

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) disepanjang rentang usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Dimana hampir 80% otak anak berkembang, 50% berkembang pada usia 0-5 tahun, 30% berkembang di usia 5-8 tahun. Masa ini sangat efektif untuk mengembangkan potensi kognitif anak. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan taman kanak-kanak tidak lain bertujuan membantu fondasi atau dasar kearah pendidikan bersikap, perilaku dan meningkatkan kemampuan baik terhadap anak didik dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungan serta bertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek, yang dimaksud aspek-aspek meliputi aspek moral dan agama, sosial emosional, kognitif, seni, dan fisik motorik. Kesemua aspek tersebut bisa dilihat melalui kegiatan dalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan tidak lepas dari tema menarik minat anak.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang harus dikuasai anak usia dini meliputi: (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan (c) berpikir simbolik, mencakup kemampuan

mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pemecahan masalah, klasifikasi pola, menggunakan konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan dasar matematika. Kemampuan dasar matematika adalah kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah yang bersifat matematis, yaitu masalah-masalah dalam matematika yang menyangkut dan menggunakan angka-angka atau bilangan, rumus-rumus dan penalaran atau logika.

Usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berbagai bidang ilmu di antaranya matematika, yang sesuai dengan kebutuhan dan tugas perkembangan serta cara berpikir anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata yang bermakna. Melalui pengalaman maka anak akan menunjukkan rasa ingin tahu secara optimal dan penempatan posisi pendidik sebagai pembimbing, pendamping, serta fasilitator bagi anak sehingga pembelajaran yang dilakukan benar-benar berpusat pada anak dan tidak didominasi oleh peran guru. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang berpusat pada anak masih belum terlaksana sebagaimana mestinya. Pada proses pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru dan belum pada anak.

Ada banyak potensi dalam diri anak dan semua itu perlu dikembangkan dan pada masa usia ini merupakan usia yang sesuai dalam upaya mengembangkan potensi tersebut, salah satunya yaitu dengan meningkatkan atau mengembangkan

kemampuan dasar matematika anak. Bagi anak usia dini pengarahan kemampuan dasar matematika harus dilakukan secara bertahap dan tidak ada pemaksaan. Kemampuan dasar matematika anak melalui beberapa tahapan yaitu anak mampu mengenal angka, mengurutkan angka dan juga menyebutkan angka.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang paling banyak tidak disukai di kalangan pelajar saat ini. Pelajar sekarang beranggapan bahwa pembelajaran matematika sebagai kegiatan pembelajaran yang berat dan sulit untuk dipahami, karena mereka harus menghafalkan bermacam bentuk rumus-rumus yang panjang dan sulit. Dilihat dari hasil ujian akhir nasional mata pelajaran matematika memiliki nilai rata-rata yang rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lainnya.¹

Menurut Sujono matematika merupakan ilmu atau perkembangan dari hubungan, aturan, struktur atau organisasi skematis yang berhubungan dengan ruang, waktu, berat, masa, volume, geometri, dan angka-angka. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang membutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Secara tidak sadar dalam kehidupan sehari-hari anak selalu dikenalkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan matematika misalnya berbagai bentuk angka atau bilangan. Tanpa disadari pertama kali orangtua mengenalkan kepada anak antara lain adalah konsep berhitung misalnya berapa

¹Nurhazizah, "Peningkatan Kemampuan Matematika Awal Melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik", dalam *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 8 No. 2 November 2014, h. 327-336. <https://journal.unk.ac.id/unk/index.php/jpud/article/view/3599>

jumlah jari tanganmu? Jam berapa kamu bangun tidur? Berapa kali kamu mandi dalam sehari? Dan seterusnya.

Dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini di lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non formal sudah banyak dilakukan. Banyak istilah dalam pembelajaran matematika mulai dari daya pikir, pengembangan logika matematika dan perkembangan kognitif. Kemampuan dasar matematika anak juga termasuk dalam aspek kognitif. Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik anak. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan juga berfungsi, sehingga anak dapat berpikir. Selain itu, perkembangan kognitif merupakan proses individu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

Berhitung pada anak usia dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, berhitung pada anak usia dini dapat diberikan secara menarik dan bervariasi. Sangatlah penting untuk mengajarkan anak berhitung atau mengenalkan angka sejak dini hal ini agar dapat menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama yang terkait dengan angka dan hitungan. Mulai dari menghitung rakaat shalat, menghitung jumlah hari ketika puasa, menghitung zakat, menghitung harta warisan, serta menghitung putaran tawaf dan sa'i adalah sebagian syariat agama yang tidak lepas dari hitungan. Adapun anjuran untuk menguasai pelajaran berhitung terdapat dalam QS. Yunus (10): 5

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ
وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Dari ayat di atas kita diwajibkan untuk mempelajari hitungan mulai dari hari, bulan, tahun, serta perhitungan waktu karena pada setiap waktu itu memiliki hak, dan dengan turunnya ayat ini merupakan suatu tanda keberasan Allah Swt., agar umat manusia mengetahui. Demikian dari ayat di atas pula diketahui bahwa setiap individu diwajibkan untuk mempelajari hitungan.

Adapun hadis yang menjelaskan tentang berhitung berdasarkan HR. Bukhari-Muslim:

عن أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: "أَوْصَانِي خَلِيلِي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِثَلَاثٍ: صِيَا
مُ ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ مِنْ كُلِّ شَهْرٍ، وَرَكَعَتِي الضُّحَى، وَأَنْ أُؤْتِرَ قَبْلَ أَنْ أُنَامَ."

Dari hadist di atas dapat kita ambil intisarinya bahwasanya Rasulullah menjelaskan ada beberapa jumlah puasa dan shalat yang ditentukan dalam setiap bulannya, jumlah bilangan yang disebutkan jelas untuk diketahui karena setiap rakaat yang ada merupakan ketentuan yang ditetapkan oleh Allah Swt., agar kita sebagai hambanya selalu beriman.

Matematika sebenarnya ada dimana-mana dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Kesukaan terhadap matematika harus di munculkan sejak dini, dan pembelajaran matematika sambil bermain akan memberikan kemudahan bagi AUD dalam mengenal matematika. Pembelajaran yang sederhana menggunakan media yang konkrit dan sesuai dengan usia anak, dapat menstimulasi anak dalam

bermatematika, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran matematika di taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai macam metode mulai dari bercerita, tanya jawab, demonstrasi, dan lain sebagainya. Sehingga pelaksanaan pembelajaran berhitung di taman kanak-kanak harus dilakukan dengan menarik dan bervariasi dengan metode yang sesuai. Pada anak usia dini tidak dituntut dan harus bisa menjumlah akan tetapi dalam proses pembelajarannya baru mengenalkan angka-angka dan bilangan melalui berbagai permainan.² Salah satu media yang juga dapat digunakan dalam pembelajaran berhitung pada anak di taman kanak-kanak adalah jam pintar.

Jam pintar merupakan salah satu media konkrit yang dapat digunakan oleh guru sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar anak mengenai pengukuran waktu. Jam pintar juga digunakan sebagai media belajar angka dan berhitung sederhana melalui sebuah permainan yang mendidik anak. Dengan cara menggerakkan angka kegambar yang sesuai maka anak dapat belajar dan mengenal angka sekaligus menghitung sederhana.³ Melalui permainan jam pintar anak-anak dapat mengenal konsep angka, mengetahui urutan, membilang, mengaitkan jumlah benda-benda dengan angka, melalui permainan tersebut dapat menghasilkan peningkatan yang cukup nyata dalam kemampuan matematika bagi anak.

²Romlah Umi, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 1, No. 1 (06 Oktober 2018): 1-17, <https://doi.org/10242/ajipaud.v1i12998>.

³Berda Asmara, "Penggunaan Media Jam Pintar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1-20 Pada Anak Kelompok B di TK Khadijah Wonokromo Surabaya", No. 57 (2018).

Permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Selain itu, permainan matematika juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, kemampuan mengukur, memperkirakan, mengetahui serta membedakan konsep ruang. Dengan permainan matematika yang diberikan pada anak sejak usia dini pada kegiatan belajar di PAUD akan bermanfaat untuk membuat anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

Terlebih seperti yang kita lihat pada zaman sekarang banyak pihak yang menekankan kepada anak untuk menguasai konsep dan kemampuan matematika dikarenakan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung atau matematika, sehingga kelak anak akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang Pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.⁴

Sebagai pendidik, seyogyanya untuk memberikan alat permainan berupa benda konkrit untuk mengembangkan kemampuan dasar matematika anak. Di samping benda yang konkrit, dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak taman kanak-kanak juga membutuhkan media yang menarik serta menyenangkan bagi anak sehingga anak tertarik dan mudah memahami

⁴Heny Wulandary, *Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia Dini, Pertama*, (Bandar Lampung: UNU Press, 2021), h. 23.

tentang apa yang disampaikan. Pelajaran matematika harus dijadikan sebagai sesuatu yang menyenangkan. Sehingga, berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti di RA Babussalam Pemurus Dalam Banjarmasin adapun masalah yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu kemampuan dalam menerima pembelajaran matematika di antara beberapa anak didik belum maksimal, hal ini disebabkan dalam mengenal lambang bilangan dan media yang digunakan tidak bervariasi. Selain itu, sulit mengkondisikan anak yang kurang fokus, harus ada alat peraga yang cukup untuk pengenalan matematika sehingga pembelajaran dapat berjalan kondusif. Terlebih ditemukan anak yang sulit mengenal lambang bilangan 1-12 dan anak kesulitan membedakan angka yang hampir sama bentuknya misal antara angka 6 dan 9 selain sulit membedakan angka, terdapat juga anak yang belum mampu menyebutkan urutan angka dengan tepat hal ini mungkin saja dipengaruhi oleh rentang konsentrasi anak yang pendek. Bukan hanya dari segi anak, peneliti pun menemukan beberapa kendala yang ada pada guru. Hal ini dilihat ketika kegiatan belajar mengajar, minimnya sarana dan prasana membuat guru tidak dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk anak didik. Adanya media sebagai sarana belajar untuk anak sangat berpengaruh dalam proses pemahaman anak, kehilangan ini membuat anak tidak mendapat kesempatan belajar secara konkrit dengan menggunakan benda-benda konkrit, yang bisa dimanipulasi dengan tangan, yang dapat dipegang, dilihat, dirasakan, untuk memahami konsep banyak atau sedikit. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti guru yang mengajar lebih sering menggunakan LKA serta tulisan yang ada di papan tulis dalam mengembangkan kemampuan matematika anak. Oleh karena

penggunaan media yang cenderung sama dan monoton tersebut menyebabkan *feedback* yang didapatkan dari anak terasa kurang dan anak dalam mengenal lambang bilangan juga masih sering tertukar. Oleh sebab itu, ketika pembelajaran berlangsung tidak heran jika anak cepat merasa bosan, pasif bahkan ada anak yang masih belum mengenal lambang bilangan dengan benar dan ketika guru menanyakan lambang bilangan yang ada di papan tulis anak belum mampu menjawabnya. Adapun media permainan jam pintar sudah dimiliki oleh RA Babussalam Pemurus Banjarmasin sejak lama, hanya saja media tersebut tersimpan di dalam lemari.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang bagaimana meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak, terlebih konsep matematika sangat urgen untuk diterapkan sejak dini pada anak. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul *Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin*.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional berisi tentang istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang dimaksud oleh peneliti. Adapun beberapa istilah yang menjadi perhatian dan membutuhkan penegasan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penerapan metode bermain melalui alat permainan jam pintar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Adapun anak usia dini yang diteliti dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang usianya berkisar antara 4-5 tahun.

3. Permainan Jam Pintar

Permainan jam pintar adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu yang dihiasi dengan warna-warna yang cerah yang digunakan untuk menjelaskan cara mudah mengenal angka 1-12.

4. Kemampuan Dasar Matematika

Kemampuan dasar matematika adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika serta angka-angka. Kemampuan dasar matematika dilakukan

dengan menjelaskan secara berulang-ulang kepada anak didik agar mereka mudah mengingat dan memahami lambang angka 1-12.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, adapun penelitian ini memfokuskan pada implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, agar penelitian ini tidak meluas dan untuk mempermudah melakukan penelitian maka berikut adalah fokus penelitian yang akan peneliti teliti:

1. Bagaimana implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin?
2. Bagaimana respon anak setelah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirancang, Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

2. Bagaimana respon anak setelah implementasi permainan jam pintar yang diterapkan kepada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini disebabkan beberapa hal di antaranya:

1. Pembelajaran matematika anak belum maksimal, disebabkan dalam mengenal lambang bilangan dan media pembelajaran masih sederhana, serta beberapa guru belum menampilkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
2. Kemampuan dasar matematika sangat penting untuk dikembangkan sejak dini.
3. Anak sulit mengenal lambang bilangan 1-12 dan sulit membedakan angka yang hampir sama bentuknya misal antara angka 6 dan 9 selain sulit membedakan angka, terdapat juga anak yang belum mampu menyebutkan urutan angka dengan tepat hal ini mungkin saja dipengaruhi oleh rentang konsentrasi anak yang pendek.
4. Sepengetahuan peneliti belum ada yang melakukan penelitian di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diketahuinya implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini pada kelompok A di

RA Babussalam Pemurus Banjarmasin, maka hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah manfaat bagi semua pihak.

1. Secara Teoritis

Memberikan informasi/sumbangsih keilmuan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika melalui penggunaan media permainan jam pintar di Taman Kanak-Kanak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dalam menyelesaikan tugas.
- 2) Anak dapat mengembangkan prestasi belajarnya secara optimal.
- 3) Anak mengenal angka 1-12 melalui media permainan jam pintar.
- 4) Memberikan pengalaman serta wawasan baru pada anak dalam meningkatkan kemampuan dasar matematika.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi motivasi atau sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih suatu media yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak, sehingga anak tidak cepat bosan dan mudah menerima pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui cara yang digunakan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak melalui media permainan jam pintar.

G. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti melakukan beberapa survey terhadap beberapa skripsi dan jurnal terdahulu kemudian menemukan beberapa persamaan dan juga perbedaan terhadap penelitian terdahulu baik dari penelitian yang sudah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Fina Sofiyatun yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Permainan (Angka, Warna, dan Bentuk Geometri) di Pos PAUD Se-kecamatan Gunungpati Kota Semarang, (Skripsi), Universitas Negeri Semarang, 2019. ⁵	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia 3-4 tahun dengan media balok laci aritmatika, dengan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan signifikan pada kemampuan matematika permulaan anak usia dini di POS PAUD se-Kecamatan	Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin mengetahui bagaimana kemampuan matematika anak menggunakan media APE, pun penelitian ini memiliki persamaan lain yaitu sama-sama meneliti anak usia dini sebagai subjek penelitian	Adapun perbedaan terdapat antara penelitian yang peneliti teliti dengan peneliti terdahulu adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Selain itu, penelitian ini menggunakan subjek anak berumur 3-4 tahun,

⁵Fina Sofiyatun, "Peningkatan Kemampuan Matematik Permulaan Melalui Permainan (Angka, Warna dan Bentuk Geometri) di Pos Paud SE-kecamatan Gunungpati Kota Semarang " *Skripsi*; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Gunungpati Kota Semarang setelah penerapan media permainan balok laci aritmatika.		sedangkan penelitian peneliti menggunakan subjek anak kelompok A. Selain subjek, objek penelitian ini jauh berbeda dengan penelitian yang akan diteliti peneliti. Pun dengan lokasi penelitian juga berbeda.
2	Ariyanti yang berjudul “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung”, (Jurnal), Psikologi Tabularas, 2015. ⁶	Hasil analisis data yang dilakukan antara post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan taraf signifikansi $p=0,032$. Hal ini menunjukkan perbedaan kemampuan berhitung antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Rerata skor kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ($7,5>3,5$). Jadi Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung.	Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin mengetahui bagaimana kemampuan anak matematika setelah diimplementasikan media APE dalam proses belajar-mengajar.	Adapun perbedaan terdapat antara penelitian yang peneliti teliti dengan peneliti terdahulu adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Selain itu, penelitian ini menggunakan subjek anak kelas 2 SD, sedangkan penelitian peneliti menggunakan subjek anak kelompok A yang kisaran usianya 4-5 tahun. Selain subjek, objek penelitian ini jauh berbeda dengan penelitian yang akan diteliti

⁶Ariyanti, “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung”, dalam *Jurnal Psikologi Tabularasa*, April 2015, 10 (1): 58-69. <https://doi.org/10.26905/jpt.v10i1.243>

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Deskripsi Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				peneliti. Pun dengan lokasi penelitian juga berbeda.
3	Tati Rahmawati yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”, (Skripsi), IAIN Salatiga, 2018. ⁷	Hasil data yang diperoleh pada pra siklus anak yang sudah berkembang ada 3 atau sebanyak 13,6%. Data yang diperoleh pada siklus I anak berkembang baik meningkat menjadi 10 atau sebanyak 45,5%. Hasil siklus II anak yang berkembang baik ada 2 anak dikarenakan tidak konsentrasi dan belum mampu mengikuti peraturan permainan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan lingkaran warna berhasil mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018	Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti peneliti adalah bahwa penelitian ini menggunakan subjek yang sama dengan peneliti. Sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak menggunakan alat/media APE.	Sementara perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif, berbeda dengan jenis penelitian ini yang menggunakan penelitian tindakan kelas. Selain itu, lokasi penelitian yang digunakan juga berbeda.

Setelah meninjau beberapa hasil penelitian tersebut di atas, peneliti berpendapat bahwasanya penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Sehingga dengan adanya kajian penelitian terdahulu, peneliti

⁷Tati Rahmawati “Pengembangan Kemampuan berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna pada Kelompok A di PAUD Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Ajaran 2017/2018” , *Skripsi*, Fakultas Tarniyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2018, h.50

terdorong untuk meneliti lebih dalam mengenai implementasi permainan jam pintar sebagai media pembelajaran. Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan pada implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika anak usia dini agar terlebih kemampuan ini penting untuk distimulasi sejak dini.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang objek penelitiannya adalah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan matematika dasar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data.

Jadi, untuk mempermudah mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir

Bab ini berisi tentang hakikat anak usia dini yang terbagi ke dalam definisi anak usia dini serta bagaimana karakteristik anak. Berikutnya membahas tentang pengertian permainan jam pintar, fungsi permainan jam

pintar. Kemampuan dasar matematika yang terdiri dari pengertian kemampuan dasar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan dasar matematika. Terakhir adalah kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Berisi uraian tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Laporan Hasil Penelitian

Bagian ini memuat uraian tentang data dan hasil temuan penelitian yang diperoleh dari sumber data, seperti gambaran umum lokasi penelitian yang terdiri dari sejarah singkat berdirinya sekolah dan lalu profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, denah sekolah, keadaan tenaga pengajar, keadaan peserta didik, hasil penelitian dan pembahasan.

5. Bab V Penutup

Bagian ini memuat tentang penyajian simpulan dan saran-saran bagi peneliti dalam bidang sejenis yang ingin melakukan penelitian lanjutan atau berupa usulan perbaikan kebijakan tertentu.

Akhirnya bagian terakhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.