

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jarimatika merupakan metode berhitung matematika untuk anak-anak dengan menggunakan jari tangan yang dikembangkan oleh Septi Peni Wulandani. Meski hanya menggunakan jari tangan, tapi dengan metode jarimatika kita mampu melakukan operasi bilangan KaBaTaKu (Kali Bagi Tambah Kurang) sampai dengan ribuan. Metode ini sangat mudah diterima anak, Mempelajarinya pun sangat mengasyikan, karena jarimatika dapat dilakukan selalu tanpa alat bantu berhitung karena alatnya adalah jari tangan kita sendiri. Penggunaan metode Jarimatika dibandingkan dengan metode lain, metode ini lebih mengutamakan pada penguasaan konsep dasar terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan menggunakan cara cepatnya, sehingga anak-anak dapat menguasai metode jarimatika dengan matang. Selain itu metode ini disampaikan secara menyenangkan, sehingga anak-anak akan merasa senang dan gampang bagaikan “tamasya belajar” (Jarimatika.com).

Meskipun demikian, dalam proses belajar jarimatika membutuhkan kesabaran. Ini disebabkan ketika anak-anak baru belajar dan kemudian libur dengan waktu relatif lama pengajar harus sabar mengulang dari awal. Ditambah lagi jika materi menginjak gabungan angka besar dan kecil, anak-anak tidak bisa dilepas secara langsung, harus dilihat naik turunnya jari (Santi guru bimbingan belajar jarimatika, wawancara, 21 maret 2022).

Bagi anak-anak, Berhitung memang tidaklah mudah, ini disebabkan kemampuan setiap anak berbeda-beda tergantung latar belakang mereka. Beberapa anak menempuh pendidikan TK/PAUD sedangkan yang lain tidak, Ditambah lagi sistem pembelajaran daring akibat wabah pandemi COVID-19 yang membuat kemampuan berhitung anak berkurang disebabkan kebanyakan dari siswa SD saat ini pekerjaan rumah mereka dibantu oleh orang tua (Nasikin guru SD Muhammadiyah kertosono, wawancara, 17 maret 2022).

Sejalan dengan hal tersebut untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak, pembuatan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia 7-9 tahun. Penggunaan media yang tepat akan turut menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran sama halnya dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, baik dalam menjelaskan materi pelajaran, memberikan pengalaman serta upaya

memudahkan siswa dalam mengingat materi dan pengalaman belajar yang telah diperoleh. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebaiknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan sebaiknya (Abdullah, 2016:36). Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan metode jarimatika adalah *board game*.

Board game adalah jenis permainan yang di dalamnya memiliki banyak komponen, seperti papan, dadu, pion, kartu, bahkan kain. *Board Game* memiliki konsep permainan yang beragam dari segi tema permainan, dan teknik bermain yang beraneka ragam. Sampai saat ini produk *board game* makin berkembang di Indonesia dan orang-orang mulai menyadari manfaat board game (Sebangku, 2021). Dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam sebuah games atau permainan dapat meningkatkan keterampilan dalam berhitung. (Akman & Guchan Dalam Setiawan dkk, 2019:39-44) menjelaskan bahwa Anak usia dini sangat terkait dengan pembelajaran yang dikemas di dalam permainan. Pembelajaran anak-anak usia dini lebih menekankan anak-anak dalam mendapatkan beberapa keterampilan melalui permainan. Sampai saat ini belum ada board game yang mengangkat metode jarimatika yang ditujukan kepada anak-anak khususnya untuk anak sekolah dasar yang berumur 7-9 tahun.

Oleh karena itu berdasarkan studi kasus permasalahan di atas, maka diperoleh sebuah solusi yaitu dengan merancang sebuah *boardgame* menggunakan metode jarimatika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia 7-9 tahun di Indonesia. Board game menjadi pilihan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak karena dianggap interaktif dan menarik penyampaiannya kepada anak-anak. Interaktifitas yang ingin dicapai ketika menggunakan media board game ini yaitu anak-anak mampu secara langsung mempraktekkan metode jarimatika secara langsung sehingga diharapkan dapat membuat belajar berhitung menggunakan metode jarimatika lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan di atas masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kemampuan berhitung anak disebabkan Perbedaan latar belakang anak-anak membuat kemampuan berhitung siswa berbeda-beda serta pembelajaran daring yang disebabkan wabah pandemic membuat kemampuan berhitung anak berkurang (Nasikin guru SD Muhammadiyah Kertosono, wawancara, 17 maret 2022).
2. Masih belum ada *boardgame* menggunakan metode jarimatika di Indonesia.
3. Anak-anak membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung, semenjak adanya pandemi covid-19 kemampuan berhitung anak-anak menurun. Bahkan beberapa kasus anak kelas 4-6 SD belum bisa berhitung (Azhari guru SD Muhammadiyah Kertosono, wawancara, 17 maret 2022).

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *boardgame* jarimatika yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7-9 tahun ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertulis diatas, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini mencakup anak-anak usia 7-9 tahun.
2. Metode jarimatika yang dipakai level penjumlahan dan pengurangan.
3. Luaran utama perancangan ini adalah *boardgame* jarimatika.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan anak-anak dalam belajar berhitung menggunakan metode jarimatika melalui sebuah *boardgame*.
2. Membantu guru dan orang tua dalam mengajarkan metode jarimatika kepada anak-anak.
3. Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 7-9 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia 7-9 tahun.
2. Memudahkan guru maupun orang tua dalam mengajarkan metode jarimatika
3. Memudahkan anak-anak dalam mempelajari teknik berhitung jarimatika.