

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan dapat dimulai dari dasar, dalam hal ini pada pendidikan anak usia dini. Pendidikan dasar perlu dipersiapkan dengan baik agar memudahkan anak ke tahap berikutnya. Anak usia dini merupakan masa berkembangnya berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahkan anak usia dini dapat dikatakan sebagai masa berkembang paling cepat, sehingga dalam usia dini perlu adanya penanaman pendidikan awal yang baik untuk kemudian dapat memasuki pendidikan selanjutnya (Hasmida, 2014).

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya, karena usia mereka adalah usia emas untuk pendidikan (Aritonang & Elsap, 2019). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu aspek peningkatan sumber daya manusia yang perlu ditingkatkan dan dibenahi dari segala aspek. Menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013: “Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai satu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan satuan pendidikan untuk memfasilitasi seluruh perkembangan dan pertumbuhan anak yang menekankan pada pengembangan karakter anak. Dengan diadakannya pendidikan bagi anak usia dini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh potensi dan kepribadianya secara optimal

(Amala, 2022). Aspek perkembangan pada anak usia dini terdiri dari perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, atau dalam bahasa sehari-hari disebut sebagai kemampuan berpikir. Dalam proses pengolahan informasi dan pengalaman yang sudah dimiliki akan berkolaborasi dengan pengalaman baru yang diperoleh, sehingga terbentuklah kesimpulan baru tentang pengetahuan tersebut (Talango, 2020).

Dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda-beda. Pada perkembangan ini membantu menerangkan cara anak berpikir, menyimpan informasi dan pengenalan dengan lingkungannya (Karim, 2014). Pada proses pengembangan kognitif ini, salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang telah dimiliki oleh anak untuk mengembangkan kemampuannya, yang karakteristik perkembangannya diawali dari lingkungan terdekatnya, sejalan dengan perkembangannya kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Saribu dan Simanjuntak, 2018).

Lebih rinci Naga menyatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan

hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan, terutama yang menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Farihah, 2017). Kemampuan berhitung sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari hitungan (Farihah, 2017). Oleh karena itu, kemampuan berhitung pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan.

Dalam proses pembelajaran, agar anak antusias dalam kegiatan berhitung maka proses pembelajaran harus dibuat sekreatif mungkin agar anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian anak adalah kegiatan dengan menggunakan sebuah media. Anak-anak membutuhkan sebuah media dalam proses pembelajaran, karena anak usia empat sampai lima tahun belum mampu berpikir secara abstrak. Media dalam kegiatan pendidikan anak usia dini sangat penting, mengingat perkembangan anak berada pada masa berpikir konkret (Eliyawati, 2005). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu dalam memberikan ilmu pengetahuan (Nurrita, 2018).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar hal baru. Media pembelajaran yang menarik bagi anak dapat menjadi rangsangan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah (Nurrita, 2018).

Menurut Arsyad (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat anak dalam belajar. Salah satu kegiatan penggunaan media pembelajaran yang

dapat merangsang dan menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini yaitu media *lotto* angka.

Media *lotto* angka merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. *Lotto* angka merupakan salah satu bentuk media visual yang terbuat dari triplek atau duplek yang terdiri dari papan *lotto* yang berukuran 17,5 cm x 17,5 cm, sepuluh kartu *lotto* yang terdiri dari sepuluh macam angka 1-10 yang ditemplei dengan berbagai warna dan bentuk yang berbeda-beda (Laras dkk., 2014).

Media *lotto* angka merupakan sebuah media visual dalam permainan mencocokkan yang digunakan oleh anak usia empat tahun keatas untuk membantu mengembangkan daya ingat dan konsentrasi anak untuk anak usia dini. Yang bertujuan meningkatkan daya nalar serta mengenalkan lambang bilangan. Media *lotto* juga dapat dimainkan dengan variasi permainan sesuai keinginan anak yaitu bermain kelompok atau individu (Maryati, 2018). Lebih jelas Laras (2014) menyatakan bahwa media *lotto* angka merupakan media yang berbentuk papan dan kartu pasangannya yang berisikan gambar, warna, bentuk dan angka. Media *lotto* angka sangat efektif bagi anak, selain itu media ini memiliki bentuk yang menarik sehingga anak dapat belajar mengenal gambar, warna, angka, dan bentuk selain itu juga, dapat menumbuhkan minat belajar angka pada anak sehingga sangat membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran.

Selain itu, dalam media *lotto* angka, terdapat lambang bilangan dalam papan yang bisa dipelajari oleh anak dan angka tersebut dimasukan ke dalam papan sesuai dengan angka yang ada pada papan *lotto*. Media *lotto* angka merupakan media yang mengenalkan konsep lambang bilangan. Media *lotto* angka ini sangat menarik untuk anak, karena di desain dengan gambar dan warna yang menarik. Bentuk media *lotto* angka yang menarik ini dapat membuat anak mengenal kosep bilangan (P. Lestari, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung terdapat suatu fenomena yang menarik untuk diteliti. Fenomena tersebut terlihat pada antusiasme anak dalam kegiatan pada penggunaan media *lotto* angka yang tergolong sangat tinggi dengan rendahnya kemampuan berhitung. Hal ini terlihat ketika anak belum mampu mengurutkan angka dari 1-10 dengan tepat dalam kegiatan berhitung di dalam kelas. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini.

Berdasarkan pada pemaparan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai **“Hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini”**(Penelitian di Kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berhitung pada anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

2. Kemampuan berhitung pada anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung.
3. Hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pendidik untuk dijadikan bahan analisis lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran melalui optimalisasi kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka pada jenjang pendidikan anak usia dini.
 - b. Mampu menambah ilmu tentang pendidikan bagi anak usia dini khususnya media pembelajaran dan peranan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A melalui media *lotto* angka.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peserta didik, penelitian ini di harapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media *lotto* angka.
 - b. Bagi pendidik, penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dengan menggunakan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
 - c. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai kemampuan berhitung anak usia dini dengan

menggunakan media *lotto* angka sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan.

E. Kerangka Berpikir

Sujiono dalam Novita Dwi Ambarini (2016), mengungkapkan bahwa berhitung merupakan cara belajar mengenai angka, kemudian menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda. Selain itu Dwi (2016), mengemukakan bahwa berhitung merupakan kemampuan awal anak untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1-10, memahami konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit yang bermanfaat guna mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka- angka (Susanto, 2011). Kegiatan berhitung pada anak usia dini didefinisikan sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret, pada usia empat tahun anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 (Khan & Yuliani, 2016).

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Karena media merupakan salah satu hal mutlak yang ada dalam proses belajar (Panggabean & Shaleha, 2022). Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Media yang menarik akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satu media yang menyenangkan dalam pembelajaran adalah media *lotto* angka.

Media *lotto* angka merupakan media visual dengan model pembelajaran matematika dalam sebuah permainan dengan membandingkan atau mencocokkan lambang bilangan dengan bilangannya. Media *lotto* angka

bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mengenal bilangan pada anak (Maryati, 2018).

Adapun cara bermain sambil belajar dengan menggunakan media *lotto* angka yaitu ada satu pemain si "B", "B" ini sebagai pemain pertama, dia mengambil papan *lotto* dan menghitung jumlah gambar bintang yang ada pada kartu *lotto* angka, lalu menempelkannya pada papan *lotto* sesuai dengan jumlah angka yang ada dikartunya, setelah "B" selesai, maka dilanjutkan oleh si "C" dan seterusnya sampai semuanya mendapat giliran (Maryati, 2018).

Menurut Priyatno (2019), tujuan dari kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat mengetahui ukuran.
2. Menghitung setiap jumlah *lotto* dapat membantu anak mempelajari angka-angka yang terdapat pada *lotto*.
3. Membantu anak mengenal bentuk geometri.
4. Memudahkan anak untuk mempelajari angka dan huruf.
5. Permainan *lotto* angka dapat membantu anak membaca huruf dan angka.
6. Anak mampu memahami penjumlahan dari 1-10.
7. Mengetahui simbol angka.
8. Membantu anak menyatukan pemahaman ke dalam kehidupan sehari-hari, kehadiran ulang tahun, pekerjaan dan bagian jadwal serta bahan kelas yang lain dalam kehidupan sehari-hari.
9. Dapat menarik perhatian sehingga pembelajaran menjadi lengkap karena memetakan suatu pengetahuan, keberanian anak-anak teruji dengan mengemukakan jawaban dihadapan orang lain.
10. Dengan permainan ini anak akan belajar bersama-sama mengenai indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan belajar mengajar (KBM).

Berdasarkan landasan teoretis tujuan dari kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka yang telah penulis jelaskan sebelumnya,

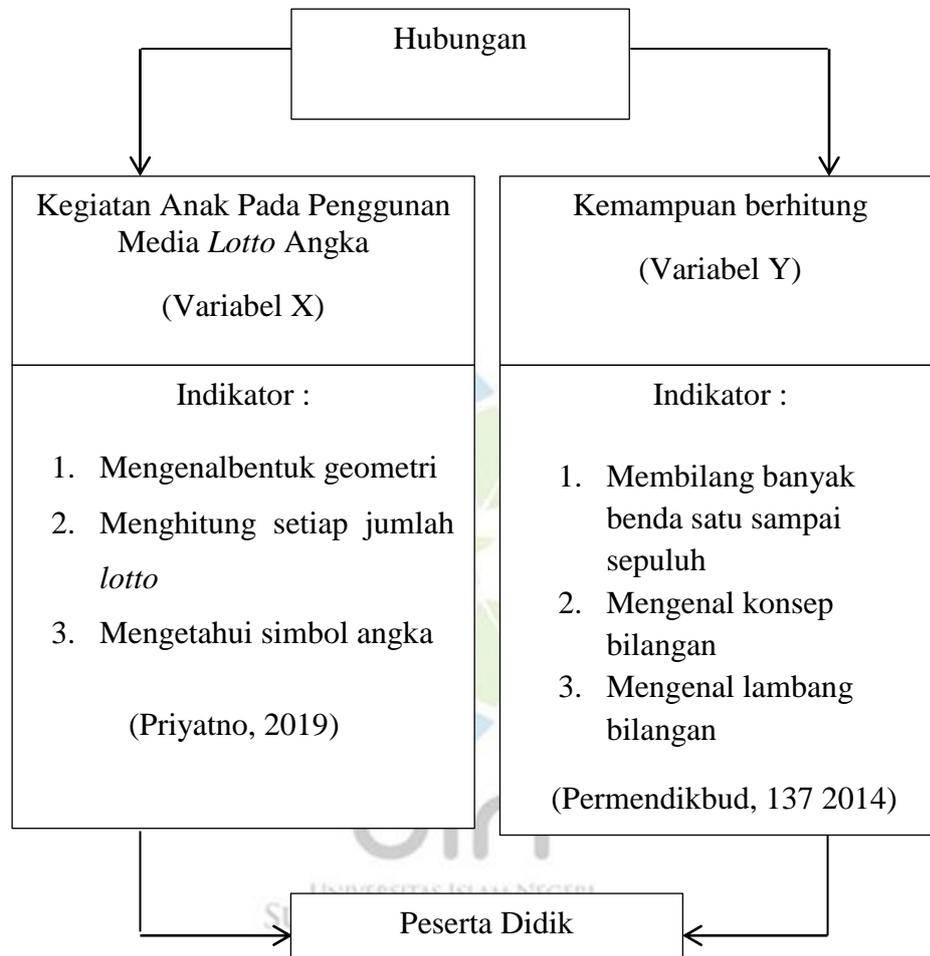
maka penulis merumuskan indikator untuk kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dalam penelitian ini adalah : 1) mengenal bentuk geometri 2) menghitung setiap jumlah *lotto* 3) mengetahui simbol angka.

Selanjutnya untuk mendalami aspek perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun, peneliti merujuk pada Permendiknas Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.
2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.
4. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.
5. Mengetahui konsep banyak sedikit.
6. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
7. Mengenal konsep bilangan.
8. Mengenal lambang bilangan.
9. Mengenal lambang huruf.

Dari ke sembilan indikator diatas yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 ada tiga indikator yang akan ditetapkan untuk mengambil data variabel Y (kemampuan berhitung anak usia dini). Adapun ketiga indikator ini yaitu : 1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) mengenal konsep bilangan, 3) mengenal lambang bilangan.

Untuk lebih jelasnya kerangka penelitian ini, secara skematis dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 1.1
Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Gay & Diehl dalam (Siyoto dan Sodik, 2015) Hipotesis atau Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih dibuktikan. Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Azizah, 2015) hipotesis yakni adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk

pernyataan. Dikatakan sementara karena asumsi yang dipaparkan baru didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Ha : Terdapat hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Pembuktian hipotesis tersebut, dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut :

Jika t hitung $\geq t$ tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Jika t hitung $< t$ tabel, maka H_a ditolak dan H_o diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai hubungan antara kegiatan anak pada penggunaan media *lotto* angka dengan kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok A RA Amal Bakti Kecamatan Cibiru Kota Bandung, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shanti luffya pada tahun 2022, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Media Corong Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Kelompok B2 RA Yapinur Limbangan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media corong dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di

kelompok B2 RA Yapinur Limbangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada anak di RA Yapinur Limbangan dipengaruhi oleh permainan media corong dengan nilai pretest sebesar 49,10% dan nilai posttest sebesar 90,18%. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini dengan menggunakan media corong berhitung eksperimen dan media tabung angka.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak usia dini. Adapun perbedaannya terdapat pada media yang digunakan. Penelitian Santi Luffyah menggunakan media corong, sedangkan penulis menggunakan media *lotto* angka.

2. Penelitian yang dilakukan Siti Nurhayati pada tahun 2014, mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire pada siswa RA Nurul Rezky Batu Bassi Kec. Bangkala Kab. Jeneponto”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar tentang kemampuan berhitung pada peserta didik kelompok A RA Nurul Rezky Batu Bassi Kecamatan Bangkala Kabupaten Jenepoto, dengan rata-rata pada siklus I sebesar 67,79% dan siklus II sebesar 77,38%. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung sebesar 34,62% dari siklus I ke siklus ke II.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kemampuan berhitung pada anak usia dini. Adapun perbedaannya terdapat pada metode penelitian. Siti Nurhayati menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan metode korelasi. Penelitian Siti Nurhayati menggunakan media Balok Cuisenaire, sedangkan penulis menggunakan media *lotto* angka.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Baiq Ria Lestari pada tahun 2021, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Lotto Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tasniah”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar pada aspek menyebut angka, mengelompokkan angka, memecahkan masalah, menghubungkan angka dan menggabungkan angka. Dengan rata rata presentase 76,11% pada siklus ke I dan 82,58 % pada siklus ke II. Terdapat perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media *lotto* angka.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *lotto* angka. Adapun perbedaannya terdapat pada kemampuan yang diteliti. Penelitian Baiq Ria Lestari meneliti kemampuan mengenal lambang bilangan sedangkan penulis meneliti kemampuan berhitung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Uty Maryati pada tahun 2018, mahasiswa Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Lotto* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Tk Al-Fajar Pamengkang Kabupaten Cirebon”.

Dari hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dari kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B TK Al-Fajar Pamengkang Kabupaten Cirebon dengan menggunakan media *lotto* angka. Rata – rata yang diperoleh pada sebelum penggunaan media *lotto* angka sebesar 5,55 sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 50% anak memiliki kemampuan cukup baik dan setelah menggunakan media *lotto* kemampuan mengenal lambang bilangan meningkat sebesar 10,9

Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 100% anak memiliki kemampuan dengan katagori baik.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *lotto* angka. Adapun perbedaanya terdapat pada kemampuan yang diteliti, penelitian Uty Maryati meneliti kemampuan mengenal lambang bilangan sedangkan penulis meneliti kemampuan berhitung.

