

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini (AUD) adalah individu yang mempunyai karakteristik tertentu sesuai dengan fase usianya, salah satunya mempunyai rasa ingin tau yang besar. Menurut Rosa (2019), anak diusia dini ini merupakan periode terawal dan terpenting serta mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan dalam kehidupan manusia. Masa anak berusia dini adalah masa era keemasan (*golden age*) stimulasi anak sangat penting untuk perkembangannya di semua aspek. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai bagaimana beragama serta sifat bermoralnya, fisik untuk motoriknya, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, dan seni.

Perkembangan anak di usia dini berkembang sangat pesat, stimulasi sangat diperlukan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga diperlukan adanya pembekalan pendidikan untuk anak di usia sedini mungkin yakni dengan adanya PAUD. Pada Undang-Undang Bernomor 20 pada Tahun 2003 berisikan muatan tentang Sistem Pendidikan Nasional tersirat dipasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa “Makna Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki berbagai

pesiapan didalam memasuki tahapan pendidikan yang akan dilajutinya”.

Aspek perkembangan yang dimiliki anak yang menonjol salah satunya yaitu perkembangan di ranah kognitif. Menurut Setyaningrum et al. (2014), perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan berpikir yang ada di diri anak termasuk didalamnya bentuk sebuah perhatian, kecakapan daya ingat, kemampuan penalaran, keterampilan kreativitas, serta keunggulan berbahasa. Perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan, supaya anak mengenal lingkungan dengan pancainderanya. Kemampuan yang dikembangkan pada anak berusia dini salah satunya adalah kemampuan didalam mengenal konsep-konsep angka. Petunjuk dari Kementerian di bidang Pendidikan juga Kebudayaan bernomor 137 di Tahun 2014, memuat tentang beragam apa saja Standar Tingkat Prestasi Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun adalah menceritakan banyak benda 1-10, mengetahui konsep angka, dan mengetahui simbol angka.

Menurut Apriyansyah (2018), pembelajaran berhitung dapatlah secara bertahap akan melatih dikemampuan anak bisa berpikir dengan logis dan secara sistematis dari usia dini dan mengenal kemampuan dasar pembelajaran berhitung sehingga kedepannya anak lebih siap mengikuti pembelajaran tentang berhitung pada jenjang selanjutnya. Pada usia TK (Taman Kanak-kanak) merupakan masa yang tepat dalam mengenalkan angka melalui pembelajaran matematika, disebabkan anakpun akan peka terhadap segala rangsangan yang diterimanya di lingkungan mereka berada. Pembelajaran matematika untuk anak-anak TK harus disesuaikan dengan berbagai prinsip-prinsip pendidikan di level prasekolah, yakni

belajar dilakukan sambil bermain dan bermain dapat diselipkan kegiatan belajar (Mardiana et al., 2016).

Berhitung termasuk dalam ilmu matematika. Menurut Lunchis (dalam Fidrayani et al., 2020), matematika membahas tentang simbol secara numerik. Griffith (dalam Fidrayani et al., 2020) berpendapat juga bahwa berhitungpun dapat dikatakan sebagian bentuk komponen yang berkenaan dengan konsep bilangan, simbol bilangan sehingga dapat berhitung dengan benar. Anak pada usia dini mulai merambah belajar hal matematika yaitu matematika sederhana contohnya melafalkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan, dan memasang lambang bilangan dengan jumlah benda. Hal itu dapat dipelajari secara alami yaitu ketika anak sedang bermain, karena mereka dapat menerapkan konsep bilangan melalui suatu permainan.

Menurut Beka (2017), memainkan permainan sederhana dengan angka, dengan selalu menggunakan sesuatu yang baru dan kreatif maka secara tidak sadar anak bersentuhan langsung dengan matematika. Permainan menyediakan berbagai bentuk kegiatan untuk anak-anak yang tidak terlalu serius dan materi yang terkandung didalam mainan berubah secara imajinatif seiring berjalannya waktu. Menurut Hurlock (dalam Marlina (2017), permainan melakukan semua aktivitas kesenangan terlepas dari hasil akhirnya. Selain itu Piaget dalam Marlina (2017), menjelaskan bahwa permainan adalah aktivitas yang berulang-ulang untuk kesenangan fungsional. Bentuk permainan yang dapat dipergunakan untuk bermain sekaligus untuk belajar konsep angka dan berhitung adalah permainan sunda manda.

Cara bermain *sunda manda* dengan cara melompatkan dengan mempergunakan salah satu kakinya serta dilakukan dengan beberapa orang di tanah atau lantai dengan gambar kotak-kotak untuk bermain. Menurut Fitri (2016), permainanpun dikatakan sangat cocok untuk mengenalkan konsep angka dikarenakan terdiri dari beberapa kotak yang berisikan aneka gambar serta angka dan anakpun akan melakukan lompatan mempergunakan salah satu kakinya sehingga bentuk permainan inipun akan menyenangkan bagi anak. Permainan *sunda manda* merupakan strategi alternatif dalam pembelajaran matematika, karena penggunaan permainan ini anak-anak dapat belajar dengan senang, dari rasa senang ini menimbulkan pengaruh positif pada anak dalam kemampuan untuk memahami segala materi-materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Fagan (dalam Masduki & Kurniasih, 2018), bentuk permainan *sunda manda* yang diterapkan akan memberikan kemampuan untuk merangsang anak berkompetisi dan melatih motoriknya ketika bermain.

Berdasarkan penelitian pendahulu di TK Pelita Sejahtera untuk anak usia dini terlihat bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak terlihat masih sangat rendah. Hal ini telah dibuktikan ketika anak melafalkan angka 1-10 hanya 5 anak dari 20 anak yang bisa, untuk mengurutkan angka 1-10 hanya 4 anak dari 20 anak yang bisa, untuk menunjuk angka 1-10 hanya 5 anak dari 20 anak dikatakan yang bisa, dan memasang simbol angka 1-10 dengan jumlah benda hanya 4 anak dari 20 anak yang bisa. Proses pengenalan angka yang dilakukan guru di kelas masih monoton karena masih menggunakan papan tulis dan lembar kerja, sehingga anak-anak terlihat bosan dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Kebosanan itu

terlihat dari perilaku anak yang terlihat asik bermain-main sendiri, anak terlihat berbicara sendiri dengan temannya, dan ada pula beberapa anak yang terlihat mengganggu temannya hingga membuat temannya menangis.

Penelitian ini merupakan strategi alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini dengan menggunakan permainan sunda manda yang sudah dimodifikasi atau dapat dikatakan sebagai permainan sunda manda modern. Bentuk dari permainan ini akan dicetak pada MMT dan tiap petak yang ada akan diberi angka 1-10, dan *flashcard* berbentuk lingkaran yang diberi angka 1-10 dan berwarna. Penelitian ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan penerapan permainan sunda manda modern, dan kelompok kontrol menggunakan *flashcard*. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Permainan Sunda Manda Modern untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar anak menggunakan permainan sunda manda modern?
2. Bagaimana hasil belajar anak menggunakan permainan *flashcard*?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar anak yang menggunakan permainan sunda manda modern dengan hasil belajar anak yang menggunakan *flashcard*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisis hasil belajar anak menggunakan permainan sunda manda modern.
2. Menganalisis hasil belajar anak menggunakan permainan *flashcard*.
3. Menganalisa perbedaan hasil belajar anak yang menggunakan permainan sunda manda modern dengan hasil belajar anak yang menggunakan *flashcard*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran melalui metode bermain sunda manda modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Menghilangkan rasa kebosanan anak saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mampu meningkatkan kemampuan berhitung.
- 3) Membuat anak lebih aktif.
- 4) Meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Proses untuk meningkatkan kompetensi guru.
- 2) Meningkatkan kreatifitas guru didalam membuat media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan evaluasi kinerja lembaga untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Meningkatkan pengelolaan pembelajaran.