

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia 0 – 6 tahun (Mufarizuddin, 2018, hlm. 163). Pada masa ini kemampuan berhitung salah satu aspek penting dalam perkembangan aspek kognitif anak, kemampuan berhitung sejak dini sebagai dasar anak untuk berpikir, melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak diperlukan untuk menumbuhkan minat dan kemampuan untuk berhitung sejak dini.

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014, hlm. 3). Berhitung merupakan kegiatan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya kegiatan berhitung bagi manusia, maka berhitung harus diajarkan sejak dini dengan berbagai media permainan berhitung yang menyenangkan agar anak dapat mudah memahami dan tertarik dengan kegiatan berhitung sesuai dengan perkembangan usianya. Oleh karena itu, pentingnya pendidik untuk mengenalkan konsep berhitung yang menarik dan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan anak.

Namun pada kenyataannya anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung, rendahnya kemampuan anak dalam berhitung disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kurang optimalnya guru dalam mengajar. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang tepat serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran untuk mempermudah konsep yang diajarkan. Anak akan lebih mudah memahami konsep berhitung dengan media permainan edukasi anak. *Stick game* termasuk dalam kategori Alat Permainan Edukatif (APE), Astini dkk (2017 : 32) mengungkapkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah media yang dengan sengaja dirancang maupun dibuat guna menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan untuk anak, juga sebagai alat untuk mempelajari sesuatu hal. APE merupakan alat permainan yang konkret atau nyata sebagai sarana belajar anak yang dapat dilihat dan digunakan. APE sendiri memiliki

manfaat besar dalam pembelajaran dengan menarik perhatian anak usia dini. *APE Stick Game* ini dirasa dapat mempermudah anak lebih memahami suatu pembelajaran yang di jelaskan oleh guru. APE tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bermain, melainkan juga sebagai media untuk belajar berhitung anak usia dini. Hal ini sebagaimana yang disampaikan. Suyadi (2020) menyampaikan bahwa APE memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik anak PAUD.

Vygotsky (Zigler dan Bishop-Josef, 2006:23) mengemukakan bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak dan menjadi sarana belajar untuk anak. Sebagaimana dijelaskan oleh *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*. Anak-anak pada dasarnya suka bermain yang juga dapat memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan fisik (Hayati, 2018, hlm. 45). Permainan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia membawa manfaat bagi perkembangan anak usia dini, mulai dari aspek kognitif, motorik, sosial emosional. Selain itu, permainan yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini. Mereka dapat mengeksplor berbagai cara untuk memainkan permainan yang sudah disediakan. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar berhitung bagi anak usia dini.

Pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan memberi rangsangan melalui bermain, karena melalui permainan itulah akan terjadi proses stimulasi tumbuh kembang 6 aspek perkembangan anak (Asikin, et al., 2022; 135), sedangkan menurut Hasbi (2021: 2) mengemukakan bahwa bermain adalah kebutuhan esensial bagi anak. Melalui bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadiannya. Pendidik dapat mengembangkan berbagai permainan edukatif untuk mendukung proses belajar yang mudah dan menyenangkan bagi anak usia dini. Penulis dalam hal ini terinspirasi dari *youtube* kemudian muncullah ide dengan mengembangkan sarana pembelajaran media berhitung. Salah satu media permainan edukatif untuk pembelajaran berhitung yaitu *stick game*.

Stick game merupakan suatu permainan terbuat dari bambu yang biasa digunakan untuk media permainan anak usia dini yang menyenangkan. Anak dapat memainkan *stick game* untuk membilang dari angka 1-10, pengurangan maupun penjumlahan. Media visual dapat berupa sarana belajar bagi siswa yang dapat merangsangnya untuk berkembang. Dalam kamus

bahasa Inggris- Indonesia, stick diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0,1,2,3,4,5,6,7,8, dan 9. (Farihah, 2017).

Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan APE media *stick game*. Guru tidak hanya berperan memberikan materi kepada siswa, tetapi juga sebagai fasilitator dan perancang kegiatan pembelajaran berhitung dengan media yang menyenangkan. Menurut Suyadi (2020), guru memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Melalui pendekatan guru yang tepat, media *stick game* dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk mengenal konsep dasar berhitung.

Dengan latar belakang di atas, kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan alat edukatif *stick game* sebagai media pembelajaran berhitung pada siswa di PAUD Adinda Tahunan Jepara. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat anak usia dini untuk belajar berhitung. Melalui alat permainan edukatif (APE) yang menarik, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar berhitung dengan mudah dan menyenangkan.

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Kegiatan karya kinerja ini mencakup berbagai aspek yang berorientasi pada peningkatan peran guru dalam mengajarkan ketrampilan berhitung kepada anak usia dini melalui pendekatan kreatif berbasis media edukatif. Adapun lingkup kinerja yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan Pembelajaran Berhitung *Stick Game*

- a. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran tematik yang mengajarkan keterampilan berhitung dengan media *stick game*.
- b. Menyusun indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum PAUD.

2) Pengembangan Media *Stick Game*

- a. Mendesain dan memproduksi *stick game* sebagai alat peraga berhitung anak usia dini.
- b. Menyesuaikan desain media dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (visual dan warna).

3) Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

- a. Mengimplementasikan media *stick game* dalam kegiatan kelas (permainan individu maupun permainan kelompok).
- b. Mendorong partisipasi aktif anak dalam belajar berhitung.

4) Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

- a. Melakukan observasi dan dokumentasi terhadap keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung.
- b. Mengevaluasi efektivitas media yang digunakan berdasarkan pemahaman anak.

C. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk:

1. **Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran berhitung** yang menggunakan media *stick game* di PAUD Adinda Tahunan Jepara dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. **Mengimplementasikan media *stick game*** secara sistematis dan menarik dalam kegiatan pembelajaran berhitung bagi anak usia dini agar lebih mudah memahami konsep angka dan operasi bilangan sederhana.
3. **Mengetahui respons dan keterlibatan anak** dalam kegiatan pembelajaran berhitung yang menggunakan media *stick game* sebagai alat bantu.
4. **Mengevaluasi efektivitas penggunaan *stick game*** dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di PAUD Adinda Tahunan Jepara.
5. **Memberikan alternatif media pembelajaran kreatif** yang menyenangkan dan edukatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek berhitung.

D. Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap pengembangan media berhitung melalui *stick game* ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak termasuk anak usia dini maupun guru. Adapun manfaat dari karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Proyek studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan kemudahan anak usia dini untuk belajar berhitung melalui media bermain yang edukatif dan kontekstual.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru PAUD: Memberikan inspirasi dan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.
- b) Bagi Anak Usia Dini: Membantu menumbuhkan pemahaman belajar berhitung anak usia dini melalui media yang menarik dan kegiatan bermain yang interaktif, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.
- c) Bagi Lembaga PAUD (PAUD Adinda Tahunan Jepara): Menyediakan pembelajaran baru dengan inovasi permainan melalui ketampilan berhitung *stick game* yang dapat digunakan sebagai sarana berhitung anak.