

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME serta manusia yang berakhlak mulia, mempunyai pengetahuan, keterampilan, jasmani, rohani, kepribadian yang baik, kemandirian, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan negara.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kemampuan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kesadaran, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar sebagai upaya penguatan yang ditujukan untuk anak dari lahir sampai usia 6 tahun. PAUD memiliki fungsi utama dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik kasar dan halus, serta sosial emosional.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Aspek kognitif dapat mengembangkan anak untuk berfikir, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan

matematika. Perkembangan kognitif terdiri dari logika-matematika yang salah satunya adalah kemampuan berhitung.

Anak yang berusia antara 5-6 tahun memiliki kemampuan berhitung seperti menyebutkan angka dari 1-10, menghitung sesuai berdasarkan jumlah benda, memahami konsep angka, dan mengurutkan lambang angka. Metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak yaitu melalui kegiatan yang menyenangkan, menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, dan tahap usia anak.

Anak-anak dengan kemampuan belajar yang tinggi mempunyai kemampuan membaca dan berhitung yang lebih baik. Kemampuan berhitung sangat penting bagi anak usia dini karena merupakan langkah pertama untuk melatih kemampuan berfikir anak. Mengajarkan matematika sejak usia dini sangat menentukan keberhasilan akademik seorang anak di sekolah selanjutnya. Mengajarkan keterampilan matematika akan memudahkan anak dalam belajar matematika di sekolah, mengingat pentingnya kemampuan matematika anak, maka hendaknya dapat dikenalkan melalui media seperti permainan edukatif sejak dini agar anak mudah menguasainya.

Di era modernisasi saat ini kegiatan manusia selalu dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk membantu pekerjaan dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran di sekolah dan membuat guru lebih mudah memberikan informasi kepada siswa melalui materi pembelajaran. Pembelajaran sambil bermain adalah metode yang digunakan di PAUD. Guru harus dapat membuat

suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti permainan edukatif. Permainan edukatif terdiri dari beberapa jenis salah satunya permainan edukatif berbasis digital.

Dengan menggunakan permainan edukatif berbasis digital dapat mempermudah anak-anak di zaman sekarang untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran yang inovatif. Permainan edukatif dapat membantu anak meningkatkan berbagai aspek perkembangan mereka, termasuk perkembangan kognitif dalam kemampuan berhitung dengan mengajarkan mereka konsep bilangan, simbol bilangan, mengenalkan ukuran, posisi suatu benda, penjumlahan, dan pengurangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Septiani, Solfiah, & Enda, 2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Belia (Berhitung Lancar Ceria)* untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak 5-6 Tahun” menyatakan bahwa media aplikasi BELIA (Berhitung Lancar Ceria) dapat membantu meningkatkan kemampuan menghitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh dengan judul (Wulandari & Ambara, 2021) “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kartu Angka Interaktif Pada Kelompok Usia 5-6 Tahun” yang menyatakan bahwa kartu digital interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok usia 5-6 tahun di TK Taman Hijau Batam. Siswa akan mengenal konsep bilangan dan mampu mengoperasikan komputer bilangan sesuai yang diharapkan.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rifmasari, Zein, & Anggraini, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini” yang menyatakan bahwa media yang digunakan terhadap kemampuan matematika anak usia dini di TK Negeri Pembina 01 Ranah Ampek Hulu Pesisir Selatan dapat merangsang memecahkan persoalan dalam kemampuan matematika anak dan memberikan manfaat yang baik seperti melatih kemampuan berfikir dan mengasah kemampuan matematika pada anak. Maka dapat dinyatakan dengan menggunakan permainan media audio visual dapat berpengaruh terhadap kemampuan matematika anak usia dini.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dideskripsikan, bisa disimpulkan bahwa dalam permainan berbasis digital dapat dijadikan sebagai metode dalam melatih kemampuan berhitung pada anak. Selain itu, dengan menggunakan permainan berbasis digital lebih membuat anak tertarik untuk belajar berhitung.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti melalui wawancara bersama guru di Tk Negeri Pembina 7 Palembang diperoleh informasi bahwa di kelas B1 yang berjumlah 23 orang siswa masih ada 6 orang siswa yang mengalami kesulitan berhitung 1-10 dalam mengenal konsep bilangan, simbol bilangan, mengenal ukuran, posisi suatu benda, menjumlah, dan mengurangi. Sebagian anak masih ada yang tidak memperhatikan guru di kelas saat proses pembelajaran karena dirasa kegiatan belajar yang kurang menarik dan hanya menggunakan buku dan Lembar Kerja Anak (LKA). Selain itu minimnya permainan edukatif

yang dapat menarik minat belajar anak, berdasarkan review dari beberapa jurnal permainan edukatif berbasis digital dapat menarik minat belajar anak dibandingkan dengan menggunakan permainan edukatif yang bersifat konvensional, di sekolah tersebut masih menggunakan permainan edukatif yang bersifat konvensional dan belum pernah menggunakan permainan edukatif berbasis digital. Terkait dari hasil observasi awal, peneliti ingin merancang sebuah permainan edukatif berbasis digital.

Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengembangkan suatu produk yang bisa memberikan pengetahuan kepada peserta didik terhadap kemampuan berhitungnya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mengambil sebuah judul penelitian **“Pengembangan Permainan Edukatif AKAR Berbasis Digital Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas muncul permasalahan yang teridentifikasi seperti :

- a. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Permainan Edukatif AKAR di Tk Negeri Pembina 7 Palembang.
- b. Dari 23 siswa masih ada 6 orang anak yang mengalami kesulitan berhitung dalam mengenal konsep bilangan, simbol bilangan, mengenal ukuran, posisi suatu benda, menjumlah, dan mengurangi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang teridentifikasi, peneliti memfokuskan penelitian ini dengan memberikan pembatasan masalah tersebut pada :

- a. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B di Tk Negeri Pembina 7 Palembang.
- b. Pengembangan Permainan Edukatif AKAR Berbasis Digital Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pengembangan Permainan Edukatif AKAR Berbasis Digital Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di Tk Negeri Pembina 7 Palembang yang valid dan praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan Permainan Edukatif AKAR Berbasis Digital Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di Tk Negeri Pembina 7 Palembang yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini semoga dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri maupun pembaca. Kegunaan hasil penelitian ini terbagi menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, antara lain :

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini semoga dapat memberikan gambaran untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif AKAR berbasis digital untuk melatih kemampuan berhitung pada anak kelompok B.

1.6.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini memberikan suatu pengalaman untuk memberikan gambaran sejauh mana Pengembangan Permainan Edukatif AKAR Berbasis Digital Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B di Tk Negeri Pembina 7 Palembang yang efektif .

2. Bagi Guru

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman akan pentingnya penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis digital untuk melatih kemampuan berhitung pada anak sehingga dapat memudahkan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran.

3. Bagi Anak Usia Dini

Diharapkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini, anak usia dini dapat menggunakan permainan edukatif AKAR berbasis digital sebagai media

pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak dan bisa di aplikasikan di sekolah-sekolah terkhususnya bagi anak usia dini untuk menstimulus kemampuan berhitung pada anak.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Topik pembahasan dari permainan edukatif berbasis digital yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan.
2. Permainan edukatif AKAR berbasis digital dirancang untuk memberikan edukasi kepada anak untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini.
3. Permainan edukatif berbasis digital dibuat menarik agar anak mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.
4. Permainan edukatif berbasis digital dilengkapi dengan warna yang cerah dan musik sesuai dengan usia anak.
5. Sasaran permainan edukatif digital ini adalah anak kelompok B di Tk Negeri Pembina 7 Palembang.