

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Sya'aroh Yuliasih¹, Mira Mayasarokh²

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan

Email: syaarohyuliasih1993@gmail.com¹, mira@upmk.ac.id²

Yuliasih, Sya'aroh, Mira Mayasarokh. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 97-105.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3232>

Diterima:10-08-2023

Disetujui: 04-12-2023

Dipublikasikan: 20-12-2023

Abstrak: Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur - Kuningan. Metode penelitian adalah jenis penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 36 anak. Hasil penelitian ini yaitu : Perencanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan, sesuai dengan hasil observasi awal pada siklus I yang termasuk kategori sangat baik 0%, kategori baik 6%, kategori cukup 83%, dan kategori kurang 11%. Hal ini menunjukkan perencanaan kemampuan awal berhitung anak usia dini masih rendah sebelum dilaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak masih belum maksimal. Pada siklus II hasil persentase tingkat ketercapaian keberhasilan aktivitas siswa kategori sangat baik mencapai 86%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini masih rendah. Pada siklus I yang termasuk kategori sangat baik 0%, kategori baik 8%, kategori cukup 83%, dan kategori kurang 8%. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak. Proses pembelajaran meningkat, dari sebelum peneliti melakukan tindakan guru belum menggunakan permainan tradisional congklak pada anak kelompok Binaul Ummah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada siklus II sudah baik dan dianggap tuntas. Persentase tingkat ketercapaian kemampuan berhitung anak pada siklus I yang termasuk kategori BSB 9%. Kemudian mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II yaitu anak yang termasuk kategori BSB mencapai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur sudah efektif dan sudah terlaksana dengan baik.

Kata kunci: berhitung, permainan congklak.

Abstract: Children feel bored and uninterested, this makes the learning atmosphere look serious and frightening, basically children were lazy with something serious and tense. this type of research conducted at RA binaul ummah kuningan was a class action research. the subjects in this study were all the children of ra binaul ummah kuningan for the 2022/2023 school year, totaling 36 children, consisting of 16 boys and 20 girls and the teachers of ra binaul ummah kuningan. The type of data in this study was primary data obtained from children's learning outcomes in the application of children using congklak games to improve children's numeracy skills. The learning process increased, from before the researchers took action the teacher had not used the traditional congklak game for the children of the binaul ummah group. This increase could be seen from the increase in teacher activity in each cycle. In cycle I, which was included in the very good category, it reached 0%, while in cycle II, the results of the percentage level of achievement of the success of student activities in the very good category reached 86%. This shows that the children's numeracy skills in cycle II are good and considered complete. The percentage of the achievement level of children's numeracy skills in cycle I which is included in the bsb category is 9%. Then it experienced a very good increase in cycle II, namely children who were included in the bsb category reached 75%. This showed that the planning, implementation and improvement of early childhood numeracy skills through the traditional congklak game at RA Binaul Ummah Cigugur has been effective and has been well implemented..

Keywords: counting ability, congklak traditional game.

© 2023 Sya'aroh Yuliasih, Mira Mayasarokh

Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan yang sangat penting dalam pembangunan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak. Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dalam rangka mewujudkan sumber daya manusia yang bermutu. Perwujudan sumber daya manusia yang bermutu menjadi tanggungjawab bersama agar anak memiliki performa yang tangguh, kreatif, inovatif, kritis dan mandiri.

Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai potensi bidang pengembangan melalui nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Darsinah, 2011:2).

Kemampuan berhitung sangat penting dikembangkan karena agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Kegiatan berhitung dapat diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberi stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Menurut Hurlock (1978:320), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain anak mempunyai banyak pilihan dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material yang mereka inginkan. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat menentukan konsep-konsep tertentu. Guru ataupun orang tua dapat

mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan cara menstimulasi melalui bermacam-macam alat permainan, sekarang ini banyak sekali jenis alat permainan yang bisa dengan mudah diajarkan pada anak tetapi yang harus diperhatikan adalah fungsi dari alat permainan itu sendiri apakah dari permainan itu selain sebagai bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut dengan alat permainan edukatif.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di RA Binaul Ummah Cigugur - Kuningan pada tahun pelajaran 2022/2023, ditemukan adanya beberapa permasalahan kurang memuaskannya hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung pada anak masih belum optimal. Dari total anak sebanyak 36 orang, 29 diantaranya masih belum maksimal dalam kemampuan berhitungnya. Pada kegiatan yang diberikan pada anak didik oleh pendidik yaitu menghitung jumlah kendaraan dengan media gambar, banyak anak didik yang belum bisa menghitung jumlah gambar dengan baik bahkan membutuhkan bantuan dari pendidik.

Hal ini disebabkan karena penguasaan guru dalam penyampaian materi konsep bilangan pada anak masih belum optimal dan kurang menarik dalam memberikan pembelajaran karena pengenalan yang dilakukan guru hanya dengan menulis atau menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik hal tersebut menjadikan suasana pembelajaran berhitung tampak serius dan menakutkan, pada dasarnya anak malas dengan sesuatu yang serius dan menegangkan. Dalam hal pembelajaran anak usia dini lebih senang dengan pembelajaran yang disampaikan secara ringan dan menarik melalui proses bermain biasanya anak akan lebih cepat menyerap pembelajaran ketimbang materi yang disajikan secara serius.

Tedjasaputra (2001:81) menyatakan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan congklak. Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan dapat belajar berhitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan dapat belajar dari permainan itu. kata "berhitung" merupakan cabang ilmu matematika yang berkenaan

dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Matematika adalah sesuatu ilmu pembelajaran yang berkaitan dengan ide atau konsep yang berasal dari penalaran yang bersifat deduktif. Sedangkan di PAUD, matematika merupakan pembelajaran tentang konsep sederhana yang dihubungkan dengan permainan ataupun kegiatan sehari-hari. Matematika di PAUD bersifat lebih sederhana dibandingkan dengan matematika pada tingkatan sekolah dasar.

Bilangan kardinal adalah bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, misalnya Ibu membeli 2 keranjang buah jeruk. Sedangkan bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking (tingkat), contohnya pada lomba mewarnai Ani juara ke-2. Bilangan komposit (positif) merupakan bilangan tersusun yang didefinisikan dengan bilangan asli yang memiliki lebih dari 2 faktor yaitu 4,6,8,10,... Bilangan yang digunakan untuk membilang (menghitung mulai dari 1, satu-satu secara berurutan) merupakan bilangan asli. Bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut, misalnya 6 disebut bilangan sempurna, karena faktornya 1,2, dan 3 jumlahnya 6 merupakan bilangan sempurna. Sedang himpunan bilangan asli ditambah bilangan nol (0) yaitu 0,1,2,3,4,... yaitu bilangan cacah. Bilangan bulat adalah gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli (...,-2,-1,0,1,2,...). Bilangan pecahan itu adalah bilangan yang dibagi menjadi 2 yaitu bilangan biasa dan bilangan desimal.

Dari berbagai uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika yang bersifat abstrak. Bilangan menunjukkan besarnya jumlah kumpulan benda. Bilangan merupakan bagian dari pengalaman anak sehari-hari, karena anak usia dini belajar mengenai nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangannya. Anak dapat menyebutkan angka satu tetapi anak tidak mengerti seperti apa angka satu atau apa yang dikatakannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002:126), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan; kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan sebagai kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002:150). Membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada.

Dari berbagai uraian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan berhitung adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah benda yang ada secara urut. Membilang di TK digunakan untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka, bilangan dan nomor. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menghitung jumlah benda yang ada secara urut.

2. Permainan Tradisional Congklak

Permainan bisa diartikan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dipergunakan: perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, ataupun biasa saja (Sujiono Yuliani Nurrani, 2007:122). Permainan merupakan situasi ataupun keadaan terkait dengan beberapa aturan serta tujuan tertentu, supaya menghasilkan kegiatan-kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan, sehingga kita dapat memahami bahwa dalam permainan terdapat aktivitas ataupun kegiatan yang terikat dengan peraturan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Mulyani Novi, 2016:46).

Selain itu Vygotsky yang dikutip oleh Beaty mengutarakan dengan istilahnya zone of proximal development atau zona perkembangan maksimal (ZPD) yaitu permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan maksimal (Beaty Janice J., 2015:133). Dimana dengan permainan semua aspek perkembangan yang ada pada anak akan mampu distimulus dengan maksimal apabila dilakukan dengan perencanaan yang matang dan telah ditentukan sebelumnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kondisi ataupun keadaan yang hadir dari dalam diri sendiri ataupun ajakan orang lain yang menggunakan alat dan tidak, untuk menjadikan diri dan orang lain merasakan kepuasan hati dan kebahagiaan serta mencapai tujuan yang ditentukan. Permainan yang dapat memberikan kepuasan hati (kesenangan) juga merupakan pengalaman berharga yang dapat kita kenang serta kita wariskan untuk anak-anak dimasa mendatang. Selain itu permainan juga merupakan hal penting yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik dari segi pergaulan, kemampuan jasmani dan rohani serta kemampuan dalam berfikir seseorang.

Dari segi pergaulan permainan mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain ketika dilakukan dalam permainan berkelompok, dengan begitu seseorang dapat berhubungan dengan teman sebaya, dan orang dewasa di atasnya untuk bersosialisasi. Dalam permainan selalu ada gerak yang dilakukan serta peraturan dan tujuan yang diinginkan, sehingga secara langsung ataupun tidak langsung kita sadari perkembangan jasmani (fisik) dan rohani seseorang akan mengalami perkembangan. Adanya harapan serta tujuan yang ingin dicapai anak, anak akan berfikir bagaimana anak akan menyelesaikan permainan yang dilakukan dengan harapan mendapatkan kemenangan serta hasil terbaik yang diinginkan.

Permainan tradisional menurut Iswinarti (2017) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan dan Hamidi (2017) menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun.

Bermain adalah sebagai rekreasi, sesuatu yang dilakukan untuk kesenangan melepas lelah, serta selalu dianggap hal yang remeh. Tetapi, bagi anak-anak, permainan merupakan sebagai cara untuk mencoba serta menemukan dunia di sekitar mereka. Kemudian anak-anak bermain dengan mainan mereka yang dibeli oleh orang tuanya, bisa

juga dengan pakaian mereka, tangan mereka, suara ayam atau burung dan masih banyak lagi (Novi, 2018).

Alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana yang ada dilingkungan sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, yang bersifat kognisi, social-emosional, fisik motorik, serta bahasa. Persamaan dan perbedaan permainan tradisional dengan olahraga yaitu perbedaan yang mendasar bahwa pada permainan tradisional aturan yang lebih fleksibel atau bisa berubah dengan kebutuhan zaman, sedangkan dengan olahraga meskipun aturan bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas dalam penerapannya (Iswinarti, 2017).

Congklak atau dakon yaitu sebuah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan ukuran cekung pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar dibagian tengah ujung kiri serta ujung kanan yang disebut sebagai lumbung (Uswatun, 2019). Permainan tradisional congklak atau dakon mampu mengajarkan disiplin dan sportivitas dengan cara mengisi masing-masing lubang dengan biji-bijian. Permainan dakon juga membutuhkan kecerdasan berhitung, permainan ini juga dapat melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran dan melatih ketelitian anak dalam memasukkan biji satu persatu hingga habis (Diah, 2016).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan di RA Binaul Ummah Kuningan ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri atas perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), serta refleksi (reflection). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Subjek

dalam penelitian ini adalah seluruh anak RA Binaul Ummah Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 anak, yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 16 anak dan anak perempuan berjumlah 20 anak serta para guru RA Binaul Ummah Kuningan. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh dari hasil belajar anak dalam penerapan anak menggunakan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan

Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal anak diperoleh gambaran yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 0 anak atau 0%, kategori baik sebanyak 2 anak atau 6%, kategori cukup sebanyak 30 anak atau 83%, dan kategori kurang sebanyak 4 anak atau 11%. Hal ini menunjukkan perencanaan kemampuan awal berhitung anak usia dini masih rendah sebelum dilaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak masih belum maksimal. Maka dalam pembelajaran ini diperlukan adanya kegiatan yang dilakukan sehingga kemampuan berhitung anak belum dapat meningkat dan berkembang, serta kegiatan pembelajaran yang lainpun bisa belum berjalan dengan baik. Media dan alat serta rancangan dibuat sebagai tahap perencanaan 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.

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.

Pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan

Pada siklus I yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 0 anak atau 0%, kategori baik sebanyak 3 anak atau 8%, kategori cukup sebanyak 30 anak atau 83%, dan kategori kurang sebanyak 3 anak atau 8%. Pada siklus II hasil persentase tingkat ketercapaian keberhasilan aktivitas siswa kategori sangat baik mencapai 31 anak atau 86%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan masih rendah. Proses pembelajaran meningkat, dari sebelum peneliti melakukan tindakan guru belum menggunakan permainan tradisional congklak pada anak kelompok Binaul Ummah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada siklus II sudah baik dan dianggap tuntas. Persentase tingkat ketercapaian kemampuan berhitung anak pada siklus I yang termasuk kategori BSB 9%. Kemudian mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II yaitu anak yang termasuk kategori BSB mencapai 75%. Hal

ini menunjukkan bahwa perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan sudah efektif dan sudah terlaksana dengan baik.

Pada siklus I anak yang termasuk kategori sangat baik mencapai 0 anak atau 0%, yang termasuk kategori baik mencapai 3 anak atau 8%, termasuk kategori cukup mencapai 30 anak atau 83% dan yang termasuk kategori kurang sejumlah 3 anak atau 8%. Maka dalam pembelajaran ini diperlukan adanya kegiatan yang diulangi atau dilakukan terus-menerus sehingga kemampuan berhitung anak belum dapat meningkat dan berkembang, serta kegiatan pembelajaran yang lainpun bisa belum berjalan dengan baik.

Pada siklus II anak yang termasuk kategori sangat baik mencapai 31 anak atau 86%, yang termasuk kategori baik mencapai 4 anak atau 11%, termasuk kategori cukup mencapai 1 anak atau 3% dan yang termasuk kategori kurang sejumlah 0 anak atau 0%. Maka dalam pembelajaran ini dianggap berhasil karena tingkat keberhasilan dengan kategori sangat baik mencapai 86%.

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.

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia 0-6 tahun, merupakan masa yang tepat untuk memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak dari berbagai aspek perkembangan. Pada rentang usia 0-6 tahun, perkembangan terjadi sebesar 40%, maka dari itu kita sebagai orang dewasa dapat mengerti dan dapat memfasilitasi segala kebutuhan perkembangan anak, salah satunya melalui bermain (Khaironi, 2018).

Menurut teori Kognitif Piaget peran bermain adalah untuk mempraktikkan dan menerapkan berbagai keterampilan yang sudah dimilikinya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka menjadi keharusan bagi anak untuk bermain agar dapat mengembangkan aspek perkembangan dengan cara yang menyenangkan, Maka dari itu, sebagai orang dewasa untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan perkembangan anak melalui bermain.

Suherlan memaparkan berdasarkan data yang diperoleh Komunitas Hong (komunitas penggiat permainan tradisional) dan Pusat Kajian Mainan Rakyat, untuk wilayah Jawa Barat saja terdapat 340 permainan tradisional (Dermawan et al., 2020). Adji pun mengatakan bahwa sebagian besar permainan tradisional sudah tidak dikenal lagi di masyarakat dan tidak dipraktikkan oleh anak-anak, bahkan diperkirakan hanya 30-40% saja permainan yang masih bertahan di pelosok desa (Dermawan et al., 2020).

Permainan tradisional yang dikenal sampai sekarang adalah permainan Congklak. Congklak merupakan permainan dari Jawa Barat yang beranggotakan dua orang, media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congklak yang memiliki 2X7 cekungan kecil yang bersebrangan dan 2 cekungan besar di sisi paling kanan dan kiri yang disebut Indung, Indung ini berguna untuk mengumpulkan biji kuwuk selama permainan. Selain papan congklak, permainan ini juga menggunakan 98 biji kuwuk yang di sebar pada setiap cekungan kecil berjumlah 7 buah kuwuk.

Permainan congklak memiliki manfaat yang kurang disadari masyarakat bagi perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu dapat mengembangkan aspek kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan proses berpikirnya otak yang meliputi kemampuan menalar, mengetahui dan memahami. Semakin meningkatnya pola pikir anak maka akan semakin cerdas (Nahdyawaty et al., 2020). Kecerdasan kognitif tidak terbatas pada matematika dan sains saja, tetapi juga bagaimana memecahkan masalah, dan memahami konsep (Veronica, 2018).

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.

Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan

Pada siklus I anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB) mencapai 15%, anak yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) mencapai 44%, anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 32%, dan anak yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) mencapai 9%. Sebagian anak masih perlu bimbingan arahan, kebingungan

dalam menyelesaikan tugas dengan permainan congklak.

Pada siklus II anak yang termasuk kategori sangat baik mencapai 31 anak atau 86%, yang termasuk kategori baik mencapai 4 anak atau 11%, termasuk kategori cukup mencapai 1 anak atau 3% dan yang termasuk kategori kurang sejumlah 0 anak atau 0%. Maka dalam pembelajaran ini dianggap berhasil karena tingkat keberhasilan dengan kategori sangat baik mencapai 86%.

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 kekurangankekurangan 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.

Dari beberapa penelitian permainan Congklak dapat mengembangkan aspek motorik halus dan sosial-emosional anak (Febriyanti et al., n.d.; Hasanah, 2016; Nurhayati et al., 2020), dan juga Aspek Kognitif (Lestari & Prima, 2018). Namun dalam jurnal penelitian tersebut hanya menunjukkan bahwa permainan Congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan tanpa menjelaskan bagaimana atau dari gerakan mana permainan Congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif.

Untuk memastikan bahwa jumlah kuwuk pada masing-masing lubang sudah berjumlah 7, anak perlu menghitung kembali jumlah kuwuk pada setiap lubang. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan menjumlah anak. Pada saat memainkan congklak pun saat anak menyebarkan kuwuk. Wuryastuti & Supriyadi mengungkapkan bahwa pembelajaran berhitung untuk usia 5-6 tahun, guru lebih sering memberikan berupa pertanyaan atau lembar kerja sehingga menyebabkan anak merasa bosan dan jenuh dan jenuh dalam pembelajaran berhitung (Susilawati et al., 2021).

Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif yaitu melalui permainan congklak (Susilawati et al., 2021). Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilawati,dkk yang menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif sebanyak 78.9% pada 19 anak setelah dilakukan perlakuan melalui permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan karena anak belajar melalui permainan congklak yang di modifikasi sehingga menjadi lebih menyenangkan (Susilawati et al., 2021).

Selain untuk kesenangan dan bermain secara kompetitif, dalam permainan congklak terdapat manfaat yang jarang diketahui oleh masyarakat dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini, dan manfaat-manfaat yang ditemukan diantaranya sudah ditemukan dapat menjadikan acuan untuk mengembangkan kembali permainan tradisional congklak ke masyarakat ataupun sebagai bahan ajar di sekolah. Selain untuk melestraikan permainan tradisional, juga sebagai sarana bermain anak untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya.

Permainan tradisional congklak memang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memakainya. Cara-cara bermainnya yang 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 anakanak 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di RA Binaul Ummah Cigugur maka dapat diambil beberapa kesimpulan seperti perencanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan, sesuai dengan hasil observasi awal pada siklus I yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 0 anak atau 0%, kategori baik sebanyak 2 anak atau 6%, kategori cukup sebanyak 30 anak atau 83%, dan kategori kurang sebanyak 4 anak atau 11%. Hal ini menunjukkan perencanaan kemampuan awal berhitung anak usia dini masih rendah sebelum dilaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak masih belum maksimal. Pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur - Kuningan. Pada siklus II hasil persentase tingkat ketercapaian keberhasilan aktivitas siswa kategori sangat baik mencapai 31 anak atau 86%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini di RA Binaul Ummah Cigugur – Kuningan masih rendah. Pada siklus I yang termasuk kategori sangat baik sebanyak 0 anak atau 0%, kategori baik sebanyak 3 anak atau 8%, kategori cukup sebanyak 30 anak atau 83%, dan kategori kurang sebanyak 3 anak atau 8%.

Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah Cigugur - Kuningan. Proses pembelajaran meningkat, dari sebelum peneliti melakukan tindakan guru belum menggunakan permainan tradisional congklak pada anak kelompok Binaul Ummah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada siklus II sudah baik dan dianggap tuntas. Persentase tingkat ketercapaian kemampuan berhitung anak pada siklus I yang termasuk kategori BSB 9%. Kemudian mengalami peningkatan sangat baik pada siklus II yaitu anak yang termasuk kategori BSB mencapai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di RA Binaul Ummah

Cigugur – Kuningan sudah efektif dan sudah terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beaty Janice J. (2015). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa. (2016). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai.
- Enok, Dedeh, dan Mira Mayasarokh. (2022). *Penanaman Nilai Karakter Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Engklek*. P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360. Vol. 7 No. 1 Desember 2022. STKIP Muhammadiyah Kuningan.
- Husdarta dan Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Marzoan, Hamidi. (2017). *Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. *Journal An-Nafs*.2 (1). (42-55)
- Mulyono Abdurrahman. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novi Mulyani. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Santi. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tradisional Congklak di Taman Kanakkanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020. ISSN: 2476 – 9363. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono Yuliani Nurrani. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Suyanto Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Trisno Yowono. (1999). *Kamus*. Surabaya: Arkola.
- Uswatun Hasanah. (2018). *Psikologi Perkembangan*. Depok. PT. Rajagrafindo Persada.
- Zainal Aqib. (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.