu digunakan sebagai pembelajaran sensoris anak (Purwanti, 2013). Latihan sensoris ini sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Untuk menunjang kreativitas guru dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka peneliti mengganti bahan balok dengan bahan *stick ice cream* yang mudah dicari dan digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menyebut media edukatif ini sebagai “*stick* angka”.

Berdasarkan pada uraian di atas, penelitian ini dilakukan di RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung pada kelompok B yang berjumlah 15 orang anak. Dalam kemampuan berhitung di RA Al-Wafi ini belum berkembang secara optimal. Hal ini dilihat dari sebagian orang anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka dari 1-20, belum mampu menulis angka, belum

mampu menghitung penjumlahan maupun pengurangan, selain itu ada juga anak yang masih kesulitan dalam membuat urutan bilangan 1-20 dan kurangnya fokus anak juga berpengaruh terhadap pembelajaran berhitung ini.

Menurut pengamatan peneliti, hal tersebut disebabkan karena pembelajarannya yang kurang menarik. Di mana guru hanya mengadakan media papan tulis dalam pembelajarannya, yang mengakibatkan anak menjadi mudah bosan dan menurunkan minat anak dalam belajar. Oleh karena itu untuk menanamkan penguasaan berhitung kepada anak usia dini, peneliti menggunakan alat peraga atau media pembelajaran dengan menggunakan media *stick* angka yang telah di desain lebih menarik.

Media pembelajaran *stick* angka ini, terbuat dari tiga unsur bahan yang aman, menarik, dan memanfaatkan benda yang ada di sekitar anak. Hal ini sesuai dengan standar sarana dan prasarana media pembelajaran untuk anak usia dini yang bersifat aman, bersih, nyaman sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, dan benda lain yang masih layak dipakai namun tidak membahayakan anak. *Stick* merupakan benda yang biasa ditemui oleh anak dalam kehidupan sehari-hari, karena *stick* angka digunakan sebagai alat sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasi, yang berjudul “Hubungan antara aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, maka dirumuskan tiga pokok masalah terkait dengan proses penelitian ini, sebagaimana dirumuskan dalam tiga pertanyaan berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka di Kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?

2. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas penerapan media *stick* angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut maka terdapat beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka di Kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung
2. Kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung
3. Hubungan antara aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Bandung

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan media *stick* angka sebagai peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan pembelajaran yang dapat meningkatkan anak terhadap proses belajar terutama dalam kemampuan berhitung anak.

**b. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penerapan media *stick* angka.

**c. Bagi Anak**

Penelitian ini dapat mempermudah anak dalam memahami suatu konsep bilangan matematika dengan jelas khususnya dalam hitungan dan akan mudah diingat kembali dibandingkan dengan hanya penjelasan tanpa menggunakan media.

**E. Kerangka Berpikir**

UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan 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 jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam masa ini anak sering disebut juga sebagai masa keemasan, di mana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat, misalnya anak mudah meniru apa yang dilakukan baik itu hal positif maupun negatif. Dalam hal ini juga perlu diperhatikan proses pembelajarannya, di mana dalam proses pembelajarannya memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali (Muhammad, 2012). Sejalan dengan hal ini, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2016) berpendapat bahwa ketika media dipahami secara luas, orang, materi, atau peristiwa ini menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, media adalah guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah. Secara lebih spesifik, konsep media dalam proses belajar mengajar

diartikan sebagai sarana grafis, fotografi atau elektronik, untuk menangkap, mengolah dan menata ulang informasi visual dan verbal.

Media visual merupakan media pajang yang membutuhkan mata sebagai indera penglihatan. Cara pemberian stimulasi anak usia dini, dengan memberikan atau menciptakan kegiatan yang mencakup berbagai aspek perkembangan anak dengan menyediakan berbagai fasilitas dan media yang dibutuhkan oleh anak usia dini dengan kebutuhannya. Salah satu media visual yang digunakan untuk memvisualisasikan pembelajaran seperti kemampuan berhitung pada anak yaitu menggunakan *stick* angka.

Media *stick* angka merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana, bisa dijadikan juga sebagai sarana bermain juga berhitung. Penggunaan media *stick* angka ini cukup mudah, hanya menggunakan beberapa *stick ice cream* bekas ataupun baru. *Stick* angka juga diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Dengan begitu, penggunaan media *stick* angka ini mudah digunakan dan juga dicari sebagai cara dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika mengenai bilangan, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai tahap perkembangan. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Indaryani, 2021). Selanjutnya, kemampuan berhitung juga diartikan sebagai pengetahuan anak tentang pengenalan angka, mengenal lambang bilangan, membilang, mengurutkan bilangan penjumlahan dan pengurangan sebagai konsep mengembangkan pengetahuan dasar matematika. Kemampuan berhitung juga merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif anak.

Kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi dan memuaskan suatu kejadian atau peristiwa.



Proses kognitif mengacu pada tingkat kecerdasan, yang mewakili seseorang dengan berbagai minat yang mengarah pada gagasan dan pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Susanto (2011) mengemukakan pendapat bahwa kognitif ialah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat yang mengarah pada ide-ide dan belajar. Anak usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara cepat (Yuliani, 2009). Pentingnya pendidikan dalam perkembangan kognitif anak adalah kemampuan mengembangkan pemikiran, termasuk kesadaran akan konsep berhitung.

Sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014, dalam ranah kognitif terbagi menjadi tiga lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Untuk anak kelompok usia 5-6 tahun pada lingkup berpikir simbolik yaitu: (1) Membilang, (2) Mengenal konsep bilangan, (3) Mengenal lambang bilangan, dan (4) Menghitung hasil dari penjumlahan dan pengurangan.

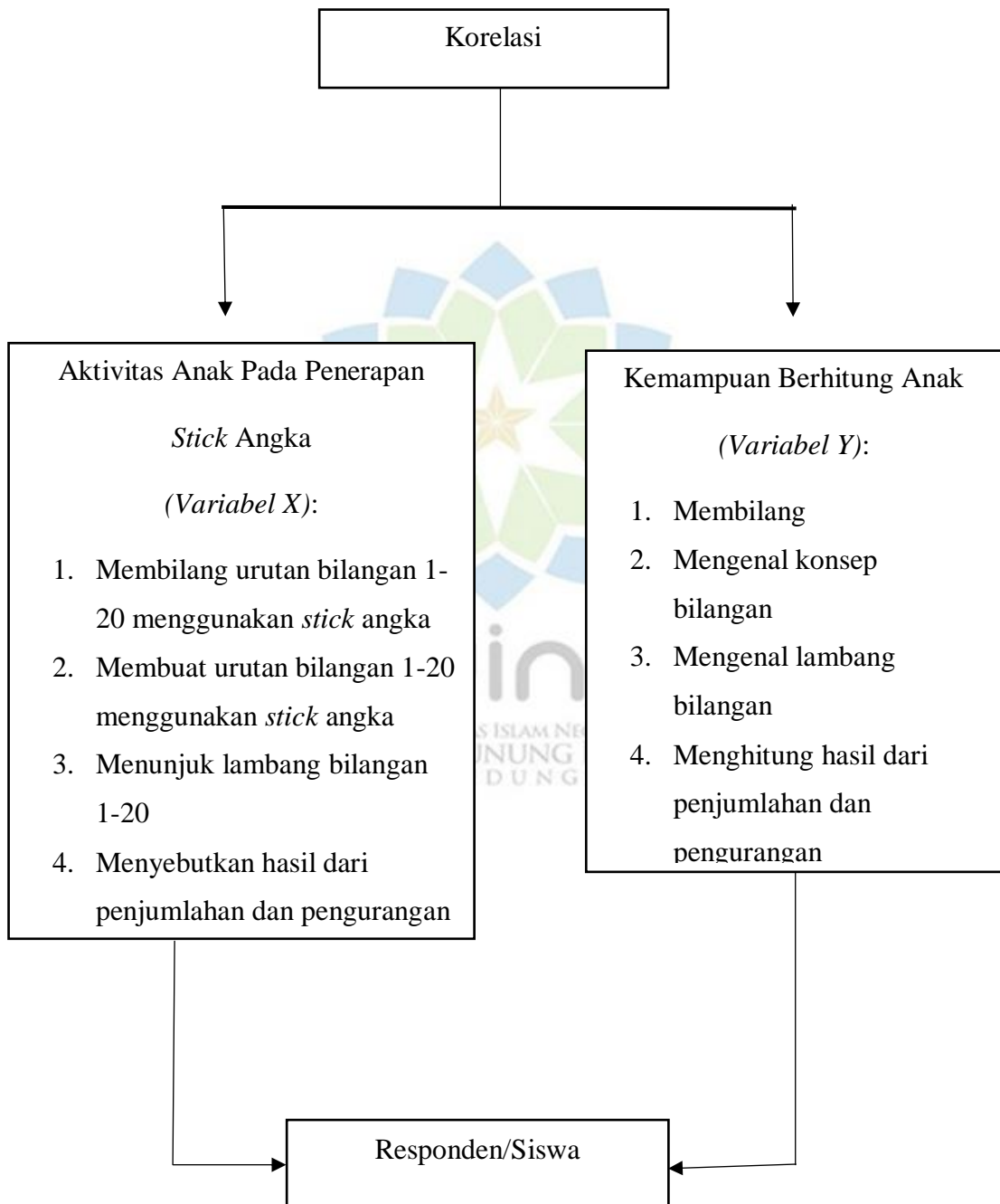
Berdasarkan penjelasan di atas, anak usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara cepat. Dengan kemampuan berhitung pada anak usia dini ini dapat mengasah kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik. Dalam hal ini juga perlu diperhatikan proses pembelajarannya, di mana dalam proses pembelajarannya memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian anak terutama dalam pembelajaran berhitung. Maka dari itu, penggunaan media *stick* angka ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam berhitung.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merumuskan bahwasannya pada usia 5-6 tahun itu anak sudah bisa menyebutkan bilangan 1-20, menggunakan konsep bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sejalan dengan hal ini, indikator pada aktivitas kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini, yaitu: (1) Membilang urutan bilangan 1-20 dengan menggunakan *stick* angka, (2) Membuat urutan bilangan



1-20 menggunakan *stick* angka, (3) Menunjuk lambang bilangan 1-20, (4) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (Apriansyah, 2020).

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji. Pengujian itu bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis berfungsi sebagai kerangka kerja bagi peneliti, memberi arah kerja, dan mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis yang diajukan. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

- Ha: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka dengan kemampuan berhitung di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.
- Ho: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas anak pada penerapan media *stick* angka dengan kemampuan berhitung di kelompok B RA Al-Wafi Panyileukan Kota Bandung.

Pembuktian hipotesis diatas, dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eki trisnawati (Skripsi, tahun 2018) yang berjudul “Penerapan Strategi Bermian *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Eki Trisnawati, menyatakan bahwa melalui permainan *stick* angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan

anak. Hal Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eki Trisnawati dengan peneliti, dapat dilihat dari variabel x nya. Sedangkan perbedaanya yaitu dari jenis penelitian yang dilakukan Eki Trisnawati menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (korelasi).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rani Candra Kirana dan Siti Mahmudah (Jurnal) yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media *Stick Ice Cream* Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A di TK Bina Putra Surabaya”

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rani Candra Kirana dan Siti Mahmudah, menyatakan bahwa penggunaan media *stick ice cream* modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Bina Putra Surabaya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rani Candra Kirana dan Siti Mahmudah dengan peneliti, dapat di lihat dari variabel x nya. Sedangkan perbedaanya yaitu dari jenis penelitian yang dilakukan oleh Rani Candra Kirana dan Siti Mahmudah menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *experiment* dan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (korelasi).

3. Penelitian yang dilakukan oleh In Mas'arofah (Skripsi, 2019) yang berjudul “Pengaruh Media Bola-Bola Pohon Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kepuh Klagen”.

Pada penelitian yang dilakukan oleh In Mas'arofah, menunjukkan bahwa media bola-bola pohon angka berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Kepuh Klagen.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Iin Mas'arofah dengan peneliti, dapat dilihat dari variabel y nya (kemampuan berhitung). Sedangkan perbedaannya yaitu dari jenis penelitian yang dilakukan oleh Iin Mas'arofah menggunakan penelitian metode kuantitatif (eksperimen) sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif (korelasi).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Silmi Katapan (Jurnal) yang berjudul "Pengaruh Permainan Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Pada Kelompok B di RA Waladan Solihan Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis".

Penelitian yang dilakukan oleh Silmi Katapan, menyatakan bahwa kemampuan berhitung pada anak di kelompok B yang berjumlah 18 anak masih rendah. Dari 18 orang anak, baru 2 anak yang mampu berhitung, Jika di prosentasekan 11,11% anak mampu berhitung dan 55,56% anak belum mampu berhitung.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Silmi Katapan dengan peneliti, dapat dilihat dari variabel y nya (kemampuan berhitung). Sedangkan perbedaannya yaitu dilihat dari jenis penelitian yang dilakukan oleh Silmi Katapan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif (korelasi).