

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Numerasi Anak Usia Dini

a. Kemampuan Numerasi

Setiap anak usia dini mempunyai kemampuan masing-masing yang pastinya berbeda dengan anak yang lainnya, dan kemampuan tersebut sangat penting untuk distimulasi agar dapat berkembang dan meningkat dengan baik. Kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini salah satunya adalah kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah, pekerjaan dalam kehidupan masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar kita (Han, Susanto, &dkk, 2017).

Kemampuan numerasi adalah sebuah keahlian yang dapat menyelesaikan masalah secara praktis dengan menggunakan angka (Winata et al., 2021). Menurut Mulyani (2022) berpendapat bahwa kemampuan numerasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan kemampuan matematika yang telah dimilikinya dalam menjelaskan suatu kejadian. Sependapat dengan Feriyanto (2022) yaitu kemampuan numerasi merupakan sebuah kecakapan

dalam mengaplikasikan konsep bilangan dan ketrampilan operasi hitung seperti dapat menggunakan beragam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta kecakapan dalam menganalisa informasi yang disajikan pada berbagai bentuk representasi seperti halnya tabel, grafik, bagan, dan lainnya. Sepemikiran juga dengan pendapatnya Rizki (2021), kemampuan numerasi merupakan ketrampilan dalam mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi mereka setiap harinya. Keterampilan tersebut bisa muncul ketika permasalahannya sering tidak terstruktur yang biasanya memiliki banyak cara untuk penyelesaian atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas, serta terdapat hubungan dengan faktor non matematis (Saryanto, 2022).

Kemampuan numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Numerasi diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan kejadian, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Hal ini mampu membantu anak dalam mengenal manfaat matematika dalam kehidupannya sehingga mampu membuat penilaian dan keputusan yang diperlukan serta

menjadi manusia yang bertanggung jawab yang mampu berpikir logis (Pusmenjar, 2020).

Selain itu, kemampuan numerasi juga diartikan sebagai kemampuan yang menganalisis dengan menggunakan angka-angka atau pengetahuan dan keterampilan seperti:

- 1) Menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk solving practical problems dalam berbagai masalah kontekstual.
- 2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (table, grafik, bagan, dan bentuk lainnya), kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017).

Kemampuan numerasi anak dapat diketahui melalui tahap perkembangan numerasi, yaitu informal numerasi, pengetahuan numerasi, dan numerasi formal (Purpura, Baroody dan Lonigan, 2013). Pada tahap informal numerasi, anak sudah mampu membilang secara runtut dan mengenal kualitas benda. Informal numerasi terjadi pada anak usia dini hingga sekolah dasar awal. Memasuki usia awal sekolah dasar, kemampuan numerasi siswa berubah menuju tahap pengetahuan numerasi. Kemampuan numerasi berkembang ke arah konsep abstrak (Sarana & Clemnts, 2009).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi adalah kecakapan kemampuan berfikir yang telah dimiliki seseorang dalam kaidah matematika, seperti menggunakan berbagai bilangan, ketrampilan operasi hitung dan simbol matematika untuk menganalisa informasi yang disajikan pada berbagai bentuk representasi (tabel, bagan, grafik, dan lain sebagainya) serta kemampuan dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan permasalahan secara praktis yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Kemampuan numerasi masuk pada ranah perkembangan kognitif. Yang mana perkembangan ini penting untuk dikembangkan pada setiap indikatornya. Indikator-indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STTPA (Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), yaitu meliputi:

- 1) Pembelajaran dan pemecahan masalah
 - a) Menunjukkan kegiatan eksplorasi
 - b) Memecahkan masalah sehari-hari yang sederhana dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial.
 - c) Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks baru
 - d) Menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah (ide, gagasan, hal yang luar biasa)

2) Berfikir logis

- a) Harap perhatikan perbedaan ukuran: lebih besar dari atau sama dengan, kurang dari dan hampir
- b) Berikut adalah beberapa inisiatif untuk memilih tema permainan (misalnya "berpura-pura bermain burung")
- c) Buat rencana untuk dieksekusi
- d) Mengetahui penyebab dan efek lingkungan (hembusan angin menggerakkan daun dan air dapat membasahi barang)
- e) Mengkategorikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- f) Mengklasifikasikan beberapa objek ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan dengan lebih dari satu variasi
- g) Kenali pola ABCDABCD
- h) Mengurutkan objek berdasarkan ukuran dari minimum ke maksimum dan sebaliknya

3) Pemikiran simbolis

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Hitung menggunakan simbol numerik
- c) Mencocokkan angka dengan tanda angka
- d) Mengenal berbagai jenis simbol vocal dan konsonan
- e) Menyajikan berbagai jenis objek dalam bentuk foto atau tulisan

b. Anak Usia Dini

Anak usia dini dalam kamus besar Indonesia dijelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun. Adapun menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1, menyebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentan usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini mengacu pada pendidikan yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun sampai dengan 8 tahun (Suyadi, 2010).

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan. Dan merupakan individu yang unik, dimana memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Wina, 2009).

Menurut para ahli psikolog menjelaskan bahwa istilah anak usia dini merupakan individu yang berbeda yang memiliki ciri-ciri yang tampak dari psikologis anak selama masa kanak-kanak awal, diantaranya usia kelompok, usia meniru, mencari jati diri dan usia kreatif (Santrock, 2011).

Masa anak usia dini sering disebut dengan kata *golden age* ataupun masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak

mengalami masa peka untuk tumbuh dan kembang secara tepat dan cepat serta berkembang hebat. Perkembangan setiap anak usia dini itu tidaklah sama karena masing- masing anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Anak usia dini sejak dilahirkan, sel- sel otaknya itu berkembang secara luar biasa dengan membuat sambungan antar sel. Proses inilah yang akan membentuk pengalaman yang akan dibawa oleh anak seumur hidup. Dengan berbagai media sebagai hasil penelitian riset otak, disebutkan bahwa otak manusia ketika lahir terdiri atas 100 sampai 200 miliar sel otak, yang siap mengembangkan beberapa triliun informasi (Susanto, 2015).

Masa kecil anak- anak adalah masa dimana anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Mereka lebih cenderung senang bermain- main, bersenang- senang, ingin menang sendiri dan tidak mau diatur. Dengan begitu perlu adanya Upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan yang ada pada anak. Dimana potensi anak sangatlah penting untuk dikembangkan dan dioptimalkan untuk kepentingannya di masa yang mendatang.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah suatu kelompok anak dalam rentang usia 0-6 tahun yang memiliki keunikan dan karakteristik masing- masing yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan.

2. Permainan Sunda Manda Modifikasi

Permainan sunda manda modifikasi merupakan sunda manda yang dimodifikasi tanpa meninggalkan ciri khas permainan tradisionalnya. Dimana permainan sunda manda sangatlah familiar bagi anak-anak zaman dahulu. Penjelasan bagian ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama menjelaskan sunda manda tradisional, dan bagian kedua menjelaskan sunda manda modifikasi.

a. Sunda Manda Tradisional

1) Pengertian Sunda Manda Tradisional

Permainan adalah berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau sendiri secara menyenangkan. Adapun permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal bangsa Indonesia, dimana sering disebut dengan kata “dolanan”. Permainan merupakan suatu hal yang sudah umum dikalangan masyarakat. Permainan tradisional ini sangatlah banyak jenis dan ragamnya. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh anak-anak di waktu sore untuk mengisi waktu luangnya. Permainan tradisional bisa dimainkan secara berkelompok ataupun perorangan, baik dengan alat ataupun tidak. Salahsatu permainan tradisional yang biasa anak mainkan yaitu sunda manda.

Sunda manda merupakan salah satu permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Dan di setiap daerah permainan sunda manda ini memiliki nama yang berbeda- beda, diantaranya engklek, teklek, sunda manda atau sundah mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu, dan masih banyak lagi nama lainnya (Achroni, 2012).

Menurut Dharmamulya (2008) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan dimainkan menurut kegiatan pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda juga biasa disebut dengan engklek atau ingklik. Sebab dinamakan demikian karena cara memainkannya dengan cara engklek (melompat dengan satu kaki). Permainan ini dapat dilakukan di depan rumah ataupun di lapangan. Dan tidak ada batasan jumlah pemain dan juga waktu.

Permainan sunda manda atau engklek merupakan permainan tradisional yang cara bermainnya dengan melompat menggunakan satu kaki dalam sebuah pola yang sudah digambar petak-petak dan biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini bersifat komperatif, tetapi tidak ada hukuman

apapun bagi yang kalah. Permainan ini juga mengandung unsur yang melatih ketrampilan dan ketangkasan bagi pemainnya. Permainan tradisional dapat juga memberikan rasa senang pada anak-anak jika dilakukan pada pembelajaran anak usia dini. Permainan tradisional perlu dikenalkan serta dilestarikan terhadap penerus bangsa agar mereka mengetahui sejarah permainan tradisional.

Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan sunda manda ini berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman colonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah (Mulyani, 2016). Dimana dijelaskan bahwa makna sejarah dari permainan sunda manda yaitu sebuah perjuangan manusia dalam meraih wilayah. Dalam meraih wilayah tersebut tidak dengan saling berebut, tidak saling sruduk namun ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk bisa mendapatkan tempat berpijak tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan sunda manda adalah permainan tradisional yang disetiap daerah mempunyai nama julukan yang berbeda- beda dan permainan yang menggunakan media serta alat sederhana berupa gambar persegi empat yang digambar pada tanah datar dengan cara engklek satu kaki disetiap kotaknya tanpa menyentuh garis kotak.

2) Manfaat Sunda Manda Tradisional

Manfaat permainan sunda manda salah satunya ialah dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat untuk melewati kotak yang sudah disiapkan dalam permainan sunda manda. Selain itu permainan ini juga bermanfaat untuk melatih sosial anak dengan berkomunikasi dengan anak sebayanya, juga mengajarkan kebersamaan dengan teman. Kreativitas anak juga dapat dilihat dari petak- petak yang dipersiapkan untuk permainan. Dan memanfaatkan benda- benda disekitarnya dengan baik untuk bermain sunda manda ini. Seperti halnya pecahan keramik atau genting digunakan sebagai gacuk, ranting kayu digunakan untuk menggambar petak- petak sunda manda di atas tanah dan lain sebagainya (Mulyani, 2016).

Adapun menurut Musfiroh dan Tatminingsih (2015), permainan sunda manda mempunyai beberapa manfaat bagi anak, diantaranya yaitu:

- a) Kemampuan anak untuk mengikuti aturan-aturan yang telah dibuat saat permainan dimula.
- b) Melatih kesabaran anak.
- c) Melatih konsentrasi dan belajar berhati-hati untuk dapat mengendalikan diri.

Selain itu menurut Achroni (2012), manfaat sunda manda yaitu sebagai berikut:

- a) Memberikan kegembiraan pada anak.
- b) Menyehatkan fisik anak, sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c) Melatih keseimbangan tubuh anak. Karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- d) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- e) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak. Karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama.
- f) Mengembangkan kecerdasan logika. Yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus ditentukan.

Pendapat lainnya (Banu Setyo Adi, 2014) mengatakan beberapa manfaat permainan sunda manda yaitu:

- a) Aspek psikomotor

Manfaat pada aspek ini yaitu saat melompat yang dilakukan saat memulai permainan, berjingkat yang dilakukan saat melewati kotak permainan, menjaga keseimbangan yang dilakukan saat mengambil gacuk, ketepatan yang dilakukan saat melempar gacuk dalam kotak sasaran.

b) Aspek afektif

Yaitu rasa tolong menolong bagi yang sudah punya sawah dengan membantu teman (lawan main) yang sudah tidak mampu mencapai kotak selanjutnya dengan memberikan pinjaman sawah.

c) Aspek kognitif

Yaitu pola pikir untuk mampu melakukan gerakan dan menyadari gerak dasar yang dilakukan.

3) Aturan dan Langkah Permainan Sunda Manda Tradisional

Menurut Rahmawati dan Destarisa (2016) terdapat langkah-langkah bermain permainan sunda manda yaitu:

- a) Pertama yang dilakukan sebelum bermain permainan sunda manda adalah menggambar bidang atau pola sunda manda terlebih dahulu.
- b) Pemain kemudian harus hompimpa untuk menentukan urutan siapa dulu yang memulai permainan.
- c) Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng/gacok yang biasanya berupa pecahan genteng ataupun keramik lantai. Gacok ini digunakan sebagai umpan atau senjata.
- d) Semua gacok diletakkan pada kotak pertama. Kemudian pemain pertama melopati kotak pertama dan berpindah dari kotak satu ke kotak yang lain menggunakan satu kaki, hingga

kotak terakhir. Kotak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain.

- e) Setelah sampai di kotak terakhir, pemain harus berbalik arah dan melewati kotak- kotak tersebut kembali. Permainan berhenti dikotak sebelum kotak pertama mengambil gacuk (masih bertumpu dengan satu kaki). Kemudian dilanjutkan melewati kotak pertama.
- f) Selanjutnya pemain melempar gacuk ke kotak kedua dan melakukan kesalahan maka pemain akan dinyatakan gugur.
- g) Pemain tidak boleh melemparkan gacuk hingga melebihi garis kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan maka pemain akan dinyatakan gugur.
- h) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak dan mengambil kembali gacuk miliknya dengan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain saat mengambil gacuknya mengenai garis ataupun jatuh maka pemain juga dianggap gugur.

Jumlah pemain pada permainan sunda manda tidak dibatasi beberapa orang, setiap pemain harus mempunyai kreweng atau gacuk, yaitu pecahan genteng atau keramik. Kemudian seluruh pemain melakukan hompipah atau suit untuk menentukan giliran pemaian yang terlebih dahulu memulai permainan.

b. Sunda Manda Modifikasi

1) Pengertian Sunda Manda Modifikasi

Pengertian dari permainan modifikasi sendiri adalah suatu versi khusus dari permainan tertentu yang beberapa aturan tertentu telah berubah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman- pengalaman khusus dari para pemain, serta fasilitas dan perlengkapan yang tersedia (Wati, 2012).

Sunda manda modifikasi merupakan permainan tradisional yang dimodif sedemikian rupa tanpa meninggalkan ciri khas permainan tradisional sunda mandanya. Permainan sunda manda ini dimodif agar cocok dimainkan oleh anak usia dini. Modifikasi atau variasi yang diterapkan tetap masih dilakukan dilantai atau halaman kemudian diberi angka dan gambar. Perlengkapan yang lain yang dapat digunakan yaitu *puzzle* yang terbuat dari spons yang alasnya diberi gambar ataupun tulisan angka, kemudian peraturannya tetap menggunakan gacuk untuk melempar ke petak yang dituju (Aprilia Wahyuning Fitri, 2016).

Permainan sunda manda modifikasi dibuat untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada anak usia dini. Dibuat menjadi sebuah media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Pada permainan ini anak akan belajar mengenal lambang bilangan dan menghitung bilang 1-10.



1.1 Gambar sunda manda modifikasi

2) Manfaat Sunda Manda Modifikasi

Manfaat dari permainan sunda manda modifikasi yaitu sama dengan manfaat permainan sunda manda tradisional. Seperti halnya pendapat Banu Setyo Adi, (2014) mengatakan beberapa manfaat permainan sunda manda yaitu dalam aspek psikomotor, afektif dan kognitif. Adapun dalam aspek kognitif ini mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua aktifitas ini merupakan suatu aktifitas kognitif baik dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf, ataupun lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam hal konsep bilangan yaitu mampu menyebutkan lambang bilangan serta mampu mencocokkan dengan gambar yang sesuai jumlahnya.

3) Aturan dan Langkah Sunda Manda Modifikasi

Dalam permainan sunda manda modifikasi ini yang digunakan untuk pengembangan numerasi langkahnya sedikit berbeda dengan permainan sunda manda tradisional. Adapun langkah- langkahnya menurut Wista Rosa (2019) yaitu sebagai berikut:

- a) Anak-anak secara bersamaan menghitung angka-angka yang ada pada petak sunda manda.
- b) Anak-anak melakukan hompipah atau sut untuk menentukan siapa yang bermain awal.
- c) Anak yang menang melempar gacuk pada petak sunda manda sesuai keinginannya.
- d) Anak dapat menyebutkan angka yang dikenai oleh gacuknya.
- e) Lalu anak mengambil gambar yang sudah disediakan guru sebanyak angka yang dikenai gacuk.
- f) Kemudian diberikan kepada guru.
- g) Dan anak melanjutkan bermain sunda manda dengan engklek dan melompati petak yang ada gacuknya.
- h) Serta mengambil gacuknya saat akan kembali ke awal.

4) Kelebihan dan kekurangan Sunda Manda

Dalam setiap permainan pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan permainan sunda manda. Berikut termasuk penjelasan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan permainan sunda manda sebagai media pembelajaran.

Kelebihan permainan tradisional sunda manda menurut Rae (2012), permainan ini berbagai manfaat antara lain:

- a) Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka.
- b) Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati temannya.
- c) Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berkelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah.

Menurut Novi Mulyani (2016), ada beberapa kelebihan dari permainan tradisional sunda manda antara lain:

- 1) Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat- lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya.
- 2) Permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

- 3) Mengajarkan kebersamaan.
- 4) Kemampuan anak dapat dilihat dari petak- petak yang dibuat untuk permainan. Benda- benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya, pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas tanah dan lain- lain.

Menurut A Husna M (2009), permainan sondah atau engklek memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan wawasan dan kejujuran, permainan sunda manda dapat melatih kemampuan fisik anak, sebab anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya.

Adapun kekurangan permainan sunda manda diantaranya adalah jika dilakukan pada alas atau lantai yang keras dapat menyebabkan luka atau cedera pada anak ketika anak jatuh saat bermain. Sehingga kekurangan ini dapat diatasi dengan cara bermain menggunakan media tanah atau menggunakan karpet lantai.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak lepas dari topik yaitu mengenai numerasi pada anak usia dini.

1. Menurut penelitian saudari Dwi Ana Pratiwi, dkk (2017: 2018) yang berjudul tentang “*Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*”. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Tarbiatul Athfal Desa Jaddih Kecamatan Socah Kabupaten Bancaran. Dapat diketahui dari setelah kegiatan treatment berakhir. Yaitu anak sudah mampu menyebutkan dan mencocokkan lambang bilangan 1-20 baik tanpa permainan engklek ataupun ketika bermain engklek. Dimana sebelum kegiatan treatment ada sebagian anak dalam pencocokkan angka terhadap lambang bilangannya masih ada yang keliru.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu menggunakan media sunda manda. Hanya saja peneliti menggunakan sunda manda modifikasi. Dan perbedaan lainnya peneliti lebih mengerucut lagi dalam perkembangan kognitifnya yaitu meneliti pada pengembangan numerasi anak.

2. Skripsi Binarti. 2021 meneliti ”*Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan*”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model Kemis dan Me Tanggart yang terdiri dari empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media engklek geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar. Nilai rata-rata siswa pada siklus pertama ialah 62,25 dengan prosentase 50% dan pada siklus kedua hasil nilai rata-rata siswa menjadi 85,5 dengan presentase 90%, hal ini bisa disimpulkan penggunaan media engklek geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal geometri.

Persamaan penelitian Binarti dengan penelitian peneliti yaitu menggunakan media engklek atau sunda manda. Hanya saja Binarti menggunakan engklek geometri, sedangkan peneliti menggunakan sunda manda modifikasi angka. Dan perbedaan lainnya, penelitian Binarti meneliti perkembangan kemampuan kognitif geometrinya, sedangkan peneliti lebih mengerucutkan penelitiannya pada pengembangan numerasi anak.

3. Skripsi Nurur Rohmah. 2021 dalam penelitiannya "*Penggunaan Permainan Engklek Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di TK Darul Arqom Jakarta*" yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak serta untuk mengetahui factor-factor pendukung dan penghambat permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Darul Arqom. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan

anak menggunakan permainan engklek ini sudah berkembang sesuai dengan perturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) 137 tahun 2014, tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA). Pada anak usia 5-6 tahun kemampuan berhitung membilang 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti sama-sama menggunakan media permainan sunda manda. Bedanya penelitian Nurur Rohmah menggunakan sunda manda tradisional, sedangkan peneliti menggunakan sunda manda yang dimodifikasi dan lebih mengarah pada perkembangan numerasi anak tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak saja.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya permainan sunda manda dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini yang termasuk dalam ranah kognitif. Dengan begitu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "*Pengembangan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Sunda Manda Modifikasi*" yang dilakukan di Lembaga RA Al- Hidayah Bajing.

C. Alur Pikir

Memasuki abad ke-21 ini manusia dihadapkan dengan berbagai perkembangan yang semakin maju dan berkembang pesat, diantaranya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Perkembangan dan perubahan yang pesat ini hampir terjadi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, yaitu pada aspek pendidikan, kesehatan, ekonomi, sosial budaya, dan lainnya. Dengan begitu generasi muda yang merupakan generasi penerus bangsa harus dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya untuk bekal dalam melangsungkan kehidupannya pada abad ini.

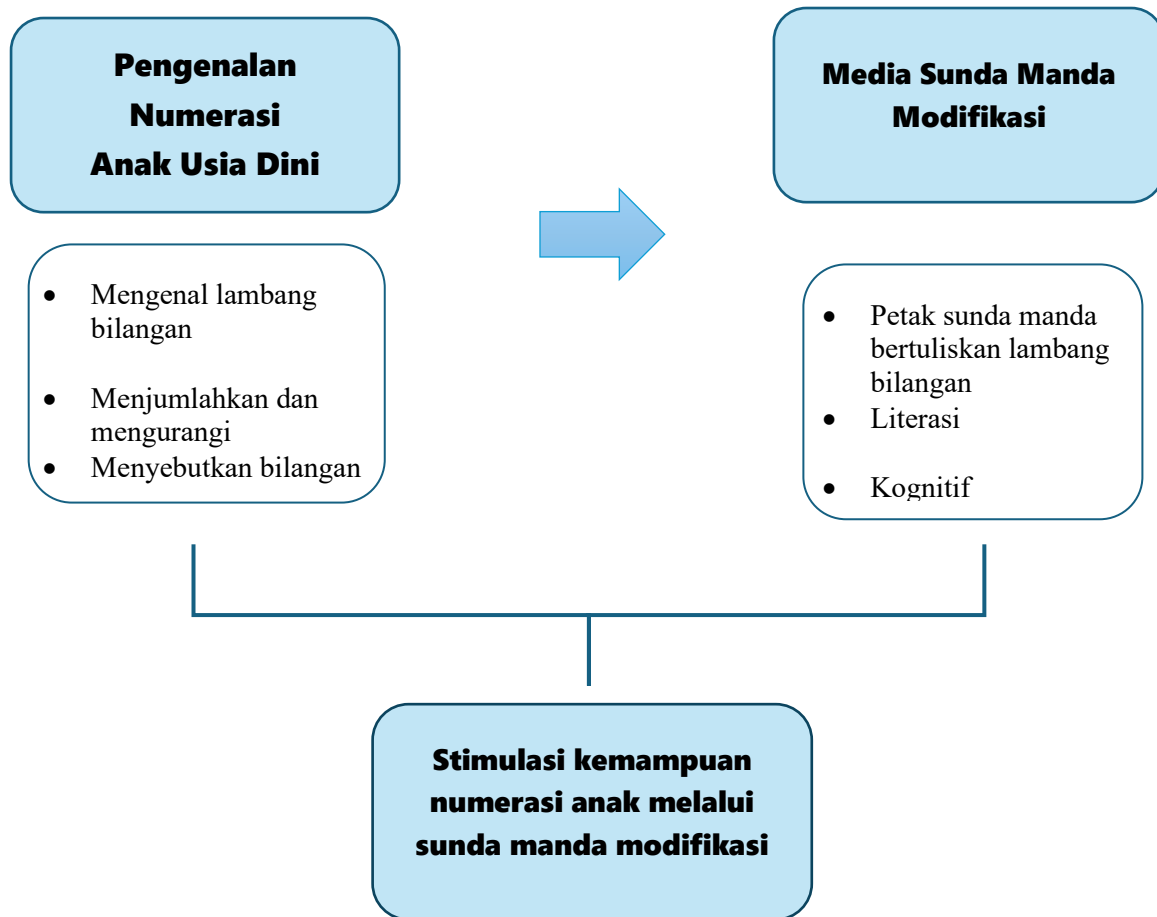
Anak usia dini ini merupakan masa periode pertama yang sangat penting bagi anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, sebab masa ini adalah masa emas dimana aspek perkembangan anak akan tumbuh dan berkembang dengan cepat. Sehingga pada setiap tahapannya adalah peluang emas untuk melakukan intervensi, stimulus ataupun rangsangan yang dapat memacu dalam perkembangan anak usia dini. Adapun salah satu upaya pemerintah dalam memberikan layanan pendidikan anak Indonesia adalah dengan mengembangkan kurikulum terbarunya yaitu kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka ini pendidikan anak usia dini mempunyai beberapa karakteristik salah satunya yaitu menguatkan kecintaan numerasi sejak dini.

Kemampuan numerasi pada aspek perkembangan anak masuk pada ranah perkembangan kognitif. Tahapan perkembangan kognitif setiap anak usia dini yang berkembang secara kronologis, pada tahapan pra-operasional (2-

7 tahun), merupakan tahapan persiapan yang digunakan untuk peorganisasian operasional konkrit yaitu berupa tindakan kognitif seperti mengklarifikasikan sekelompok objek, mengurutkan benda menurut urutan tertentu, dan membilang benda. Sehingga dalam mengembangkan kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan mengenalkan serta mengembangkan kemampuan numerasi sejak usia dini. RA Al-Hidayah Bajing adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah mendapatkan izin untuk menerapkan kurikulum merdeka belajar. Dengan begitu dalam pembelajaran di RA Al-Hidayah Bajing terdapat pembelajaran penguatan numerasi yang sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka belajar yang telah diterapkan.

Pelaksanaan pengenalan numerasi pada anak usia dini dapat dilakukan dengan alat peraga atau media- media pembelajaran yang kreatif dan pastinya menarik perhatian bagi anak. Adapun salah satu media pembelajaran bagi anak adalah permainan sunda manda modifikasi. Anak akan dikenalkan lambang bilangan atau mengenal konsep bilangan melalui permainan sunda manda yang akan dibimbing oleh guru. Setelah anak mampu mengenal lambang bilangan dan mampu membilang, anak akan dipersilahkan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dengan pengawasan guru.

Secara sistematis, kerangka berpikir di atas dapat dibuat paradigma penelitian seperti berikut:



1.2 Gambar alur pikir peneliti

