

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah proses pendidikan yang diberikan kepada anak berusia 0-6 tahun. Hal ini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, yang mana mereka mengalami pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang cepat. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Melalui pemberian insentif pendidikan, tujuannya adalah untuk mendorong pertumbuhan fisik dan perkembangan anak agar mereka siap untuk melanjutkan tahap pendidikan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan periode kritis dalam pengembangan keterampilan kognitif, terdapat tantangan dalam menyediakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memegang peran krusial dalam membangun fondasi yang kokoh bagi perkembangan intelektual dan sosial anak. Fokus pada pengembangan numerasi pada anak usia dini menjadi penting karena merupakan unsur esensial dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional telah dikenal sebagai alat yang efektif dalam pengembangan keterampilan anak. Pada tahap usia dini, anak diharapkan mencapai 6 aspek perkembangan yang penting.

Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 tentang standar pembelajaran anak usia dini 6 aspek perkembangan tersebut adalah perkembangan fisik motorik, numerasi atau kognitif, seni, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa.

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penting dalam pembelajaran adalah perkembangan kognitif atau numerasi pada anak usia dini proses kecakapan untuk menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar membuat perkembangan numerasi anak usia dini menjadi perhatian penting dalam proses pendidikan terutama dalam pendidikan anak usia dini. Numerasi, yang dikenal juga sebagai literasi numerasi dan literasi matematika, merujuk pada kemampuan individu untuk merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan konsep matematika dalam berbagai situasi. Hal ini mencakup kemampuan untuk melakukan penalaran matematis serta menggunakan konsep, prosedur, dan fakta matematika untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memperkirakan fenomena atau kejadian (Napsiyah, Nurmaningsih, & Haryadi, 2022). Kemampuan numerasi adalah aspek yang memiliki signifikansi yang tinggi bagi siswa, sebab kemampuan tersebut memiliki korelasi erat dengan kemampuan memecahkan masalah matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari (Pangesti, 2018; Basri dkk, 2021). Seperti yang diketahui bahwa salah satu yang menjadi ukuran kualitas pendidikan disuatu negara adalah kemampuan numerasi siswanya (Kurniawati & Kurniasari, 2019). Numerasi bagi anak usia dini merupakan konsep pengembangan kemampuan matematika yang diperkenalkan kepada anak sejak

dini. Hal ini tidak hanya melibatkan pengenalan angka dan belajar menghitung, tetapi juga membantu anak memahami konsep-konsep matematika dasar melalui kegiatan yang menyenangkan dan relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Numerasi adalah kompetensi yang melibatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan berbagai angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari (Unicef, 2021). Selain itu, numerasi juga melibatkan kemampuan menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai format dan menginterpretasikan hasilnya untuk melakukan prediksi dan pengambilan keputusan (Kemendikbud, 2017). Penting untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika ini secara bertahap dan menyenangkan agar anak dapat mengembangkan minat yang positif terhadap matematika sejak dini. Tujuannya bukan hanya agar mereka dapat menghafal angka, tetapi juga memahami arti di balik angka dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak diajak untuk memahami konsep-konsep dasar seperti jumlah, bentuk, ukuran, pola, dan hubungan matematis lainnya. Pendekatan ini sering kali menggunakan permainan, aktivitas fisik, cerita, dan alat peraga yang menarik perhatian anak untuk mengajarkan konsep matematika secara tidak langsung. Misalnya, menggunakan mainan untuk menghitung, mengidentifikasi pola di sekitar mereka, atau menggunakan aktivitas sehari-hari seperti memasak untuk memahami konsep pengukuran dan jumlah.

Menurut Purpura, Baroody & Lonigan kemampuan numerasi pada anak dapat diamati melalui tahapan perkembangan numerasi yang meliputi tahap

informal numerasi, pengetahuan numerasi, dan tahap numerasi formal (Asrida., *et al*, 2022). Dalam konsep informal numerasi, anak telah mencapai kemampuan untuk menghitung secara berurutan dan memahami konsep kualitas dari benda-benda di sekitarnya. Tahap informal numerasi ini terjadi mulai dari usia dini hingga awal sekolah dasar. Ketika memasuki tahap awal sekolah dasar, kemampuan numerasi anak berkembang menuju tahap pengetahuan numerasi. Menurut Sarama & Clements kemampuan numerasi mengalami perkembangan menuju pemahaman konsep-konsep abstrak (Asrida., *et al*, 2022). Numerasi dan media pembelajaran saling terkait dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memungkinkan anak-anak untuk memahami konsep matematika yang lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini. Media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki peran vital dalam mendukung dinamika proses belajar-mengajar. Menurut Kustandi & Sutjipto fungsi media pembelajaran adalah untuk mengklarifikasi pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Widayanti, 2020). Media pembelajaran berperan sebagai alat pendukung bagi pendidik dalam menyampaikan pesan agar lebih mudah dipahami oleh anak didik. Karena itu, media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar dalam proses pembelajaran anak.

Menurut Aqib media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat dipakai untuk mengirimkan pesan, merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi anak didik, yang bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar (Widayanti, 2020). Media pembelajaran dan bermain memiliki hubungan yang erat dalam pengembangan anak usia dini. Mereka memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan kemampuan belajar yang cepat. Media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran mereka, sedangkan bermain juga merupakan bagian integral dari perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain dapat membangun pemahaman yang menciptakan pengalaman pembelajaran secara holistik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008: 857) dijelaskan bahwa istilah bermain berasal dari akar kata "main", yang merujuk pada pelaksanaan aktivitas atau kegiatan yang memberikan kesenangan atau kegembiraan. Aktivitas bermain menjadi sangat populer di kalangan anak usia dini, yang tercermin dari sebagian besar waktu yang mereka habiskan untuk bermain. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Bermain merupakan salah satu metode bagi anak untuk menggali pengetahuan tentang lingkungannya. Ini merupakan kebutuhan yang sangat pokok dan esensial, terutama pada anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosional, motorik, dan bahasa mereka secara holistik.

Bermain dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Menurut Elizabeth Hurlock Bermain aktif merupakan kegiatan bermain yang mana menimbulkan rasa kesenangan dari yang dilakukan oleh individu setiap anak, sedangkan bermain pasif adalah kegiatan bermain yang kesenangannya diperoleh dari kegiatan orang lain (Hikmah, 2019). Bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan aspek fisik, kognitif, bahasa, dan sosial pada anak. Selain itu, bermain juga memiliki manfaat dalam merangsang kreativitas, memperkaya aktivitas otak, mengatasi konflik, melatih empati, mengasah panca indera, memberikan terapi, serta mendorong eksplorasi dan penemuan.

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia dan makhluk lainnya untuk bersenang-senang, belajar, atau berinteraksi. Menurut Adang Ismail bermain dapat diartikan menjadi dua bagian yaitu *play* dan *games*. Pertama sebagai “*play*” yaitu suatu aktifitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain juga dapat diartikan sebagai “*games*” yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah (Fadlillah, 2019). Sementara itu, permainan tradisional merujuk pada jenis permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan secara turun temurun diwariskan dari generasi ke generasi. Bermain dan permainan tradisional memiliki keterkaitan yang erat, baik dari segi nilai budaya, sosial, maupun pengembangan individual.

Permainan tradisional menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang diterapkan dalam proses pendidikan anak usia dini. Salah satu permainan tradisional yang dapat memperkaya kecerdasan matematika adalah melalui

praktik bermain dakon. Selain berperan dalam pelestarian budaya, aktivitas ini juga mampu merangsang berbagai aspek perkembangan pada anak. Permainan tradisional merujuk pada jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan secara turun-temurun disampaikan secara lisan di dalam kelompok tertentu. Menurut Akbari.,*et al.* permainan ini bersifat tradisional dan sering kali memiliki variasi yang beragam (Iswinarti, 2017). Permainan tradisional sering kali memiliki akar yang dalam pada sejarah masyarakat. Mereka telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat dalam berabad-abad, mencerminkan nilai-nilai budaya, cara hidup, serta mitos dan legenda dari suatu daerah atau etnis tertentu.

Permainan tradisional tidak hanya sekadar hiburan belaka, tetapi juga merupakan sarana pembelajaran yang efektif. Mereka membantu dalam pengembangan keterampilan motorik, keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi, serta keterampilan kognitif seperti strategi, analisis, dan pemecahan masalah. Seiring dengan itu, permainan ini juga sering kali menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerjasama, ketekunan, dan persaingan yang sehat. Permainan tradisional seringkali melibatkan aturan dan nilai-nilai yang tercermin dari budaya masyarakat setempat. Permainan tradisional mencakup beragam jenis, termasuk permainan seperti lompat tali, cangkrik, dakon, bola bekel, dan petak umpet. Ketika terlibat dalam permainan, orang dewasa memiliki tanggung jawab yang krusial dalam memastikan keselamatan anak-anak dalam berbagai situasi. Permainan tradisional tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga memegang peran penting dalam melestarikan warisan

budaya suatu masyarakat. Di antara permainan tradisional yang dapat dimainkan anak ialah permainan congklak atau dakon (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022).

Permainan dakon, juga dikenal sebagai congklak, adalah permainan tradisional yang telah ada sejak zaman kuno dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini melibatkan penggunaan papan permainan dengan 14 lubang kecil dan 2 lubang besar di ujung kiri dan kanan. Tujuh lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kanannya dianggap sebagai wilayah pemain tersebut (Heryanti, 2014: 46).

Permainan tradisional yang dikenal luas di berbagai daerah di Indonesia adalah permainan congklak. Di Surakarta, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan sebutan dakon. Alat bermain dakon terdiri dari papan congklak dan biji congklak yang dimainkan oleh dua pemain untuk menentukan hasil akhirnya. Papan congklak memiliki 14 lubang kecil, dengan setiap pasangan lubang berada di sisi yang berlawanan, dan terdapat satu lubang besar di setiap sisi papan congklak (Sari et al., 2019). Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, anak-anak dapat mengasah keterampilan matematika dasar mereka, meningkatkan konsentrasi, memperdalam pemahaman angka, dan juga meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama mereka. Integrasi yang tepat dalam pendekatan pembelajaran anak usia dini dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membangun fondasi yang kuat dalam literasi dan numerasi pada masa depan anak-anak.

Permainan dakon merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang melibatkan penggunaan papan dakon dan biji dakon. Permainan ini memiliki

daya tarik bagi anak-anak dan dapat membantu mereka dalam memperoleh pemahaman konsep bilangan, terutama dalam hal pembilangan. Permainan dakon memiliki aspek-aspek yang dapat dikembangkan, seperti kemampuan anak untuk mengucapkan jumlah biji yang terdapat di dalam cekungan, keterampilan dalam menempatkan biji ke dalam cekungan sambil melakukan pembilangan, dan kemampuan untuk menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan menghitung jumlah benda di sekitar mereka. Dakon, sebagai permainan tradisional Indonesia yang membutuhkan keterampilan berhitung dan strategi, menawarkan potensi untuk membantu dalam pengembangan keterampilan numerasi pada anak-anak. Namun, dalam konteks modern dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, permainan tradisional sering kali terpinggirkan oleh permainan digital dan aktivitas lainnya.

Penelitian mengenai media dakon untuk anak usia 5-6 tahun menjadi relevan karena dakon memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Disamping hal itu mengapa peneliti memilih untuk mengembangkan media dakon disebabkan turunnya minat anak terhadap permainan tradisional dakon karena cara bermainnya yang monoton dan juga kurangnya pemahaman numerasi pada anak usia 5-6 tahun hingga memasuki jenang selanjutnya anak masih belum memahami konsep dasar numerasi. Kurangnya pemahaman tentang numerasi dikalangan anak usia dini menjadi salah satu tantangan bagi peneliti untuk segera diatasi. Peneliti mengembangkan media dakon menjadi “Dhekon Segi Empa” yang memiliki dampak yang

signifikan dalam pengembangan aspek numerasi pada anak usia dini, karena pada usia ini anak-anak sedang dalam tahap kritis pengembangan keterampilan numerasi sebagai bekal untuk jenjang selanjutnya. Dhekon segi empa' merupakan permainan dakon yang sudah dimodifikasi tentunya juga melibatkan penghitungan biji-bijian dalam lubang-lubang yang ada, perbedaannya dari permainan dakon biasa yaitu lubang, dadu, kartu numerasi dan bentuk dakonnya. Anak-anak belajar untuk mengidentifikasi jumlah biji, melakukan penambahan atau pengurangan sederhana, menebali huruf/angka, membaca, menyanyikan lagu daerah dan mengembangkan pemahaman awal tentang konsep matematika.

Pengembangan media dakon bagi anak usia dini memiliki kepentingan yang substansial dalam mengoptimalkan perkembangan mereka. Media dakon dapat berperan sebagai sarana pendidikan yang menyenangkan dan efektif, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti berhitung, berpikir strategis, dan mengasah daya ingat. Selain itu, melalui interaksi dengan media dakon, anak-anak belajar konsep-konsep dasar seperti matematika, kerjasama, toleransi, dan komunikasi, membentuk dasar bagi perkembangan sosial-emosional mereka. Dalam penelitian ini dakon merupakan salah satu media pembelajaran. Permainan tradisional dakon merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung (Kurniati, 2006: 123). Berdasarkan uraian diatas maka penelitian yaitu untuk mengembangkan media permainan dakon serta keefektifannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu Desi Mulyani, dkk (2020: 163) Permainan dakon adalah sebuah media yang unik bagi anak-anak. Sebagai

bagian dari upaya pengembangan media dakon sebelumnya, pembuatan media dakon ini mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan, diantaranya dengan memperbaharui bentuk dakon yaitu menjadi bentuk ikan, namun di kembangkan kembali menjadi bentuk segi empat serta ditambah dengan adanya kartu numerasi. Dhekon Segi Empa'ini tentunya akan menarik minat belajar siswa dan meningkatkan kemampuan numerasi atau kognitif anak. Media dakon yang telah dikembangkan menggunakan biji-bijian bertujuan agar anak-anak secara tidak langsung dapat mengenal jenis biji-bijian tersebut sebagai bagian dari upaya pengenalan terhadap sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar. Dakon adalah sebuah permainan tradisional yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini karena permainan dakon dapat membantu anak dalam memperoleh pemahaman konsep matematika sekaligus memberikan kesenangan karena sifatnya yang bersifat permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu hal yang menarik dan memiliki potensi untuk meningkatkan daya konsentrasi mereka.

Pengenalan numerasi yang telah dilakukan di taman pendidikan daerah sekitar antara lain, berdasarkan hasil wawancara di RA Ulil Albab Kamal pada 22 januari 2024 kepada 1 orang wali kelas dan 1 orang kepala sekolah. 1 orang informan ibu Eni selaku kepala sekolah tersebut menjelaskan bahwa pernah memberikan pembelajaran numerasi menggunakan konsep bilang dengan metode belajar yang sederhana yaitu pengurangan dan penjumlahan sederhana. Hasil wawancara 1 informan ibu Anis selaku wali kelas juga menyatakan bahwa pembelajaran numerasi masih pada tahap konsep bilangan yang sudah

diterapkan pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tersebut, maka peneliti menyimpulkan pengenalan numerasi anak masih belum sepenuhnya dilakukan oleh pendidik di kelas B RA Ulil Albab Kamal dalam kegiatan belajar.

Penelitian awal selanjutnya yaitu wawancara kepada guru kelas di TK B RA Ulil Albab Kamal yang dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2024. Wawancara ini dilakukan kepada 1 informan yaitu ibu Siti Syafa'ah, beliau menyatakan bahwa numerasi mulai diterapkan sejak awal tahun 2024. Pembelajaran numerasi masih pada konsep bilangan dengan menggunakan media aparatus untuk membantu implementasi pembelajaran numerasi pada siswa/i. Kemudian penerapan pembelajaran numerasi belum pernah menggunakan media permainan tradisional apapun sebagai alat/media yang digunakan dalam implementasi pembelajaran pengenalan numerasi pada anak.

Berdasarkan dengan penelitian awal yang telah peneliti lakukan di RA Ulil Albab mengungkapkan bahwa sekolah ini belum pernah menerapkan permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran. Permainan dakon merupakan salah satu alat permainan edukasi untuk mrngajarkan konsep bilangan dan berhitung (Eni Kusniawati, 2024). Kurangnya penerapan numerasi pada pembelajaran anak TK B RA Ulil Albab Kamal tentunya akan berpengaruh pada anak saat mereka memasuki jenjang berikutnya. Permainan tradisional dakon juga belum pernah digunakan sebagai alat pengenalan numerasi dalam proses belajar di RA Ulil Albab. Peneliti melakukan tahap awal untuk menguji cobakan permainan “Dhekon Segi Empa” kepada empat siswa. Hasil yang

didapat yaitu Anak-anak di RA Ulil Albab masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep permainan dakon, sehingga diperlukan upaya lebih lanjut dalam memberikan penjelasan secara terperinci dan mendalam untuk membantu mereka meraih pemahaman yang lebih baik terhadap aturan permainan tersebut. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan dakon, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial mereka, sambil melestarikan warisan budaya lokal.

Penelitian sebelumnya mungkin telah menyoroti pentingnya bermain dalam pembelajaran anak-anak, tetapi belum tentu secara khusus mengaitkannya dengan permainan tradisional tertentu dan dampaknya terhadap aspek numerasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada peran Dhekon Segi Empa' dalam mempengaruhi kemampuan numerasi (kemampuan berhitung, pengenalan pola, dsb.) pada anak usia dini. Meskipun permainan tradisional memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif, penelitian tentang pengaruh dakon terhadap numerasi pada anak usia dini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap relevan untuk mengisi celah pengetahuan ini.

B. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media Dhekon Segi Empa' dalam pengenalan numerasi pada anak usia dini?

2. Bagaimana kelayakan media Dhekon Segi Empa' dalam pengenalan numerasi pada anak usia dini?
3. Bagaimana efektivitas media Dhekon Segi Empa' dalam pengenalan numerasi pada anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu :

1. Menguraikan tahapan pengembangan media Dhekon Segi Empa' sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini.
2. Mengetahui kelayakan media Dhekon Segi Empa' sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini.
3. Mengetahui efektivitas media Dhekon Segi Empa' sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan numerasi pada anak usia dini.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk dari media Dhekon Segi Empa' yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional Dhekon Segi Empa' merupakan inovasi permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi berbentuk persegi dan adanya kartu numerasi untuk pengenalan numerasi pada anak usia dini sehingga membantu mengembangkan keterampilan kognitif serta pemahaman dasar tentang angka.

2. Nama permainan Dhekon Segi Empa' berasal dari pengambilan bahasa madura yang artinya dakon persegi, yang mana biasanya bidang permainan dakon berbentuk elips sedikit memanjang.
3. Media ini merupakan jenis permainan tradisional yang melestarikan budaya, tradisi, dan nilai-nilai masyarakat tempat mereka berasal. Pada media Dhekon Segi Empa' memuat antara lain terdapat biji dakon, kartu numerasi, gambar, dan bahan tradisional.
4. Bahan digunakan untuk membuat alat permainan Dhekon Segi Empa' adalah kayu dan batok. Sedangkan bahan untuk membuat kartu numerasi yaitu karton.
5. Kartu numerasi dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat visual untuk mengajarkan konsep-konsep matematika. Mereka harus menjawab tentang soal-soal pengenalan angka serta penjumlahan/pengurangan.
6. Adanya kartu numerasi ini untuk mengerjakan suatu rintangan ketika berhenti pada daerah lawan.
7. Sasaran penggunaan media Dhekon Segi Empa' adalah anak usia 5-6 tahun.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penyelesaian penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah, berikut adalah batasan masalah yang harus diperhatikan :

1. Proses pengembangan media dakon melibatkan perencanaan, desain, implementasi, dan evaluasi. Batasan ini membantu mengarahkan perhatian pada aspek-aspek spesifik dari pengembangan media.

2. Penelitian akan fokus pada 3 konsep numerasi (Bilangan, Geometri, dan Pengukuran) yang dapat dihubungkan dengan bermain Dhekon Segi Empa’.
3. Batasan pada aspek pengenalan numerasi, seperti perbandingan dan mengurutkan angka, operasi hitung sederhana, mengenali dan membedakan bentuk geometri, mengenal bentuk panjang dan pendek, mengukur panjang dengan satuan tidak baku sesuai tingkatan usia 5-6 tahun.
4. Penelitian akan dilakukan di lingkungan pendidikan formal (sekolah) dengan mempertimbangkan aspek budaya lokal dalam permainan Dhekon Segi Empa’.
5. Usia dan tingkat partisipan anak-anak usia dini yaitu 5-6 tahun, sehingga batasan usia anak menjadi jelas dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka.
6. Pertimbangan keterlibatan dan partisipasi anak dalam pengembangan media dakon, sehingga hasil penelitian dapat lebih relevan dengan pengalaman dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembaruan numerasi dan literasi pada anak usia dini dengan memperkenalkan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi para praktisi pendidikan dalam merancang pendekatan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur secara umum terkait metode pembelajaran dan perkembangan kognitif, secara khusus permainan tradisional, mengenal numerasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana permainan tradisional seperti Dhekon Segi Empa' dapat berkontribusi dalam pengembangan numerasi berhitung pada anak usia dini. Selain itu, peneliti dapat mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif dan menciptakan dasar untuk pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

b. Bagi Anak

- 1) Anak-anak mendapat manfaat yang signifikan melalui permainan tradisional Dhekon Segi Empa', mereka dapat belajar berhitung secara menyenangkan dan interaktif.
- 2) Dapat meningkatkan minat anak terhadap matematika, memperkuat keterampilan berpikir logis, dan mengembangkan kemampuan sosial saat berinteraksi dengan teman sebaya.
- 3) Permainan Dhekon Segi Empa' dapat membantu anak-anak memahami konsep matematika dengan cara yang lebih konkret dan aplikatif.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana menggunakan permainan tradisional Dhekon Segi Empa' sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan numerasi dan keterampilan berhitung pada anak usia dini. Hal ini dapat membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berbasis permainan, menciptakan lingkungan kelas yang lebih interaktif dan memotivasi, serta memperluas repertoar metode mengajar guru.

d. Bagi Sekolah

1) Memiliki pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan inklusif.

Dengan memasukkan permainan tradisional Dhekon Segi Empa' dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang memfasilitasi perkembangan numerasi dan keterampilan berhitung anak usia dini secara menyenangkan.

2) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai tempat yang memperhatikan beragam cara pembelajaran yang efektif bagi perkembangan holistic anak.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dari judul skripsi "Pengembangan Media Dhekon Segi Empa' dalam Pengenalan Numerasi pada Anak Usia Dini" :

1. Media sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami, menginternalisasi, dan merespons

informasi dengan lebih baik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep tertentu. Media pembelajaran dapat berupa alat tradisional seperti buku, papan tulis, atau gambar, maupun teknologi modern seperti video, presentasi multimedia, dan aplikasi interaktif.

2. Dhekon segi empat' adalah permainan tradisional Jawa yang sudah di modifikasi menjadi 4 bagian membentuk persegi dan dimainkan dengan papan serta biji-bijian kecil. Permainan ini melibatkan strategi dalam menggerakkan biji-bijiannya di lubang-lubang papan sesuai dengan aturan tertentu.
3. Numerasi merupakan sebuah fondasi pembelajaran awal yang memperkenalkan konsep matematika pada anak usia dini mencakup pemahaman tentang angka, bilangan, pola, perbandingan ukuran, pengukuran, dan konsep-konsep matematika dasar lainnya.
4. Anak usia dini adalah anak usia pra-sekolah yang berada di rentang usia sekitar 5-6 tahun, sebelum memasuki pendidikan formal di sekolah dasar.