

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. usia dini merupakan masa dimana anak mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan masa ini masa keemasan (golden age). Sesuai dengan permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek yaitu: nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai intervensi perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Intervensi ini melibatkan pemberian stimulus pendidikan yang dirancang untuk membina pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga membekali anak dengan kesiapan yang diperlukan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Kemajuan masyarakat kontemporer menunjukkan semakin meningkatnya perhatian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan anak, dan beragam layanan, yang semuanya disesuaikan dengan keadaan dan kapasitas yang ada di seluruh kerangka pendidikan formal maupun informal.

Mengembangkan pemahaman yang bernuansa tentang lintasan perkembangan, pendidikan secara luas diakui sebagai jalan penting untuk membina pertumbuhan pribadi dan memperkaya pengalaman manusia. Seiring individu dewasa, kemampuan bawaan mereka menjadi semakin terlihat. Lebih lanjut, segudang elemen memengaruhi lintasan perkembangan anak usia dini. Secara inheren, anak-anak menunjukkan pola perkembangan yang berbeda di berbagai domain, termasuk kemampuan kognitif, minat,

bakat, kreativitas, kepribadian, regulasi emosi, atribut fisik, dan interaksi sosial. Pengembangan bakat bawaan anak tidak hanya bergantung pada kecenderungan genetik (keturunan) tetapi secara signifikan dibentuk oleh lingkungan sekitarnya. Komponen kunci dalam memelihara perkembangan anak usia dini melibatkan membekali anak-anak dengan rasa konsep diri yang lebih kuat di berbagai bidang perkembangan, yang mencakup pemahaman agama, keterampilan sosial-emosional, kemandirian, kemahiran berbahasa, fungsi kognitif, dan perkembangan fisik.

Salah satu kompetensi penting bagi anak usia dini yang membutuhkan perkembangan dini adalah numerasi. Bagi anak usia dini, numerasi berfungsi sebagai landasan bagi pengembangan kemampuan matematika selanjutnya, bahkan sejak bayi. Keterampilan numerasi yang perlu dikembangkan pada anak usia dini meliputi kemampuan membaca atau menghitung deret bilangan dari 1 hingga 10, melakukan perhitungan (memahami konsep kuantitas melalui benda nyata) hingga 20, mengidentifikasi simbol bilangan dari 1 hingga 10, menyusun deret bilangan dari 1 hingga 20 menggunakan benda konkret, mereplikasi simbol bilangan dari 1 hingga 10, mengaitkan simbol bilangan dengan benda yang sesuai hingga 20, dan mencocokkan bilangan dengan representasi simbolisnya. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang menarik dan merangsang, seperti permainan tradisional seperti "Dakon", teka-teki silang, kartu bilangan, jam bilangan, dan permainan berbasis pola, yang dengan demikian meningkatkan kemampuan matematika anak.

Permainan aritmatika dalam pendidikan anak usia dini berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan matematika dasar, sehingga membekali siswa secara intelektual untuk pembelajaran matematika selanjutnya di sekolah dasar. Tahap persiapan

ini meliputi pengenalan konsep numerik, representasi simbolis, warna, bentuk, ukuran, pola, dan kesadaran spasial melalui beragam alat dan aktivitas yang menarik dan menyenangkan yang berpusat pada permainan.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Karena dalam bermain peserta didik bisa melakukan kegiatan yang sangat banyak. Kegiatan yang dilakukan bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai, melainkan mencakup pula kegiatan untuk mencoba, mengamati, meneliti bahkan mencoba hal-hal yang baru. Aktivitas yang dilakukan saat bermain bisa membuat anak menjadi aktif baik secara fisik maupun psikis sehingga dapat mendukung perkembangan bagi berbagai aspek perkembangan. Melalui bermain peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Anita Yas : 2013)

Dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak, tentang tahap perkembangan serta kemampuan umum anak guru akan mendapat gambaran. (Patmonodewo dan Soemiarti. 2002) anak sering mengalami kurangnya minat dalam belajar berhitung, mereka cenderung lebih suka dalam permainan-permainan yang menarik. Dalam hal ini berhitung anak kurang begitu menguasai dengan baik, dalam hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan penugasan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam hal berhitung, karena bersifat monoton dan tidak adanya suatu permainan, sehingga nilai kemampuan berhitung anak masih rendah.

Beragam genre permainan lazim di masyarakat, mulai dari yang murah hingga yang mahal, dan mencakup bentuk-bentuk kuno maupun modern. Setiap genre permainan berpotensi menghasilkan dampak positif maupun negatif. Kerangka kerja pendidikan

seharusnya berupaya membimbing peserta didik menuju perkembangan positif, sehingga mendorong pembelajaran insidental di sepanjang pengalaman bermain mereka.

Permainan warisan budaya merupakan media yang berharga untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak-anak, dengan permainan seperti Dakon sebagai contoh utamanya. Dakon, sebuah mainan yang unik, memberikan banyak manfaat, termasuk stimulasi keterampilan motorik halus, kompetensi numerik, dan peningkatan konsentrasi peserta didik. Lebih lanjut, Dakon mudah diakses melalui perolehan sumber daya alam. Permainan tradisional Dakon pada dasarnya menekankan penguasaan komputasi. Permainan ini memiliki beberapa fungsi penting, terutama dalam mengasah kemampuan aritmatika dan koordinasi motorik halus anak-anak. Melalui media permainan Dakon yang menarik, anak-anak dapat secara bersamaan terlibat dalam pembelajaran matematika dengan menghitung biji Dakon. Lebih lanjut, penempatan setiap biji yang tepat pada papan Dakon berfungsi untuk mengasah kontrol motorik anak dan meningkatkan fokus perhatian mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2025, di Kelompok Belajar Al-Amin, Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03 Ds. Belimbing, Kec. Kosambi Kab. Tangerang-Banten, yang melibatkan 10 siswa (4 laki-laki, 6 perempuan), ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok B kurang berkembang. Hal ini dibuktikan dalam kegiatan di mana pendidik meminta siswa untuk menghitung jumlah kendaraan yang digambarkan dalam sebuah ilustrasi. Sebagian besar siswa di Kelompok B tidak dapat menghitung kendaraan yang digambarkan secara akurat dan membutuhkan bantuan dari pendidik. Pendekatan pedagogis terutama menggunakan alat bantu visual dan metodologi pengajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya, kemampuan berhitung anak-anak dapat

dikatakan kurang optimal, yang disebabkan oleh kurangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, yang mengakibatkan kemampuan berhitung mereka tetap di bawah standar.

Sebab itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan dakon. Permainan dakon sendiri adalah permainan tradisional asli Indonesia. Cara mainnya adalah suatu permainan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan dakon. Papan tersebut diisi dengan manik-manik atau biji-bijian. Setiap anak mendapatkan jumlah manik-manik yang sama untuk dimainkan.(Fleisher Paul. 2003) Dalam penelitian ini, dakon merupakan salah satu media pembelajaran. Media dakon mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka.

Berdasarkan fakta yang ada maka peneliti ingin mencoba meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain dakon. Karena suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita berikan dapat dimengerti oleh peserta didik dan kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu dakon adalah permainan yang sangat mudah didapat dari alam sekitar. Pada penelitian ini penulis memilih judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Kelompok Belajar Al-Amin.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berhitung peserta didik pada kelompok Belajar Al-Amin Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03 Ds. Belimbing, Kec. Kosambi Kab. Tangerang-Banten
2. Apakah bermain dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik pada Kelompok Belajar Al-Amin Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03 Ds. Belimbing, Kec. Kosambi Kab. Tangerang-Banten ?
3. Bagaimana peran permainan dakon dalam menghasilkan peserta didik yang mahir dalam berhitung pada Kelompok Belajar Al-Amin Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03 Ds. Belimbing, Kec. Kosambi Kab. Tangerang-Banten?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik melalui permainan tradisional dakon pada Kelompok Belajar Al-Amin Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03 Ds. Belimbing, Kec. Kosambi Kab. Tangerang-Banten.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, sebagaimana dirumuskan oleh penulis, adalah "Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui pemanfaatan permainan tradisional 'dakon' di Kelompok Belajar Al-Amin, yang terletak di Kp. Belimbing Simpang 5 RT 05 RW 03, Ds. Belimbing, Kec. Kosambi, Kab. Tangerang-Banten".

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Untuk memperdalam pemahaman strategi pedagogis yang digunakan dalam meningkatkan kompetensi matematika melalui permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi pendidik

Sebagai sumber informasi mengenai efektivitas penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan numerik anak-anak.

b) Bagi anak-anak

Untuk memberikan masukan berharga dan memperluas basis pengetahuan anak-anak mengenai peningkatan kecerdasan matematika mereka melalui keterlibatan dengan permainan tradisional