

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah individu kecil yang memiliki kemampuan yang perlu dioptimalkan. Setiap anak yang baru lahir membawa potensi dan kecerdasan, yang dapat diibaratkan sebagai mutiara yang tersembunyi dan perlu digali serta dipoles agar menjadi mutiara yang seutuhnya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan dan memoles bakat serta kecerdasan mereka, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan pengembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Karena itu usia mereka merupakan usia emas untuk mendapatkan pendidikan terbaik khususnya kemampuannya untuk menghitung.

Perhitungan merupakan suatu pondasi dari berbagai ilmu yang digunakan dalam kehidupan manusia dimana aktivitasnya selalu berkaitan dengan matematika.¹ Kegiatan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan sangat bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari. Dengan memperkenalkan konsep perhitungan kepada anak usia dini sejak tahap awal, diharapkan mereka dapat dengan baik memahami dasar-dasar perhitungan.

Tetapi pada kenyataannya di lapangan banyak anak usia dini yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perhitungan karena masih banyaknya tenaga pengajar yang masih menggunakan metode ceramah dan permainan tentang perhitungan yang belum variatif di TK Al-Azhaar Bandung. Sehingga anak akan merasa bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran berhitung. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang

¹Nova Oktiriyani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak- Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 83–96, <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/510>.

dilakukan oleh Pantitingan.² yang menunjukkan bahwa sejumlah anak masih kesulitan dalam menerapkan konsep jumlah benda yang lebih banyak atau lebih sedikit, kesulitan dalam mengerti urutan angka 1 hingga 10 secara urut baik maju maupun mundur serta membedakan simbol serta bilangannya sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung dasar.

Berhitung di taman kanak-kanak diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.³ Media pembelajaran juga mempunyai peran yang penting dalam proses sarana untuk mempersiapkan anak pada jenjang berikutnya, menopang stimulasi fisik motorik, kognitif, dan pengembangan karakter.⁴ Media sebaiknya memaparkan penggunaan media nyata, visual, dan audio visual sangat penting agar anak belajar melalui bermain dan merangsang perkembangan menyeluruh.⁵ Namun kenyataannya di lapangan dapat dikatakan jarang menggunakan media yang komunikatif dan menarik khususnya bagi anak dalam fase PAUD dan TK. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspa dkk pada tahun 2021, mengindikasikan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif bagi mengoptimalkan kemampuan termasuk kemampuan berhitung permulaan bagi anak usia dini.⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud)

² Mersyilina L Patintingan, "Penerapan Metode Jarimatika Di TK Asoka Makassar," *Jurnal KIP* 4, no. 1 (2015): 733–47.

³ Juita Ratna, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau," *Jurnal Pesona PAUD* 1, no. 1 (2018).

⁴ Rupnidah Rupnidah & Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 49–58, <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>.

⁵ Herman Zaini dan Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96, <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

⁶ Eva Nurhelia Puspa, Ahmad Syaikh, & Andi Musda Mappapoleonro, "Efektivitas Penggunaan Media Celemek Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 52–55, <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1092>.

menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Guru sendiri dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berdampak pada proses belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta keadaan anak agar anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

APE berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun. Dalam studi ini, peneliti merancang dan menggunakan sebuah alat pembelajaran yang bersifat mendidik, yaitu Alat Permainan Edukasi (APE) yang disebut *Number Express*. Alat ini berbentuk kereta api yang cerah dipenuhi oleh angka dan elemen visual menarik lainnya yang sesuai dengan minat anak-anak. Pemilihan desain kereta api didasarkan pada fakta bahwa anak-anak di usia dini sangat menyukai objek yang berwarna cerah dan bisa bergerak, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta perhatian mereka terhadap kegiatan belajar yang dibawa dengan media ini. APE *Number Express* ditujukan khusus untuk anak-anak berusia 4 sampai 5 tahun, yaitu pada saat periode emas di mana kemampuan kognitif mereka, termasuk pengenalan simbol angka dan penguasaan konsep berhitung, mulai berkembang pesat. Melalui pemakaian alat ini, belajar tidak terasa lagi sebagai aktivitas formal yang membosankan, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mencakup eksplorasi.

Konsep pembelajaran dengan cara bermain yang ditawarkan oleh APE ini ditujukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan penuh kesenangan, serta memberi anak kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengoperasian alat dan interaksi sosial dengan teman sebayanya maupun gurunya. Selain itu, peneliti berharap bahwa penggunaan APE *Number Express* tidak hanya akan memicu ketertarikan anak terhadap angka dan berhitung, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah sederhana. Dengan kata lain, lewat kegiatan bermain

belajar yang terencana ini, anak-anak secara perlahan akan memahami urutan angka, nilai dari bilangan, serta keterampilan dasar berhitung seperti menghitung maju atau mundur, mencocokkan jumlah dengan simbol angka, dan mengelompokkan objek berdasarkan jumlahnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dikatakan masalah yang disebutkan muncul karena proses belajar tidak cukup menarik minat anak untuk belajar menghitung. metode atau teknik yang diterapkan tidak cukup bervariasi membuat anak merasa jenuh dan bosan. Selain itu, kurangnya penggunaan metode bermain dalam mengenalkan konsep berhitung di tempat belajar seperti PAUD atau TK juga turut berkontribusi. Peneliti kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan hasil produk media pembelajaran yang berjudul “Alat Permainan Edukasi *Number Express*” yang terbuat dengan bentuk kereta.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, seperti APE *Number Express*, dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung peningkatan kemampuan berhitung dan pengenalan angka pada anak usia dini. Peneliti percaya bahwa pendekatan yang menggabungkan elemen edukasi dan permainan ini sangat cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, sebagai alternatif terhadap metode konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Kemampuan berhitung merupakan pondasi penting untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak-anak yang sudah menguasai kemampuan berhitung dari usia dini akan lebih siap menghadapi tantangan akademik, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah sejak usia muda. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam praktik pendidikan anak usia dini, yaitu kurangnya penggunaan media inovatif yang berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan minat dan karakter anak. Banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada metode pembelajaran tradisional atau media digital, sedangkan kajian mengenai

efektivitas alat permainan edukatif fisik dan tematik seperti Number Express dalam konteks peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun masih sangat sedikit. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menutup celah tersebut dan memberikan alternatif yang dapat diterapkan bagi guru PAUD agar dapat meningkatkan minat anak terhadap matematika dan dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.⁷

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan alat permainan yang edukatif di lembaga PAUD belum mencapai potensi maksimal, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang menarik dan anak cepat merasa jenuh saat belajar mengenali angka dan berhitung.
2. Tersedianya alat bantu belajar yang sesuai dengan ciri-ciri dan tahap perkembangan kognitif anak berusia 4–5 tahun masih sangat terbatas, mengakibatkan proses pembelajaran belum dapat memenuhi kebutuhan belajar anak secara efektif.
3. Alat bantu yang dipakai cenderung kurang menarik dan bersifat abstrak, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antara simbol angka dan jumlah barang secara nyata.
4. Metode pengajaran yang belum menempatkan aktivitas bermain dan eksplorasi sebagai prioritas menyebabkan rendahnya motivasi serta partisipasi aktif anak dalam belajar berhitung.
5. Riset yang mempelajari pengembangan dan efisiensi Alat Permainan Edukatif (APE) Number Express untuk meningkatkan kemampuan anak berusia 4–5 tahun dalam mengenal angka dan berhitung masih sedikit, sehingga sangat dibutuhkan penelitian baru untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai untuk anak usia dini.

⁷ Shinta Noveradila et al., “Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini,” *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain* 2, no. 1 (2013): 1–7.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan utama, beberapa batasan masalah ditetapkan. Penelitian ini secara khusus membahas pemanfaatan Alat Permainan Edukasi (APE) *Number Express*, yang merupakan media pembelajaran berupa kereta angka yang dirancang untuk membantu proses belajar menghitung serta mengenalkan simbol angka kepada anak-anak usia dini. Fokus utama dari media ini adalah memberikan rangsangan kognitif melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik anak berusia 4 hingga 5 tahun. Sasaran penelitian ini terbatas pada kelompok anak-anak usia 4 hingga 5 tahun yang berada di institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Usia ini dipilih karena merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif, terutama terkait pengenalan angka dan pemahaman dasar mengenai konsep berhitung. Selain itu, alat yang dipakai memang dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak dalam rentang usia tersebut.

Studi ini juga fokus pada aspek kognitif yang berhubungan dengan pengenalan simbol angka dan keterampilan menghitung dasar, seperti menghitung maju, mencocokkan jumlah objek dengan simbol angka, serta menyusun urutan angka. Aspek perkembangan lainnya, seperti bahasa, sosial-emosional, motorik, atau nilai-nilai karakter, tidak menjadi fokus utama dalam penelitian ini, meskipun ada kemungkinan adanya pengaruh tidak langsung dari penggunaan media. Selanjutnya, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada APE *Number Express* yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini tidak membandingkan media tersebut dengan alat permainan edukatif lain dan tidak mencakup evaluasi terhadap media sejenis yang mungkin digunakan di lembaga lain. Akhirnya, durasi pelaksanaan intervensi atau penggunaan media dalam proses pembelajaran dibatasi sesuai dengan masa penelitian, sehingga pengaruh jangka panjang dari pemakaian APE *Number Express* tidak dianalisis dalam studi ini.

Dengan adanya batasan-batasan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat berjalan dengan lebih sistematis, terfokus, dan memberikan hasil yang relevan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Number Express* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan anak usia dini 4–5 tahun?
2. Keefektifan Alat Permainan Edukatif (APE) *Number Express* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal angka dan berhitung dasar anak usia dini 4–5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Number Express* sebagai media pembelajaran berhitung bagi anak usia dini 4–5 tahun.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Number Express* terhadap kemampuan mengenal angka dan berhitung dasar anak usia dini 4–5 tahun.

F. Spesifikasi Produk

Number Express adalah sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbentuk Kereta berwarna-warni yang menarik dan disesuaikan untuk anak-anak usia dini, khususnya yang berusia 4 hingga 5 tahun. Tujuan dari media ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam pengenalan angka dan hitungan sederhana dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berbeda dengan versi kereta yang memiliki gerbong lengkap, *Number Express* versi kereta hanya memiliki satu unit utama berbentuk kereta. Meskipun demikian, kereta ini dirancang untuk mendukung belajar yang fungsional dan edukatif, dengan bagian-bagian yang dilengkapi dengan berbagai elemen angka serta simbol visual yang merangsang kecerdasan anak. Contohnya, di permukaan kereta terdapat

tombol angka, roda berputar dengan angka, slot untuk angka dan kartu bilangan, serta gambar objek yang jumlahnya sesuai dengan angka tertentu. Meskipun terdiri dari satu unit, kereta ini masih menawarkan berbagai cara belajar yang beragam. Desain yang ringkas namun informatif membantu anak untuk mengenali angka 1 hingga 10 secara visual dan nyata, juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih berhitung lewat permainan yang interaktif.

Dengan warna-warna yang cerah, bentuk yang dikenal (kereta), serta bahan yang aman dan tahan lama, media ini sangat sesuai digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini (PAUD). Para guru dapat menggunakan alat ini baik secara individu maupun dalam kelompok kecil untuk memberikan pengalaman belajar angka yang dinamis dan menyenangkan. Dengan menggunakan *APE Number Express* versi kereta, diharapkan anak-anak menjadi lebih antusias dalam belajar angka dan berhitung, serta dapat meniatkan keterampilan dasar matematika mereka secara bertahap sesuai dengan perkembangan mereka.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, baik bagi dunia pendidikan anak usia dini maupun pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi pengembangan teori dan pemahaman dalam sektor pendidikan anak usia dini, khususnya tentang signifikansi pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis permainan (APE) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan berhitung dan mengenal angka. Temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengeksplorasi dampak media visual dan manipulatif terhadap perkembangan anak.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini menawarkan sebuah pilihan media pembelajaran nyata dalam bentuk *APE Number Express* versi kereta, yang bisa dimanfaatkan untuk memperkaya metode pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik serta sesuai dengan sifat anak-anak usia dini. Para guru dapat memakai media ini untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak-anak dalam mengenal angka dan melakukan perhitungan

b. Bagi Anak Usia Dini

Melalui penggunaan media ini, anak-anak dapat belajar angka dan berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep bilangan, serta keterampilan berhitung dasar pada masa perkembangan awal mereka.

c. Bagi Lembaga PAUD

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan dan mengadopsi penggunaan media edukatif berbasis permainan sebagai bagian dari pembelajaran tematik. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih variatif dan mendukung pencapaian indikator perkembangan anak secara menyeluruh.

d. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini juga memberikan informasi dan inspirasi kepada orang tua tentang pentingnya memberikan stimulasi belajar yang menyenangkan di rumah melalui media kreatif seperti *Number Express*. Orang tua dapat memahami bahwa proses pembelajaran angka tidak harus formal, tetapi bisa dilakukan lewat permainan yang menarik.

H. Penegasan Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, serta keterampilan mereka. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan konsentrasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, mendorong keaktifan serta kreativitas, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga hasil belajar dapat meningkat secara optimal.⁸

2. Alat Permainan Edukatif (APE)

Pengembangan media pembelajaran adalah langkah-langkah yang direncanakan untuk menciptakan alat atau sarana yang memudahkan dalam menyampaikan materi serta memperbaiki pemahaman peserta didik. Kegiatan ini tidak hanya sebatas membuat media, tetapi juga melibatkan analisis kebutuhan belajar, perancangan konten, uji coba, penilaian, dan perbaikan agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pendidikan dan sifat peserta didik. Media pembelajaran mencakup semua alat, baik fisik maupun nonfisik, yang bisa mengirimkan pesan dari sumber ke penerima dalam proses pendidikan.⁹ Media ini meliputi alat peraga, gambar, suara, video, komputer, hingga objek nyata yang dapat menarik perhatian, minat, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selanjutnya, Mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah sebuah proses sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pembuatan, dan evaluasi media untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Tujuannya adalah

⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

⁹ Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010

menciptakan media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan target pembelajaran serta karakteristik peserta didik, termasuk anak-anak usia dini.¹⁰

Munir (2012)¹¹ juga menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus dirancang dengan prinsip interaktif, komunikatif, dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif secara kognitif dan emosional selama belajar. Proses pengembangan media tidak boleh dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mengikuti model atau kerangka kerja tertentu, salah satunya adalah model ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik berfungsi untuk:

1. Membantu menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih nyata.
2. Meningkatkan semangat belajar peserta didik.
3. Menyesuaikan cara belajar dengan gaya anak.
4. Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, terutama bagi anak-anak usia dini.

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), media pembelajaran seharusnya berbasis permainan, berwarna-warni, mudah digunakan, dan selaras dengan tahap perkembangan anak, seperti yang terlihat pada penggunaan alat peraga edukatif (APE) seperti *Number Express*. Media *Number Express* adalah sebuah inovasi alat pembelajaran berbentuk kereta angka yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak usia dini dalam mengenal dan menggunakan angka secara langsung. Berbeda dengan alat visual dua dimensi seperti kartu flash atau poster, *Number Express* hadir dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dijamah dan dimainkan oleh anak-anak. Kereta ini hadir dengan warna-warna cerah dan menampilkan angka dari 1 sampai 10 yang dapat diatur dengan fleksibel, sehingga anak bisa menyusun, mencocokkan, dan menghitung secara

¹⁰ Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012

¹¹ Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012

langsung. Media ini dibuat untuk sesuai dengan cara belajar anak-anak yang cenderung dominan menggunakan pendekatan kinestetik dan visual. Menurut teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak berusia 2 hingga 7 tahun berada di tahap praoperasional, di mana mereka mulai dapat menggunakan simbol dan benda nyata untuk memahami konsep dasar. Dalam konteks ini, *Number Express* berfungsi sebagai alat bantu konkret untuk membantu anak memahami keterkaitan antara simbol angka dan jumlah benda. Penggunaan media ini tidak hanya mendukung kemampuan kognitif dalam berhitung, tetapi juga melatih koordinasi motorik halus pada anak, keterampilan memecahkan masalah, dan interaksi sosial ketika bermain bersama teman. Dengan desain yang sederhana namun menarik, media ini bisa menciptakan pengalaman belajar yang berarti dan menyenangkan.

3. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Berhitung dasar adalah salah satu keterampilan yang sangat krusial bagi anak, yang harus dikembangkan untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan di masa depan. Berhitung menjadi landasan untuk berbagai ilmu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat betapa pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, keterampilan ini harus diajarkan sejak usia dini, menggunakan berbagai alat dan metode yang sesuai agar tidak mengganggu perkembangan anak. Proses pembelajaran matematika pada anak usia dini seharusnya dilakukan dengan cara yang sederhana dan tepat, serta secara konsisten dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan. Dengan cara ini, otak anak akan terlatih untuk terus berkembang, sehingga mereka bisa menguasai dan bahkan menikmati matematika tersebut.¹²

4. Anak Usia Dini

Subdirektorat PAUD, anak-anak prasekolah adalah mereka yang

¹² Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 3, no. 5 (2017): 24–39.

berusia antara 0 hingga 6 tahun. Pada usia ini, perkembangan dan pertumbuhan otak anak berlangsung dengan sangat cepat, yang dikenal sebagai masa keemasan. Pada fase ini, perhatian khusus sangat diperlukan karena rangsangan yang tepat dapat memengaruhi perkembangan otak serta kemampuan akademis mereka di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan bagi anak-anak di usia dini sangat penting. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini adalah proses pembinaan yang ditujukan untuk anak berusia 0-6 tahun, yang dilakukan melalui berbagai rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan, serta mempersiapkan anak memasuki tahap pendidikan selanjutnya¹³. Perkembangan anak di usia dini mencakup enam aspek, yaitu nilai agama dan moral, motorik fisik, kognitif, sosial emosional, serta seni.¹⁴

¹³ Moestafa, S., & Mulyasa, E. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Implementasinya Dalam Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007

¹⁴ Ina Aqidatul Wahidah, Jazariyah, Yuyu Mega Purnamasari "Media House Counting Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini," *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2024): 306–12.