

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kognitif menurut perspektif piaget kognitif adalah kemampuan berfikir. Kemampuan tersebut akan di peroleh dari banyak belajar atau memperoleh pengetahuan. Dalam menumbuhkan perkembangan kognitif, anak butuh belajar berfikir.² pembelajaran kognitif lebih kepada menggunakan pengalaman yang tersedia bagi membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu yang demikian, pembelajaran kognitif dapat merangsang ingatan anak anak semula.³ Kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan manusia yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah proses bertahap di mana anak-anak membangun pemahaman mereka tentang lingkungan melalui interaksi aktif dengan objek dan orang di sekitarnya. Dengan demikian, kognitif tidak hanya mencakup kemampuan berpikir abstrak, tetapi juga kemampuan untuk mengolah informasi secara efektif.

Usia prasekolah atau disebut juga Taman Kanak-Kanak (TK)

² Ari kusuma sulyandari, perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, guepedia, 2021 hlm 08

³ E Harefa et al., "Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran," 2024.

merupakan rentang usia anak antara empat hingga enam tahun. Ini adalah masa yang sulit bagi anak-anak karena pada saat itulah perkembangan fisik dan psikologis mereka terjadi dan masing-masing fungsi tersebut merespons rangsangan eksternal dan menginternalisasikannya ke dalam diri seseorang. Nilai-nilai fisik, motorik, kognitif, linguistik, sosial emosional, seni, moral, dan agama masih terus berkembang selama ini. Untuk memastikan bahwa seorang anak tumbuh dan berkembang secara maksimal, diperlukan lingkungan dan stimulasi yang sesuai pertumbuhan dan perkembangannya.⁴

Berdasarkan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD, capaian kognitif anak usia 5-6 tahun pada elemen dasar-dasar literasi dan STEM mencakup kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, yang menjadi indikator kemampuan berhitung awal.⁵

Mengasimilasi informasi baru, memecahkan masalah, dan meningkatkan kapasitas logikanya Untuk membantu anak lebih memahami apa yang ingin diajarkan guru, kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif khususnya penjumlahan dapat dilakukan dengan memanipulasi benda dan menggunakan benda konkrit, menggunakan simbol, gambar benda, atau simbol angka melalui benda

⁴ Ani Tri Astuti, 'Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Menggunakan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B1 Tk Aba Gading', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2016, hal 35.

⁵ Desi Ranita Sari, Mohammad Zainuddin, and Sa'dun Akbar, "Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 11 (2020): 1535–39, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14150>.

konkrit atau benda disekitar lingkungan anak. anak usia dua hingga tujuh tahun berada pada tahap praoperasional. Anak-anak menggunakan simbol untuk berpikir dan memperoleh pemahaman konseptual melalui interaksi dengan benda-benda nyata. Sebagai seorang tokoh perkembangan kognitif, Piaget mengemukakan beberapa manfaat dalam pengembangan perkembangan kognitif. Manfaat yang pertama yaitu untuk mengembangkan persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat anak, didengar anak, dirasakan oleh anak sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh.⁶

Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap konsep angka, pengenalan simbol bilangan, serta kemampuan melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Penguasaan kemampuan berhitung sejak dini menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, dalam praktiknya, banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan

⁶ Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera), Desember 2022, hlm. 1-2

sesuai dengan kebutuhan anak. Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak.⁷

Kemampuan berhitung salah satu yaitu pelajaran yang ada di pendidikan anak usia dini untuk lanjut ke jenjang sekolah dasar terutama pada anak usia 5-6 tahun, anak diajarkan berhitung sejak dini agar mereka bisa gunakan dalam kehidupan sehari-hari anak juga mampu berpikir kritis, agar anak juga mampu menyiapkan diri dimasa depan yang akan datang. Belajar berhitung bagian yang paling penting untuk anak-anak, namun agar anak tidak terlalu bosan untuk belajar berhitung maka dilakukan dengan berbagai kegiatan menggunakan media yang lebih menarik atau gunakan game yang bisa mempengaruhi minat belajar yang mendalam tentang perhitungan.⁸

Berhitung yang biasa disebut dengan barisan angka atau berhitung

⁷ Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 3, no. 5 (2017): 24–39, <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.198>.

⁸ Ayu Widi Astuti, Ulwan Syafrudin, and Renti Oktaria, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *Generasi Emas* 6, no. 1 (2023): 39–48, [https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(1\).10854](https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).10854).

merupakan salah satu bentuk latihan berhitung pada anak usia dini. Tujuan penghitungan adalah untuk mengetahui berapa banyak atau banyaknya suatu benda yang ada. Menggunakan gagasan angka yang diawali dengan 1, berhitung juga merupakan kegiatan yang melibatkan hubungan antar benda (korespondensi pribadi). Penting untuk mengajarkan anak-anak tentang pengertian angka dengan cara yang mudah didekati sejak usia dini. Salah satu ide matematika utama yang membantu anak-anak tetap menguasai setiap pelajaran matematika adalah gagasan tentang angka. Pengertian atau pengetahuan dasar yang diperlukan untuk memahami nilai-nilai berbagai pengelompokan benda dalam matematika dikenal dengan konsep bilangan.⁹

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Elysia Syavira¹⁰ dan V.N. Nanda,¹¹ yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media *sum finger* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di PAUD Albiruni dari skor awal yang rendah menjadi sangat tinggi setelah uji coba serta dinilai layak sebagai alat bantu belajar, sekaligus temuan bahwa penggunaan media *counting box* memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pemahaman operasi hitung perkalian pada siswa kelas III SD IT Al-Hijrah, saya berpendapat bahwa penerapan media

⁹ Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.

¹⁰ Elysia Syavira Fuad, *PENGEMBANGAN MEDIA SUM FINGER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD ALBIRUNI*, UIN SYARIF HIDAYAHTULLAH JAKARTA, vol. 15 (UIN SYARIF HIDAYAHTULLAH JAKARTA, 2024).

¹¹ V. D. Nanda and R. R. Wandini, “Pengaruh Penggunaan Media Counting Box Dalam Mengatasi Kesulitan Memahami Konsep Operasi Hitung Perkalian Matematika Kelas Rendah,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 2977–86, <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.972>.

pembelajaran konkret yang dirancang secara sistematis dan berdasarkan kebutuhan anak terbukti mampu mengatasi hambatan dalam pembelajaran matematika serta berkontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep berhitung dan operasi hitung.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan Hilmi¹², dan Repni¹³ tentang pengembangan serta penerapan media *Counting Box* dalam pembelajaran matematika, terlihat bahwa media tersebut mendapatkan respons sangat positif dari pendidik dan siswa kelas I MI Miftahul Ulum dengan tingkat ketertarikan dan kesenangan belajar yang tinggi (respon valid 94 %), dan pada penerapannya di kelas I SD menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar dari siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan menjadi siklus II yang melampaui target, sehingga saya berpendapat bahwa *Counting Box* merupakan media pembelajaran matematika yang efektif, menarik, dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak anak usia 5–6 tahun yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan menggunakan konsep bilangan dasar. Secara lebih spesifik, pada anak usia 5–6 tahun, kesulitan kemampuan berhitung awal yang banyak ditemukan meliputi

¹² Hilmi Manba'ul Hikam, "Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum," 2023.

¹³ Repni Repni, Rinja Efendi, and Pariang Sonang Siregar, "Penerapan Media Counting Box (Kotak Berhitung) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas I Kelas I Sd Islam Al Muflihun," *Jurnal Dikdas Bantara* 3, no. 1 (2021): 1–11, <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v5i2.2491>.

kesulitan mengenal lambang bilangan **1–10**, menyebutkan urutan bilangan secara benar, membedakan bentuk angka yang hampir sama seperti angka **6** dan 9 atau 2 dan 5, menghitung jumlah benda sesuai lambang bilangan, menghubungkan lambang angka dengan banyaknya benda, serta menentukan urutan bilangan sebelum maupun sesudah suatu angka.¹⁴ Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang kurang variatif, kegiatan belajar berhitung yang cenderung menggunakan lembar kerja atau buku, serta kurangnya kesempatan anak untuk belajar melalui aktivitas bermain secara langsung. Akibatnya, anak mudah merasa bosan, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami konsep bilangan secara bermakna.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif pada anak usia dini. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh anak. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, serta memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan berhitung awal anak

¹⁴ M.Pd. Drs. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, ed. Y Rendy (Prenada Media Grup, 2020).

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan anak usia dini dalam menstimulasi dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dari beberapa penelitian yang sudah ada peneliti juga membuat media yang berkaitan dengan berhitung penjumlahan dan pengurangan permulaan angka 1-10 . terdapat perbedaan dalam pembuatan media, dari segi bentuk media yang di buat peneliti berbentuk kotak menyerupai papan catur yang dapat dilipat sehingga mudah di bawa dan dipindahkan. untuk membantu anak-anak memahami konsep angka dan berhitung melalui kegiatan manipulatif. Contohnya termasuk balok angka, stik berhitung, kancing warna, papan hitung, dan benda konkret lainnya yang dapat dihitug dan dibandingkan.

Media ini menstimulasi kemampuan anak dalam menghitung satu-satu (*one-to-one correspondence*), mengurutkan angka, dan mengenali jumlah.¹⁵ *Counting toys* merupakan media permainan berhitung yaitu sebuah media pembelajaran konkret yang dirancang dalam bentuk benda atau kotak yang dapat dioperasikan oleh anak/ peserta didik untuk melakukan aktivitas berhitung (menjumlah, mengurangi, mengenal bilangan) secara aktif dan manipulatif. Misalnya: sebuah kotak persegi panjang atau balok dengan lubang-lubang yang diisi objek konkret (telur mainan, biji-bijian, kartu angka) sehingga anak bisa memindahkan, memasukkan atau mengosongkan objek tersebut dalam rangka menghitung.

¹⁵ Rahmawati, D., & Syamsiar, S. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Cakrawala Dini*, 14(1), 55–66.

Secara keseluruhan, penggunaan media *counting toys* atau kotak berhitung memberikan manfaat dalam pembelajaran berhitung anak usia dini—mulai dari pemahaman konsep, peningkatan motivasi, pengembangan kognitif, hingga kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Kelebihan utamanya adalah sifatnya yang konkret, manipulatif, fleksibel, aktif/interaktif, dan mudah dikembangkan. Dengan demikian, media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang “bermain sambil belajar”.¹⁶

Penggunaan mainan menghitung (*counting toys*) sebagai media pembelajaran bagi anak usia 5–6 tahun membawa banyak manfaat dan keunggulan yang sangat mendukung perkembangan matematika awal mereka. Di usia ini, anak masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga pengalaman langsung dengan benda nyata sangatlah penting. Sebuah penelitian di Indonesia misalnya menunjukkan bahwa penggunaan media mainan numerik yang multisensoris yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan gerakan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun dibandingkan dengan metode yang lebih abstrak. Dengan menggunakan mainan menghitung, anak akan mengenali bahwa angka bukan hanya simbol, tetapi merujuk pada jumlah benda yang nyata. Aktivitas seperti memindahkan manik-manik, menyortir objek, menghitung satu per satu,

¹⁶ Ida Ayu Marcha Jayanthi et al., “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam,” *Generasi Emas* 5, no. 2 (2022): 21–32, [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10218](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10218).

atau bermain dengan warna dan bentuk, membantu anak membangun “rasa bilangan” (*number sense*) secara alami.¹⁷

Di sisi kelebihan, media mainan menghitung bersifat fleksibel, menarik, dan menyenangkan — kualitas yang sangat penting bagi anak usia 5–6 tahun yang belajar paling efektif melalui permainan dan eksplorasi bebas. Ketika anak menikmati proses belajar dan tidak merasa bahwa matematika itu membosankan atau menakutkan, ia lebih tertarik untuk mencoba, mengulang, dan belajar lebih jauh. Sebuah sumber menyebut bahwa mainan menghitung mengubah ide-ide abstrak menjadi pengalaman konkret yang bisa dirasakan oleh anak dan ini membantu mengembangkan keterampilan seperti motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta manipulasi objek yang penting dalam pembelajaran awal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang disebut "*Counting Toys*" guna meningkatkan kemampuan awal berhitung anak usia dini. *Counting Toys* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka dan operasi dasar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Kemampuan berhitung permulaan merupakan aspek penting dalam

¹⁷ Intisari, Mutmainnah, and Andi Asrifan, “Integrating STEM in Early Childhood Education: A Cutting-Edge Study on PAUD Development in Indonesia,” *British Journal of Teacher Education and Pedagogy* 3, no. 1 (2024): 74–86, <https://doi.org/10.32996/bjtep.2024.3.1.7>.

perkembangan kognitif anak usia dini, mencakup pengenalan angka, konsep jumlah, serta keterampilan dasar penjumlahan dan pengurangan. Namun, dalam praktiknya, terdapat beberapa permasalahan yang sering dihadapi, maka identifikasi masalah yang di jadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini Banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
2. Kurangnya suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
3. Anak perlu media inovatif serta mampu menciptakan suasana berhitung yang menyenangkan
4. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan dan mengurutkan angka secara benar

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka ruang lingkup yang akan peneliti dibatasi yaitu pada “
PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING TOYS* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL ANAK USIA
5-6 TAHUN”

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan

berhitung anak. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengenali atau membilang angka, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan serta menyebutkan angka secara sederhana sesuai dengan urutan yang benar.
2. Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10, kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka dari angka terkecil sampai terbesar secara runtut dan benar.
3. Membilang dengan menunjuk angka, kemampuan anak dalam menghitung benda atau angka dengan cara menunjuk satu per satu agar anak mampu memahami hubungan antara jumlah benda dan lambang bilangan.
4. Menunjuk urutan angka sebelum penjumlahan, kemampuan anak dalam memahami dan menentukan urutan bilangan sebelum melakukan kegiatan penjumlahan sederhana.
5. Menghitung Angka, kemampuan anak dalam melakukan kegiatan berhitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan menggunakan media pembelajaran *Counting Toys* secara menyenangkan dan interaktif.

Melihat permasalahan yang muncul, mari kita konsentrasi pada permasalahan anak yang kurang tertarik belajar berhitung dan minimnya media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Oleh karena itu, pada bidang berhitung anak dan menghasilkan media counting toys untuk membantu anak-anak di Paud usia 5 hingga 6 tahun meningkatkan

kemampuan berhitungnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *counting toys* untuk Kemampuan Awal Berhitung Anak ?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *counting Toys* untuk Kemampuan Awal Berhitung Anak usia 5-6 tahun ?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Counting Toys* untuk kemampuan awal Berhitung Anak Usia 5-6 tahun ?
4. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran *Counting Toys* untuk Kemampuan Awal Berhitung Anak Usia 5-6 tahun ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka Tujuan dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Counting Toys* untuk Kemampuan Awal Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Counting Toys* untuk Kemampuan Awal Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
3. Mengetahui Kepraktisan Media Pembelajaran *Counting Toys* untuk kemampuan Awal Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
4. Menganalisis efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Counting*

Toys dalam meningkatkan kemampuan awal berhitung anak usia 5-6 tahun.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk berupa *counting toys* untuk meningkatkan kemampuan awal berhitung anak yang di kembangkan sebagai salah satu permasalahan yang di sebutkan di atas. Produk yang dikembangkan di peruntukkan untuk peserta pendidik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan spesifikasi sebagai berikut:

Produk *counting toys* di buat menggunakan bahan kayu yang dibentuk menjadi kotak untuk membuat dasar papan yang akan di gunakan sebagai medianya. Produk *counting toys* dibentuk kotak dan dimodifikasi menjadi papan yang bisa di buka tutup seperti papan catur tetapi di dalamnya terdapat tahap kegiatan menghitung yang dapat dipakai anak anak menghitung dan sebagai peningkatan kempuann kognitif pada anak.

Produk *counting toys* terdapat dua cara menghitung mudah untuk anak anak. Yang pertama di papan yang atas terdapat bentuk jari sepuluh yang bisa digunakan untuk menghitung anak . yang kedua menghitung menggunakan biji dakon jadi bagian papan yang di bawah terdapat tempat 10 lubang dan biji dakon untuk anak bisa menghitung menggunakan media tersebut.

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap

pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *developmentally appropriate practices* (DAP). Pendekatan ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.¹⁸ Dengan mengembangkan media pembelajaran *Counting Toys*, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif peserta didik sejak usia dini. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur tentang media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi dasar numerasi sebagai bagian dari fondasi literasi dan numerasi yang penting dalam program Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi para pendidik PAUD dalam menciptakan atau menggunakan media pembelajaran yang kreatif, edukatif, dan menyenangkan. *Counting Toys* sebagai media bantu belajar berhitung diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar

¹⁸ “NAEYC,” n.d.

mengajar, khususnya dalam memperkenalkan konsep angka, urutan, dan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Media ini juga dapat membantu guru menerapkan pembelajaran tematik yang integratif dan sesuai dengan pendekatan saintifik dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang PAUD.

b. Bagi Anak

Permainan edukatif *Counting Toys* dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain. Anak-anak akan lebih mudah memahami konsep berhitung jika mereka terlibat langsung dalam kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan motivasi belajar anak dalam kegiatan numerasi awal.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Lembaga pendidikan anak usia dini dapat menggunakan hasil pengembangan ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang mendukung profil pelajar Pancasila, khususnya dalam membentuk peserta didik yang mandiri, bernalar kritis, dan kreatif melalui permainan yang kontekstual.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan pengembangan

media berbasis permainan untuk keterampilan matematika awal. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada pengujian efektivitas media ini di berbagai konteks atau jenjang PAUD yang berbeda.

H. Penegasan Istilah

1. Pengertian media *counting toys*

Counting Toys adalah jenis media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep angka dan berhitung melalui kegiatan manipulatif. Contohnya termasuk balok angka, stik berhitung, kancing warna, papan hitung, dan benda konkret lainnya yang dapat dihitungkan dan dibandingkan. Media ini menstimulasi kemampuan anak dalam menghitung satu-satu (*one-to-one correspondence*), mengurutkan angka, dan mengenali jumlah.¹⁹

Media konkret seperti *Counting Toys* sangat penting pada tahap perkembangan pra-operasional (usia 2–7 tahun) menurut teori Piaget. Anak usia dini belum mampu memahami konsep abstrak, sehingga mereka membutuhkan pengalaman langsung dengan objek nyata untuk membangun pemahaman matematika dasar.

2. Kemampuan Awal Berhitung

Kemampuan berhitung awal adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki

¹⁹ Rahmawati, D., & Syamsiar, S. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Cakrawala Dini*, 14(1), 55–66.

setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Sesuai dengan karakteristik perkembangannya, anak-anak dapat meningkat ke tahap pengertian jumlah, yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan. dan pengurangan.²⁰

Berhitung untuk anak usia dini juga dikenal sebagai menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Ini terjadi ketika anak-anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkannya dengan benda konkret. Pada usia empat tahun, mereka dapat menyebutkan urutan angka mulai dari sepuluh hingga seratus, dan pada usia lima hingga enam tahun, mereka dapat menyebutkan urutan angka mulai dari seratus..²¹

Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.²²

²⁰ Sari, Zainuddin, and Akbar, "Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun."

²¹ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, (Bandung Pustaka Sebelas, 2008).

²² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2008), hlm. 11.