

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan anak usia dini mencakup beragam aspek penting, salah satunya adalah aspek kognitif yang menjadi fondasi dalam memperoleh pengetahuan sekaligus membangun kemampuan berpikir. Kemampuan kognitif perlu distimulasi sejak dini karena berperan sebagai bekal utama anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu indikator penting perkembangan kognitif adalah keterampilan berhitung awal, yang meliputi pengenalan angka, pemahaman hubungan antara simbol dan jumlah benda, kemampuan membedakan banyak dan sedikit, mengelompokkan berdasarkan jumlah, hingga menyusun bilangan sesuai urutan. Aktivitas berhitung awal tidak hanya bertujuan mengenalkan angka, tetapi juga melatih anak berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, serta memahami hubungan sebab-akibat.

Urgensi stimulasi kognitif pada anak usia dini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (14), yang menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan bagi anak sejak lahir hingga enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan jasmani dan rohani agar siap melanjutkan ke pendidikan berikutnya.

Hal ini dipertegas oleh Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, yang menekankan bahwa perkembangan kognitif, termasuk berpikir

logis, pemecahan masalah, dan pemahaman bilangan, merupakan aspek penting yang harus dicapai.

Namun, dalam praktik sehari-hari, masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang cenderung abstrak, seperti guru langsung mengenalkan simbol angka tanpa memberikan pengalaman konkret yang mendukung pemahaman anak. Kondisi ini sering membuat anak cepat bosan, kurang termotivasi, bahkan menganggap berhitung sebagai sesuatu yang sulit. Jika tidak segera ditangani, anak bisa mengalami hambatan dalam penguasaan matematika dasar dan berisiko menghadapi kesulitan belajar di tingkat selanjutnya.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), angka partisipasi PAUD di Indonesia mencapai lebih dari 36%, tetapi kualitas pembelajaran masih belum merata. Sementara itu, laporan Kemendikbudristek (2022) mengungkapkan bahwa sekitar 42% anak usia 5–6 tahun belum mencapai standar perkembangan kognitif secara optimal, terutama dalam numerasi dasar seperti pengenalan angka, menghitung benda, dan memahami urutan bilangan. Fakta ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran variatif yang berbasis pada penggunaan media konkret agar anak dapat lebih mudah memahami konsep bilangan.

Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak cenderung berpikir egosentris dan lebih memahami konsep melalui pengalaman nyata daripada simbol abstrak. Anak lebih mudah menyerap pengetahuan jika dapat melihat, menyentuh, serta memanipulasi objek secara langsung (Piaget dalam Sujiono, 2014).

Oleh karena itu, kegiatan berhitung awal tidak cukup dilakukan hanya dengan hafalan angka atau lembar kerja, melainkan perlu didukung oleh media konkret yang mampu menghadirkan pengalaman langsung bagi anak. Media konkret berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan simbol bilangan dengan pengalaman sehari-hari anak.

Media konkret dapat berupa benda nyata yang dekat dengan dunia anak, seperti balok angka, stik es krim, kancing berwarna, manik-manik, atau buah tiruan. Melalui benda-benda tersebut, anak belajar menghitung, mencocokkan angka dengan jumlah, mengelompokkan berdasarkan warna atau ukuran, hingga menyusun angka sesuai urutan. Dengan cara ini, anak lebih mudah memahami konsep berhitung sekaligus merasa belajar sambil bermain sehingga pengalaman belajar menjadi menyenangkan dan bermakna.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan berhitung. Namun kenyataannya, masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah atau lembar kerja sehingga anak kurang aktif terlibat. Padahal, keterlibatan aktif anak dalam mengeksplorasi benda konkret sangat dibutuhkan agar pemahaman terhadap angka semakin kuat. Oleh karena itu, penggunaan media konkret menjadi salah satu inovasi yang perlu dikembangkan guru dalam pembelajaran berhitung awal.

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan RT. 002 RW. 004 Kelurahan Rangkapan Jaya Baru Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok, yang merupakan lingkungan belajar



sekaligus tempat interaksi anak sehari-hari. Lingkungan tersebut dianggap tepat karena pada masa usia dini anak cenderung belajar melalui bermain. Penelitian berlangsung selama satu semester dengan pendekatan Penelitian Tindakan, yang memungkinkan peneliti merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan pembelajaran dalam bentuk siklus. Pendekatan ini memberi kesempatan untuk melakukan perbaikan berulang secara berkesinambungan sesuai kebutuhan anak.

Melalui penerapan media konkret dalam kegiatan berhitung awal, anak terlibat dalam aktivitas menarik seperti menghitung benda nyata, mengelompokkan sesuai jumlah, mencocokkan angka dengan objek, dan menyusun bilangan secara berurutan. Fokus pembelajaran tidak hanya pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir anak. Dengan pengalaman langsung ini, anak diharapkan mampu memahami konsep bilangan dengan lebih mendalam dan alami.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berhitung awal, merupakan aspek penting yang harus distimulasi sejak dini, namun dalam praktiknya masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan.
2. Proses pembelajaran berhitung di PAUD sering kali masih bersifat abstrak, misalnya guru langsung mengenalkan simbol angka tanpa memberikan pengalaman konkret, sehingga anak kurang memahami konsep secara mendalam.

3. Metode pembelajaran yang digunakan sebagian guru masih dominan ceramah dan pemberian lembar kerja, sehingga anak kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.
4. Kurangnya pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran berhitung awal membuat anak cepat bosan, kurang bersemangat, bahkan menganggap berhitung sebagai hal yang sulit.
5. Peran guru sangat menentukan keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan berhitung, namun kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran konkret masih terbatas.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak dalam berhitung awal sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak dalam berhitung awal setelah menggunakan media pembelajaran interaktif?
3. Apakah ada perbedaan signifikan dalam kemampuan kognitif anak dalam berhitung awal sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif?

#### **D. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus dan terarah, maka ditetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian : Anak-anak usia dini pada jenjang PAUD dengan rentang usia 5-6 tahun
2. Aspek Kognitif yang Diteliti : Terbatas pada kemampuan berhitung dasar, yaitu pengenalan angka, urutan bilangan, dan operasi penjumlahan sederhana
3. Jenis Media Pembelajaran : Fokus pada penggunaan media konkret dan visual seperti kartu angka, balok hitung, serta alat bantu digital yang sederhana
4. Lokasi Penelitian : Dilaksanakan di lingkungan RT. 002 RW. 004 Kelurahan Rangkapan Jaya Baru Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok
5. Lama Intervensi : Proses pembelajaran menggunakan media berlangsung selama satu bulan (empat minggu)

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif anak di lingkungan RT. 002/004 Kelurahan Rangkapan Jaya Baru.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat Teoritis:

1. Memberikan kontribusi ilmiah bagi kajian dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai kaitan antara penggunaan media pembelajaran dan pengembangan kognitif anak

2. Menjadi dasar dalam merumuskan teori pembelajaran berhitung dasar yang berbasis media pembelajaran untuk anak-anak usia dini

**Manfaat Praktis:**

1. Untuk Guru PAUD: Menawarkan alternatif metode dan media yang lebih menarik serta efektif dalam pembelajaran berhitung sehingga anak menjadi lebih aktif dan antusias
2. Untuk Lembaga Pendidikan: Menjadi acuan dalam menyusun kurikulum dan penyediaan fasilitas pembelajaran yang menunjang pertumbuhan kognitif anak
3. Untuk Orang Tua: Menyadarkan pentingnya aktivitas berhitung yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat dilakukan juga di rumah tanpa harus formal
4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Menyediakan dasar acuan untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dalam mengasah aspek kognitif anak.