

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran agar siswa dapat secara aktif mengoptimalkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moralitas baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, komunitas, negara dan bangsa (Wasis, 2022:36). Tujuan pendidikan secara umum dapat diringkas sebagai upaya untuk membangun karakter diri seseorang melalui suatu proses yang teratur dan terencana. Pembentukan karakter yang baik seharusnya dibentuk sejak Anak Usia Dini (Usia Emas), karena pendidikan pada anak usia tersebut. Individu dengan karakter ini cenderung mudah dan cepat dalam mempelajari hal-hal baru. Dalam tahap penciptaan karakter ini harus menerapkan suasana Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan tanpa tekanan yang memungkinkan individu untuk berkembang sesuai dengan bakat dan minat yang diinginkan tanpa adanya tanpa paksaan. Karena makna dari merdeka Belajar itu sendiri adalah bebas dari tekanan dan pemaksaan.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu usaha pembinaan yang diarahkan kepada anak. Sejak dilahirkan hingga usia enam tahun, dilakukan dengan memberikan rangsangan. Pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental jika anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan. Kemajuan Pendidikan dimulai sejak seorang bayi dilahirkan. Bayipun perlu diperkenalkan kepada orang-orang di sekitarnya, suara-suara, objek-objek,

diajak bermain dan berbicara supaya mereka tumbuh menjadi anak yang sehat dan normal. Metode pengajaran yang sesuai dengan tahun kelahiran hingga usia enam tahun umumnya menentukan. Sifat seseorang setelah mereka menjadi dewasa. Pendidikan di era ini adalah sebuah usaha pembangunan yang ditujukan untuk anak dari lahir hingga enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan dorongan. Di institusi pendidikan bagi anak usia dini para Pendidik diharuskan untuk mengembangkan potensi anak, agar anak tersebut dapat menghadapi masalah-masalah kreatif nantinya, Saputra (2018:192).

Anak usia dini merujuk kepada anak-anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental. Masa anak usia dini sering disebut sebagai "golden age" atau masa emas (Dinda, 2023:2-3). Pada zaman ini, hampir semua anak memiliki potensi untuk mengalami periode pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan luar biasa. Karena masa usia dini memiliki potensi yang besar untuk perkembangan anak, maka saat ini adalah waktu yang tepat bagi anak untuk menerima pendidikan yang merangsang. Upaya untuk merangsang perkembangan pendidikan ini akan membantu melatih berbagai aspek pertumbuhan anak, seperti moral-agama, kemampuan fisik, kecerdasan sosial-emosional, bahasa, dan kecerdasan kognitif.

Dalam hal pengembangan kognitif, hasil belajar yang diharapkan dari anak-anak adalah kemampuan untuk berpikir kritis, berfikir logis, memecahkan masalah, memberi alasan, dan menemukan hubungan sebab akibat. Menurut Yamin dan Sanan dalam Novitasari (2018:83), Kognitif dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kemampuan berbahasa, kreativitas, dan daya

ingat. Kognisi adalah kombinasi antara kematangan anak dan pengaruh lingkungan. Namun, perkembangan kognitif setiap anak juga berbeda, karena setiap anak memiliki karakteristik unik. Menurut Piage, ada empat tahapan kognitif, masing-masing dengan ciri-cirinya sendiri. Tahap sensorimotor dimulai pada usia 0-2 tahun, tahap praoperasional dimulai pada usia 2-7 tahun, tahap operasional konkrit dimulai pada usia 7-12 tahun, dan tahap operasional formal dimulai pada usia 12-18 tahun.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar (Veronica, 2018:51-52). Ini dapat menawarkan berbagai solusi pemecahan masalah, membantu anak dalam mempelajari logika matematis dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mengajarkan mereka cara memilah, mengelompokkan, dan mempersiapkan pemikiran kritis mereka (Suyadi & Dahlia, 2015: 40). Untuk mencapai tujuan ini, diharapkan anak-anak yang memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, inovatif, dan kreatif dan siap untuk menghadapi dunia yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Lhoknga pada hari senin 26 Mei 2025, ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini khususnya di kelompok B masih tergolong rendah. Banyak anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan angka 1 hingga 10. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi harian, di mana sebagian besar anak belum mencapai indikator perkembangan kognitif yang ditetapkan dalam Kurikulum PAUD.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti telah menyediakan alat permainan edukatif berupa roda putar angka dalam proses pembelajaran. Alat ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam berhitung melalui pendekatan bermain sambil belajar. Namun, dalam implementasinya di lapangan, ditemukan beberapa kendala.

Pertama, tidak semua anak tertarik dan antusias menggunakan roda putar angka. Sebagian anak lebih memilih bermain bebas dibanding mengikuti instruksi guru dalam permainan ini. Kedua, jumlah alat yang terbatas menyebabkan anak-anak harus menunggu giliran untuk bermain, sehingga waktu yang efektif untuk belajar berhitung menjadi berkurang. Ketiga, guru belum mengoptimalkan variasi metode penggunaan roda putar angka, aktivitas berhitung masih dilakukan dengan cara yang monoton, sehingga anak-anak cepat merasa bosan.

Selain itu, dalam penggunaan alat permainan tersebut, evaluasi hasil belajar anak secara khusus setelah menggunakan roda putar angka belum dilakukan secara sistematis. Guru cenderung mengamati secara umum tanpa membuat pencatatan perkembangan individu secara detail.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan alat permainan edukatif roda putar angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di kelompok B TK Negeri Pembina Lhoknga, serta untuk menemukan strategi penggunaan yang lebih efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yaitu rendahnya kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu ada pembatas masalah agar penelitian ini lebih terarah. Maka peneliti memberi batasan pada kegiatan alat permainan edukatif roda putar angka yaitu membatasi usia dari peserta didik yang akan di teliti, usia yang di perlukan dalam penelitian ini yakni 5 sampai 6 tahun (kelompok B).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan masalah yaitu apakah alat permainan edukatif roda putar angka berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif roda putar angka terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pengembangan khasanah ilmu pendidikan di Indonesia khususnya program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan kognitif terutama pengenalan alat permainan edukatif roda putar angka pada anak usia dini. Selain itu, untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penggunaan alat permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif serta memberikan referensi baru bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada alat permainan edukatif dan perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dan memanfaatkan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Memberikan panduan atau alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif roda putar angka. Selain itu, manfaat bagi orang tua juga memberikan informasi tentang pentingnya permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak, sehingga orang tua bisa memilih permainan yang sesuai untuk anak-anak mereka.

1.7 Anggapan Dasar Dan Hipotesis

Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan alat permainan edukatif roda putar angka terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar.

Sedangkan hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Hipotesis dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, misalnya secara etimologis, teknis, statistik, dan lain sebagainya. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu diduga pengaruh penggunaan alat permainan edukatif roda putar angka terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar .

Ha: $\mu > \mu_0$ Alat bermain edukatif Roda Putar Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar.

Ho: $\mu = \mu_0$ Alat permainan edukatif Roda Putar Angka tidak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Lhoknga Aceh Besar.