

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK YUSTIKARINI KABUPATEN BANTAENG

Santi¹ & Muhammad Yusri Bachtiar²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Email koresponden: dawatiwati4@gmail.com

Abstract:

The purpose of this study was to determine the improvement of numeracy skills through the traditional game of Congklak in Yustikarini kindergarten in Bantaeng Regency. The approach and type of research used are qualitative research, class action research. The focus of this research is children's numeracy skills and traditional Congklak games. The subjects of this study were teachers and group B1 students with a total of 6 boys and 4 girls. Data collection techniques through observation and documentation techniques. Data analysis technique is done by grouping data on teacher activity and children's activities. The results of the study in the first cycle showed that there are still children who are in the category of developing and underdeveloped. The results of the study in the second cycle showed that many children who were in the category of developing very well and developed as expected. Based on the results of data analysis it was found that an increase and development of students' numeracy skills through the traditional game of Congklak from cycle I and cycle II.

Keywords: traditional game; counting; congklak.

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, jenis penelitian tindakan kelas. Fokus penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak dan permainan tradisional congklak. Subjek penelitian adalah guru dan anak didik kelompok B1 dengan jumlah 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aktivitas guru dan aktivitas anak. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang berada dalam kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan banyak anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak dari siklus I dan siklus II.

Kata Kunci: permainan tradisional, berhitung, congklak.



Artikel dengan akses terbuka dibawah license Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) by penulis.
Received: April 2020, Accepted: Mei 2020, Published: Juni 2020

PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan anak usia dini yang sangat perlu dikembangkan sejak dini yaitu kemampuan berhitung. Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat anak dalam belajar seperti permainan tradisional congklak, main puzzle, kartu angka, jam angka, bermain pola, dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jadi permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, pola, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Isnawati (2009) bahwa berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, yang selanjutnya mengenal tentang operasi-operasi hitungan. Adapun cara mengajarkan berhitung pada anak, dengan disebutkan semua angka dari satu per satu seperti sari satu sampai sepuluh maka satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh. Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya.

Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman sebayanya. Mereka menciptakan peristiwa khayalan atau imajinasi yang bebas tanpa tekanan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Anak juga mengepresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui bermain bersama dan mengambil peran berbeda, anak akan mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan diperlukan saat bergaul saat dewasa.

Banyak jenis permainan yang beredar dimasyarakat, dari permainan yang harganya murah sampai permainan yang mahal, dari permainan tradisional sampai permainan modern. Semua jenis permainan tertentu dapat menimbulkan dampak yang positif maupun negatif. Pendidikan harus bisa mengarahkan peserta didik kearah yang positif. Sehingga secara tidak langsung mereka bermain mereka belajar. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Subagiyo (Mulyana, 2016) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan

anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksanakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara adanya perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, salah satunya yaitu permainan congklak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan yang sangat mudah didapat dari alam sekitar. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu dipapan congklak, hal ini dapat melatih motorik anak dan konsentrasi anak.

Permainan tradisional congklak memang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memakainya. Cara-cara bermainnya yang hanya hanya duduk, menjadi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh perempuan. Aktivitas fisik memang tidak terlalu menonjol dalam permainan ini. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung.

Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari dari tumbuh-tumbuhan, permainan tradisional congklak dilakukan oleh dua orang anak perempuan maupun dua anak laki-laki.

Congklak adalah permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan menyerupai perahu. Alat permainan ini memiliki cekungan besar pada kedua ujungnya, dan cekungan kecil yang berjumlah ganjil 7 sampai 9 buah berjajar sepanjang badan perahu. Dan biasanya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan biji congklak atau biji-bijian dari tanaman. Di Malaysia permainan congklak lebih dikenal dengan nama dakon atau dakonan, di Sulawesi dikenal dengan nama makaotan, maggalaceng, dan magariata, dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.

Congklak atau dakon biasanya sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, diganti dengan biji-bijian dari tumbuhan. Dalam segi perkembangan kognitif, anak-anak dapat mempelajari konsep nomor melalui berhitung, contohnya membilang biji disetiap lubang. Anak-anak juga belajar membuat strategi karena mereka perlu pandai dalam membagi bilangan biji yang diambil supaya tidak jatuh dilubang lawan yang kosong.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Yustikarini kabupaten Bantaeng di temukan kemampuan berhitung anak kelompok B masih kurang, hal ini terlihat pada kegiatan yang diberikan pada anak didik oleh pendidik yaitu menghitung jumlah kendaraan dengan media gambar, banyak anak didik kelompok B yang belum bisa menghitung jumlah gambar dengan baik bahkan membutuhkan bantuan dari pendidik. Hal ini terjadi karna kurangnya pemberian kegiatan belajar yang menarik bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak masih kurang. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reserach*). Pelaksanaan tindakan mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Agung (2012) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Setting atau tempat penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kab. Bantaeng. TK ini memiliki fasilitas yang cukup baik sebagai penunjang pembelajaran maupun sebagai penunjang aktivitas sekolah. TK tersebut terdiri dari empat kelas yaitu kelompok A, kelompok B1, kelompok B2, dan kelompok B. TK ini juga dilengkapi dengan sarana prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun jumlah keseluruhan siswa di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kab. Bantaeng sebanyak 60 anak dengan jumlah kelas sebanyak 4 kelas. Subyek penelitian dilakukan di kelas B1 dengan jumlah anak sebanyak 10 orang dan 1 orang guru dengan kelompok usia anak antara 5 - 6 tahun. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif. Data tersebut dianalisis pada setiap pertemuan setiap siklus untuk membandingkan perolehan posisi kemampuan berhitung anak. Hasil observasi dari aspek guru dan analisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru dalam melakukan pembelajaran berhitung menggunakan permainan congklak masih menemukan kendala diantaranya kurangnya alat dalam proses pembelajaran pada kegiatan berhitung menggunakan permainan congklak, sehingga membuat anak lama menunggu giliran untuk bermain.

Akan tetapi pada kegiatan ini guru memberikan aturan main kepada anak bahwa, semua anak akan mendapat giliran bermain tetapi harus bergantian kepada temannya (2 orang 1 kali main) apabila ada anak yang tidak mau menerapkan aturan guru maka tidak mendapatkan juara, adapun anak yang mendapatkan juara di dalam kegiatan, yang dalam hal ini mau mendengarkan aturan dari guru maka akan diberikan bintang. Sehingga dalam kegiatan ini anak termotivasi dan berlomba-lomba bermain dengan tenang dan mau mengantri melalui bermain congklak sehingga kemampuan berhitung anak meningkat dengan baik, hal ini dibuktikan ketika anak mampu mencapai indikator-indikator kemampuan berhitung. Berikut indikator-indikator peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak.

1. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Pada siklus I pada indikator anak dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya sesuai contoh yang telah diterapkan, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya sesuai dengan contoh yang telah diterapkan, karena anak tidak memperhatikan guru yang sedang melakukan penjelasan. Sehingga guru melakukan kegiatan tambahan yang dapat menarik perhatian anak dan mulai berhitung dengan jelas cara bermain congklak sampai akhir dan memberikan motivasi yang lebih. Dari penjelasan yang diberikan oleh guru sedikit demi sedikit anak sudah mampu bermain congklak dengan lancar, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus II, dimana hampir semua anak sudah bisa bermain dengan baik sesuai contoh yang telah diterapkan.

2. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

Hasil observasi pada siklus I hanya beberapa anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan sendiri, hal ini terlihat ketika anak meminta bantuan kepada guru untuk menyelesaikan permainannya hal ini dikarenakan anak tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan. Sehingga guru menciptakan suasana menarik dalam kegiatan bermain congklak agar anak terlibat aktif dalam kegiatan berhitung, maka dari itu terlihat pada siklus II anak sudah mampu bermain sendiri tanpa dibantu oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I diperoleh data bahwa kemampuan anak didik masih berada antara kategori belum berkembang dan masih berkembang. Masih terdapat anak didik yang masih belum mampu melaksanakan beberapa item indikator penilaian dengan baik, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I belum mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Oleh karena itu, pemberian bimbingan, arahan motivasi serta latihan dari guru masih perlu ditingkatkan agar apa yang hendak dicapai dari kegiatan ini dapat terlaksana dengan optimal.

Kegiatan yang dilaksanakan disiklus II sebenarnya tidak berbeda jauh dengan apa yang telah diterapkan oleh guru dan peneliti pada siklus I, baik dari segi materi maupun pendekatan pembelajaran yang dilakukan namun pada siklus ke II ini lebih menekankan pada kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Jadi dengan kata lain, siklus II ini merupakan penyempurnaan dari siklus I. Kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan oleh anak didik pada siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Anak didik mulai berhitung melalui permainan tradisional congklak terlihat yang diterapkan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data bahwa hasil yang dicapai anak didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh anak didik pada siklus II ini yaitu berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang sangat baik, sehingga dapat dikategorikan baik. Adapun kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan sama dengan siklus I, namun pada siklus ke II ini guru lebih selektif serta memberikan bimbingan kepada anak yang kemampuan berhitung kurang.

Berdasarkan penelitian, peningkatan kemampuan berhitung anak didik dari siklus I ke siklus II, permainan tradisional congklak dalam peningkatan kemampuan berhitung anak dapat meningkat sesuai harapan serta sangat efektif dan memberikan hasil yang maksimal, hal ini sesuai dengan pendapat Yulianty (2010), bermain congklak dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B Yustikarini Kabupaten Bantaeng mengalami peningkatan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian, setelah diterapkan tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan secara berulang-ulang pada siklus I dan siklus II sehingga kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2012. Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Renika Cipta
- Emzir. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar. *Jurnal idea societa*
- Hernawati. 2013. Kegiatan Permainan Congklak dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak pada Kelompok B di Taman Anak-Anak Azhara Monto Kabupaten Luwu utara. Universitas Negeri Makassar
- Hidayani, Rini. 2015. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Husnawi Haris. 2010. Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah. Makassar: FIP Universitas Negeri Makassar
- Ismail Andang. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro-U Media
- Isnawati N. 2009. Membuat Anak Pintar Berhitung Hanya dalam 30 Hari. Jogjakarta. Grailmu
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Kurikulum 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Dirjen PAUDNI. Jakarta
- Muliayani Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press
- Oktriyanti Nova. 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka. (Online). Vol 1 Nol 4. <https://ejurnal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/1159/748>
- Rahmawati. 2014. Penerapan Metode Bermain Jari-Jari Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Tiroang. Skripsi. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Simanjuntak, Isnawati, dkk. 1993. Metode Mengajar Matematika. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suharianti. 2011. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada taman kanak-kanak pertiwi. Skripsi. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Triharso, Agung. 2013. Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Andi Offset.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: PT Kloang Klede Putra Timur dan Departemen Dalam Negeri