

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Undang-undang sistem pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), pengembangan kecerdasan daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosi (sikap dan perilaku), serta beragama, berbahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.²

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri yang sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini

¹ Heryanti Vera, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak*, Jurnal Edukasi, 2014, hal. 16

² Dr.Sri Setyowati,M.Pd dan Li'anah, *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak*, Jurnal Edukasi, Universitas Negeri Surabaya, hal. 2

merupakan masa keemasan yang pada usia ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting. Banyak orang tua sengaja merencanakan anaknya masuk ke pendidikan anak usia dini sebelum masuk Sekolah Dasar. Pentingnya pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan nama PAUD yang disebutkan pasal 1 ayat 14 adalah “ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”³

Pada masa ini bagi peserta didik adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di PAUD diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang, karena dalam bermain peserta didik bisa melakukan kegiatan yang sangat banyak. Kegiatan yang dilakukan bukan hanya sekedar mempraktekkan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai. Aktifitas yang dilakukan saat bermain bisa membuat anak menjadi aktif secara fisik maupun psikis, sehingga dapat mendukung perkembangan bagi berbagai aspek perkembangan. Melalui bermain dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁴

Banyak permainan yang beredar di masyarakat, dari permainan yang murah sampai permainan yang mahal, dari permainan tradisional sampai dengan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang

³ Triyuda Devi, dkk, *Mengenalkan kemampuan Berhitung melalui permainan tradisional congklak*, Jurnal Edukasi, PG.PAUD,FKIP Universitas Tanjungpura, Hal. 2

⁴ Ibid. Hal. 03

sudah tidak dikenal lagi oleh anak jaman sekarang, cenderung anak bermain dengan digit atau handphone, maka terjadi anak kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, kurangnya kerjasama dengan teman, juga tidak adanya komunikasi dengan teman. Permainan tradisional seperti congklak dapat menentukan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi, memiliki kecenderungan potensi belajar yang tinggi. Menurut Bermain adalah Kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah Kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.⁵

Berdasarkan pengamatan penelitian di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, menunjukkan bahwa : sebagian besar anak kurang termotivasi dalam kemampuan berhitung hal ini dikarenakan guru kurang memperhatikan anak belajar, penjelasan guru kurang menarik perhatian anak, anak cenderung melakukan aktivitasnya sendiri di luar arahan guru, kegiatan pembelajaran masih terfokus pada LKA, guru kurang merespon pertanyaan anak dan ketika guru memberikan pertanyaan, anak juga tidak merespon. Media pembelajaran yang dimiliki RA Al-Fithrah sangat kurang, sehingga guru dituntut kreatif untuk membuat media atau permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media

⁵ Brooks dan Elliot (1971) dalam Kanisius, *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*, Anggota IKAPI, (Yogyakarta, 2006), h. 109

pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan permainan tradisional congklak.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengambil judul *“Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diketahui bahwa kemampuan berhitung di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon masih rendah. Dari jumlah seluruhnya 15 anak, hanya terdapat 2 anak atau sekitar 9,5% anak yang mampu berhitung. Jadi masih terdapat 13 anak atau sekitar 90,5% anak belum memiliki kemampuan berhitung.

Dari latar belakang masalah tersebut permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Metode dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Kegiatan pembelajaran masih terfokus pada LKA (Lembar Kerja Anak).

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah penelitian di atas, indikator nya sebagai berikut :

1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-20
2. Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda
3. Anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20

D. Rumusan Masalah

Adapun pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seberapa tinggi kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan tradisional congklak di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa tinggi kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan tradisional congklak di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berhitung di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional congklak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian diantaranya adalah :

1. Guna memperoleh data kemampuan berhitung sebelum menggunakan permainan tradisional congklak di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.

2. Guna memperoleh data kemampuan berhitung sesudah menggunakan permainan tradisional congklak di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.
3. Memperoleh data kemampuan berhitung sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional congklak di RA Al-Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

Terdapat beberapa kegunaan dalam pelaksanaan penelitian, diantaranya adalah :

1. Bagi Guru PIAUD

Meningkatkan keprofesionalan guru PAUD dan merefleksi diri setiap kegiatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Kepala PIAUD

Meningkatkan mutu kinerja guru PAUD dalam kegiatan belajar mengajar.

Mampu menyediakan berbagai jenis permainan guna menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Mengembangkan kemampuan diri dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkatkan ketahap mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.⁶

Dari berbagai penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, membagi, dan mengalikan dimana kemampuan tersebut memerlukan penalaran dan keterampilan.

⁶Susanto, 2011 dalam Nataliya Prima, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Malang. Jurnal Edukasi. Vol.03, No.02, hal.346

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Perkembangan anak di pengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar, apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.⁷

Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak yaitu faktor dari dalam diri anak dan faktor dari luar diri anak. Faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak, misalnya, pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran yang monoton, dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang bersemangat.⁸

Faktor lingkungan sosial dan lingkungan budaya dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak, karena manusia selalu melekat pada budaya dimana ia tinggal. Lingkungan sosial dan budaya sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.⁹

⁷ <https://tipsraserbi.blogspot.co.id>. 21.30

⁸Hidayati, Ibid. Hal. 346-347

⁹ Rini Hildayani,dkk. *Psikologi Perkembangan anak, Universitas Terbuka*. Januari 2014.

b. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda kongkret, eksplorasi melalui benda-benda kongkret diharapkan mampu memberikan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda kongkret dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara mental (abstrak). Melalui pendekatan pembelajaran yang tepat permainan berhitung di taman kanak-kanak.¹⁰

Berhitung juga bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran matematika atau berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks, anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.¹¹

¹⁰ Susanto dalam Atih, *Efektivitas Penggunaan Media Tabung Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di kelompok B TK Tunas Bangsa Kab Kuningan*, Tesis pada Pascasarjana IAIN Bunga Bangsa Cirebon, Cirebon, 2017. Hal.26, tidak dipublikasikan.

¹¹ <https://www.ibudanbalita.com.22.30>

c. **Hakikat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan dimana saja. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri anak ataupun dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika.¹²

Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memperlihatkan rasa kondusif serta kebebasan bagi anak, untuk itu diharapkan alat peraga atau media yang sesuai dengan benda (tiruan), menarik dan bervariasi, gampang dipakai dan tidak membahayakan.¹³

d. **Tahapan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-kanak**

Penguasaan kemampuan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak (TK), akan melalui tahapan sebagai berikut¹⁴ :

1) Tahap Konsep / Pengertian

Pada tahap ini anak bereksprei untuk berhiitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapt dilihat.

¹² Griffith,(1992:25) dalam Rindha Kurniawati, *Meninngkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yunior Surabaya*, Jurnal Edukasi, UNESA Universitas Negeri Surabaya, hal. 4

¹³ <https://duniapemasaranbisnis.blogspot.co.id>

¹⁴ Susanto dalam Rindha Kurniawati, *Op.cit*, hal. 5

2) Tahap Transisi / Peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari yang kongkret ke lambang. Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami jumlah benda ke dalam lambang bilangan.

3) Tahap Lambang

Tahap ini dimana anak sudah mulai diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, sebagai jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia, khususnya anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu, secara naluriah mereka aktif bergerak. Mereka akan menuju kemana saja sesuai dengan minat atau kesenangan.¹⁵

¹⁵Berk,1992:8. dalam Siti Fauziah Nur,*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B.3 di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto*, Jurnal Edukasi. Mojokerto:2016, hal. 4

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹⁶ Secara Institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat di artikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (Multiple intelegences), maupun kecerdasan spiritual.¹⁷

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, terdapat dalam firman Allah surat An Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (Q.S. An Nahl : 78)¹⁸

Berdasarkan ayat tersebut di atas, dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir

¹⁶ Suryadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung:2014, hal 22

¹⁷ Ibid. Hal. 23

¹⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahnya*. Jakarta 5 Juli 1989. Hal : 413

tersebut dengan pendengaran, penglihatan dan hati nurani (yakni akal yang menurut pendapat yang sah pusatnya berada di hati). Menurut pendapat yang lain adalah otak. Dengan itu manusia dapat membedakan di antara segala sesuatu, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya. Kemampuan dan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap, yakni sedikit demi sedikit. Semakin besar seseorang maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalnya hingga sampailah ia pada usia matang dan dewasanya. Dengan bekal pendengaran, penglihatan dan hati nurani (akal) itu, anak pada perkembangan selanjutnya akan memperoleh pengaruh sekaligus berbagai didikan dari lingkungan sekitarnya.¹⁹

Secara Yuridis, Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Berbeda dengan pengertian secara institusional maupun yuridis sebagaimana dikemukakan diatas, Bredekamp dan Copple mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen kurikulum berbasis kompetensi yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan

¹⁹ <http://www.blog-guru.web.id.> pendidikan-anak-usia-dini. 20.25 wib

pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²⁰

a. Tahapan-tahapan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Tahapan-tahapan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada prinsipnya ada 4 tahapan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini yaitu²¹:

1) Perkembangan Intelektual

Berbagai penelitian mutakhir mengenai perkembangan intelektual atau intellectual Development, menjelaskan bahwa 50% kapasitas kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu 4 tahun pertama sejak kelahirannya. Pada saat anak mencapai 8 tahun diperkirakan perkembangan otak anak telah mencapai 80%, pada usia 18 tahun mencapai 100%. Dalam hal ini jelas bahwa usia 0-8 tahun merupakan masa emas perkembangan anak karena 80% perkembangan otak berada pada rentang usia tersebut.

2) Perkembangan Fisik

Physical Development atau perkembangan fisik akan sangat kelihatan pada masa bayi dan pada periode pubertas. Pada masa enam bulan pertama pertumbuhan terus terjadi dan pada tahun ke dua pertumbuhan cepat menurun. Selama tahun pertama peningkatan berat badan lebih dari pada peningkatan tinggi dan

²⁰ Ibid,hal. 23

²¹ M. Yazid Busthoni, *Panduan Lengkap PAUD, Melejitakan Potensi dan kecerdasan Anak Usia Dini*, Citra Publishing: 2012. Hal. 22

selama tahun kedua terjadi sebaliknya. Anak pada usia tiga sampai empat tahun lebih cenderung untuk melakukan kegiatan fisik seperti: melompat, berlari, memanjat, menari dan lain sebagainya. Bahkan, akan sangat sulit untuk meminta anak agar duduk diam terlalu lama. Anak akan berhenti ketika mereka benar-benar merasa kelelahan.²²

Pada masa ini anak menyenangi kegiatan-kegiatan seperti²³ :

- a) Mencoba menyeimbangkan cara mereka berjalan
- b) Suka berlari dan mulai bisa menangkap sesuatu seperti bola
- c) Mulai bisa memegang pensil dengan pegangan yang benar
- d) Bisa mengancingkan pakaiannya sendiri
- e) Gemar memotong dengan gunting
- f) Memanjat tangga dan pohon-pohon
- g) Berlari, berjalan dan berlari berjinjit
- h) Menyeimbangkan diatas satu kaki selama beberapa detik
- i) Menggunakan sendok dan garpu dengan benar.

Pada usia 5 tahun anak mampu melompat dengan satu kaki, memanjat, bermain sepatu roda, bermain sepeda dan mampu belajar berbahasa lebih baik, bahkan juga bahasa asing. Orangtua harus waspada bila pada usia 5 tahun anak mengalami hal berikut : sangat penakut, berperilaku agresif, sulit terpisah dari orang tua,

²² Ibid. Hal. 30-32

²³ Siti Fauziah Nor, Op.cit. hal. 05

tidak mampu berkonsentrasi lebih dari 5 menit, tidak tertarik pada anak lain, merespon orang disekitarnya dengan datar.

3) perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional memiliki peran yang paling penting dalam menentukan hubungan sosial anak di masa depan dan pola perilaku terhadap orang lain. Untuk membentuk perkembangan sosial anak dengan baik tentu saja harus dimulai semenjak dini dan dimulai dari lingkungan keluarga.

4) perkembangan komunikasi.

Perkembangan komunikasi pada dasarnya mencakup kemampuan menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain sedemikian rupa sehingga dapat di mengerti.²⁴

3. Permainan Tradisional Congklak

a. Pengertian Permainan

Istilah Permainan berasal dari kata dasar "main" yang mendapat imbuhan "per-an". Dalam kamus besar bahasa Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang

²⁴ Ibid. Hal. 32-34

dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.²⁵

Istilah Permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “ main”. Wujudnya dapat berbentuk benda konkret, seperti bola, mobil-mobilan, pistol mainan dan sebagainya, dapat pula berbentuk benda abstrak yang melibatkan perasaan, seperti : mendengarkan musik, dongeng, atau menonton televisi, atau menunjukan pada pengertian suatu aktivitas untuk mencari kesenangan secara bersama-sama, misalnya: permainan lompat tali, petak umpet, congklak dan lain sebagainya.²⁶

Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁷

²⁵ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) hal.968

²⁶ Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*, Yogyakarta: 2009. Hal.16

²⁷ Misbah dalam Mulyani Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta:2016) hal.46

b. Tahapan Perkembangan Bermain Pada Anak

Ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak, yaitu :

1) *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lainnya.

2) *Salitary Play* atau Bermain Sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadirannya apabila misalnya, mengambil mainannya.

3) *Onlooker Play* atau pengamat

Tahapan ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamayinya.

4) *Parallel Play* atau bermain parallel

Tahapan ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan akan tampak bahwa sebenarnya tidak

ada interaksi di antara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok, dan lain-lain.

- 5) *Associative Play* atau bermain dengan teman
- 6) *Cooperative or organized Play* atau Kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Tahapan Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama, pembagian tugas dan pembagian peran anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerjasama membuat bangunan balok, dan lain-lain. Pada umumnya tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.²⁸

c. Aspek Perkembangan Berdasarkan Teori Gardner

Melalui bermain anak tidak hanya memperoleh kesenangan dan kebahagiaan, tetapi disisi lain juga mengembangkan aspek perkembangan dasar. Berikut penjelasan manfaat bermain yang meliputi seluruh aspek perkembangan anak, yang diuraikan oleh teori Howard Gardner²⁹ :

²⁸Parten (1932) dalam Nor Izatil Hasanah, dkk, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta 2017). Hal. 9-11

²⁹ Novi Mulyani, op.cit. hal. 32

1) *Linguistic Intelligence* (Kecerdasan Bahasa)

Kecerdasan bahasa meliputi kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa mempunyai peranan penting bagi manusia dalam kehidupan sosial. Contoh: Mendengarkan cerita, merangkai berbagai bentuk huruf, bermain peran atau pura-pura dan lain sebagainya.

2) *Logical Mathematic Intelligence* (Kecerdasan Logika Matematika)

Kecerdasan logika matematika meliputi kemampuan menganalisa masalah yang bersifat logis matematis dan menginventigasi masalah secara ilmiah. Contoh : mengenal deretan angka, bermain dakon, mengukur berat, pengukuran panjang-pendek.dan lain sebagainya.

3) *Musical Intelligence* (Kecerdasan Musik)

Kecerdasan musik meliputi kemampuan dalam (*performence*), komposisi, dan apresiasi bentuk-bentuk musik. Contoh : bermain gerak dan lagu, bermain alat musik, menyanyikan lagu dengan irama sederhana yang berulang-ulang dan lain sebagainya.

4) *Bodily Kinesthetic Intelligence* (Kecerdasan oleh Tubuh)

Kecerdasan olah tubuh merupakan kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau melakukan suatu gerak yang menghasilkan produk

(petunjuk). Contoh : menirukan gerak tari, menirukan gerakan binatang dan lain sebagainya.

5) *Visual Spatial Intellegence* (Kecerdasan Bentuk dan Ruang)

Kecerdasan bentuk dan ruang merupakan kemampuan mengorganisasi dan memanipulasi gambar dan ruangan yang lebar.

Contoh : bermain balok unit, melukis, membuat rumah-rumahan dan lain sebagainya.

6) *Interpersonal Intelligence* (Kecerdasan Interpersonal)

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti maksud, motivasi dan hasrat orang lain, secara konsekuen bekerja efektif dengan orang lain walaupun semua tidak begitu tampak. Contoh : bermain peran, bermain boneka dan lain sebagainya.

7) *Intrapersonal Intelligence* (Kecerdasan Intra personal)

Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan untuk mengertidiri sendiri (keinginan, maksud, ketakutan) memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dengan efektif dan memanfaatkan informasi untuk mengatur kehidupannya sendiri (*self regulator*). Contoh : bermain peran, bermain ekspresi dan lain sebagainya.

8) *Kecerdasan Naturalis*

Kecerdasan Naturalis berkaitan dengan semua yang terdapat di dunia. Kcerdasan ini sangat sensitif untuk disimulasikan

dengan semua aspek alam yang mencakup bertanam, binatang, cuaca dan gambaran fisik dari bumi. Contoh kegiatannya: mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan, tanaman, dan memperlihatkan pemahaman yang mendalam dalam topik-topik yang melibatkan sistem kehidupan.

9) Kecerdasan Eksistensial

Anak mengenal dirinya dan mengerti yang harus diperbuat untuk Tuhan, alam semesta, bangsa, dan negara, masyarakat, serta keluarganya. Contoh : anak dapat menempatkan diri dimanapun ia berada.

10) Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual berkaitan dengan kejiwaan, agama, kepercayaan, dan prinsip atau filosofi hidup. Contoh : Menyanyikan lagu yang mempunyai nilai-nilai agama.

d. Ciri-ciri Utama Bermain

Ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain yaitu ³⁰:

- 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.

³⁰ Rubin, Fein, dkk dalam Dr. Muhammad Hasbi, *Modul Diklat Dasar Dalam Jaringan (Daring) Bagi Pendidik PAUD*. Bandung:2017. Hal.14

- 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak, jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain.
- 3) Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- 4) Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
- 5) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

e. Manfaat Mainan bagi Tumbuh Kembang Anak

Secara umum, manfaat mainan bagi tumbuh kembang anak dibedakan dalam lima karakter golongan, yaitu³¹:

- 1) Manfaat Motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak, biasanya ini berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun fisik tertentu.
- 2) Manfaat Afektif adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi anak. Unsur-unsur yang tercakup dalam kelompok ini antara lain: naluri atau insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat Kognitif adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya ini berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat Spiritual adalah manfaat mainan yang menjadikan dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia, keluhuran budi pekerti, dan nilai-nilai positif dari nalar yang positif. Dengan kata lain, manfaat spiritual merupakan perpaduan nilai-nilai positif dari afektif dan kognitif.
- 5) Manfaat Keseimbangan adalah suatu jenis mainan bagi tumbuh kembang anak adalah manfaat mainan yang berfungsi melatih

³¹ Jasa Ungguh Muliawan, op.cit. hal 20

dan mengembangkan perpaduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Anak

Salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain anak diantaranya sebagai berikut ³²:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2) Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa yang dilakukan waktu bermain bergantung pada perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3) Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dari pada anak yang kurang pandai dan permainan anak lebih menunjukkan kecerdikan. Anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar,

³² Hasanah Izatil Nor dkk, Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional, (Yogyakarta:2017) hal.12

termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4) Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga daripada berbagai jenis permainan lain.

5) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain daripada anak lainnya, hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari kota kurang bermain, daripada anak dari desa, hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6) Status Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan anak dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang di baca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap anak.

7) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status sosial ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan Bermain

Permainan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan yang mendukung permainan pura-pura, banyak balok kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang bersifat konstruktif.

4. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika permainan hakikatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan dan permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai buda atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tentunya tidak hanya diartikan sebagai permainan-permainan yang bersifat aktif. Segala kebiasaan yang bersifat menyenangkan dan biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu baik itu nyanyian dan lelucon atau pun juga bisa dikatakan sebagai masih diturunkan kepada beberapa generasi.³³

³³ Ibid. hal.34-47

Permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dala mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional.³⁴

a. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Berikut beberapa manfaat permainan tradisional³⁵ :

- 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak
- 2) Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak
- 3) Bermain untuk perkembangan aspek sosial anak
- 4) Bermain untuk perkembnagna aspek emosional anak
- 5) Bermain untuk perkembnagan aspek oral anak
- 6) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak
- 7) Bermain untuk perkembangan kreativitas anak

³⁴ Rubin, Fein, dkk dalam Dr.Muhammad Hasbi, *Modul Diklat Dasar Dalam Jaringan (Daring) Bagi Pendidik PAUD*. Bandung:2017.Hal.14

³⁵ Ibid. Hal. 15-16

- 8) Bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak
- 9) Bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak
- 10) Bermain sebagai media terapi
- 11) Bermain mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Multiple Intelligences)

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Setiap daerah mempunyai karakteristik, adat, budaya yang berbeda satu dengan yang lain. Bentuk permainan anak sangat bervariasi, antar daerah, antar etnis dan antar bangsa berbedaa-beda. H.Overbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam.³⁶

Permainan tradisional terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat, khususnya di daerah Jawa Tengah dan daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut dapat mengembnagkan berbagai aspek, antara lain perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, keterampilan dan sosial. Sebanyak 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi tersebut dikelompokkan menjadi 3 yaitu permainan lagu, permainan gerak/fisik, permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu)³⁷.

³⁶Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Diva Press Yogyakarta 2016. Hal.57.hal. 41-57

³⁷ Ibid, hal. 58

- 1) Permainan yang melibatkan lagu, antara lain : gendang gepeng, risirisan tela, hanacaraka, kubuk, lir-ilir, kursi jebol, dan sinten nunggang sepur.
- 1) Permainan yang melibatkan gerak/fisik, antara lain: balapan sempol, gendiran, pathon, kuncingan, kasti, benthik, sundamanda/engklek, obar-abir, simbar suru, tumberan, obrog batu, ambah-ambah lemah, sobyung, dan congklak.
- 2) Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain: cunngkup milang kondhe, gula ganti, lepetan, menthog-menthog, buta-buta galak, gotri, kacang goreng, sluku-sluku bathok, siji loro telu, cublak-cublak suweng, jamuran, gundul-gundul pacul, jaranan, baris rampak, uler keket, kidang talun, bedhekan, petak-petik, mandhoblang, bang-bang wus rahina, tuku kluwih, pitik walik jambul, kupu kuwi, iawak emas, dhempo, bethet thing-thong, blarak-blarak sempal, jo pra kanca, cah dolan, aku duwe pitik, kembang jagung, dan sepuran.

5. Pengertian Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional congklak identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memainkannya. Permainan Congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Permainan Tradisional Congklak merupakan permainan yang menitik

beratkan pada kemampuan berhitung, oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada siswa dalam menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (biji congklak)³⁸

a. Alat yang digunakan dalam permainan congklak

Alat yang digunakan dalam permainan congklak adalah papan congklak dan biji congklak, seperti kerang-kerangan, batu, kelereng dan sebagainya.

b. Tempat bermain

Permainan congklak tidak membutuhkan tempat bermain yang luas, karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Permainan congklak biasanya dilakukan anak-anak di dalam rumah atau teras rumah.

c. Jumlah pemain

Jumlah pemain dalam permainan tradisional congklak adalah dua orang.

d. Cara Bermain

1) Isi setiap lubang tujuh biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kecil, tetapi lubang induk tetap dikosongkan.

³⁸ Prima, op.cit. Hal. 346

- 2) Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu dengan maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
- 3) Kemudian sebarkan biji yang ada dilubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan satu biji, jika biji yang terakhir jatuh dilubang yang ada bijinya maka biji yang ada dilubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengusik biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi.
- 4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- 5) Lubang tempat biji terakhir itu ada disalah satu dari tujuh lubang yang ada di barisan kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan ke dalam lubang induk kita.
- 6) Setelah semua baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi tujuh lubang milik kita masing-masing tujuh biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat

dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.³⁹

e. Manfaat Permainan Congklak

Permainan congklak memiliki manfaat yang sangat penting untuk perkembangan anak diantaranya⁴⁰:

1) Aspek Perkembangan Moral Agama

Ketika bermain congklak anak-anak diajarkan untuk tidak berbohong, biasanya ada saja anak yang berbohong saat membagi biji kerang. Selain itu anak dapat membedakan sikap baik dan buruk dilakukan ketika bermain.

2) Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Dengan bermain bersama anak-anak yang sebaya, anak belajar untuk mengendalikan perasaan ketika menang dan kalah, serta menghargai temannya.

3) Aspek Perkembangan Kognitif

Dengan membagikan biji kerang atau batu, secara tidak langsung anak belajar berhitung, mengenal pola pembagian dan mengetahui perbedaan antara yang sedikit dengan yang lebih banyak.

³⁹ Novi Mulyani, op.cit. hal. 69

⁴⁰ Hasanah Izatil Nor, dkk. Op.cit. hal. 65

4) Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Ketika anak bermain congklak, secara tidak langsung anak melatih motorik halus yaitu mengkoordinasi mata dan tangan untuk membagikan biji kerang atau batu ke dalam lubang congklak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Bahasan hasil penelitian yang relevan pernah dilakukan tentang “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa dengan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia sekolah dasar.⁴¹

Penelitian yang pernah dilakukan juga tentang “Mengenalkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun” menyimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.⁴²

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya,

⁴¹ Prima Natalia. Op.cit, hal.02

⁴² Devi Triyuda. Op.cit. hal. 02

sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkatkan ketahap mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.⁴³

Permainan Tradisional Congklak merupakan permainan yang menitik beratkan pada kemampuan berhitung, oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada siswa dalam menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (biji congklak).⁴⁴

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan– permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan minimal 2 anak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas.⁴⁵

⁴³ Susanto dalam Nataliya Prima, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Malang. Jurnal Edukasi. Vol.03, No.02, hal.346

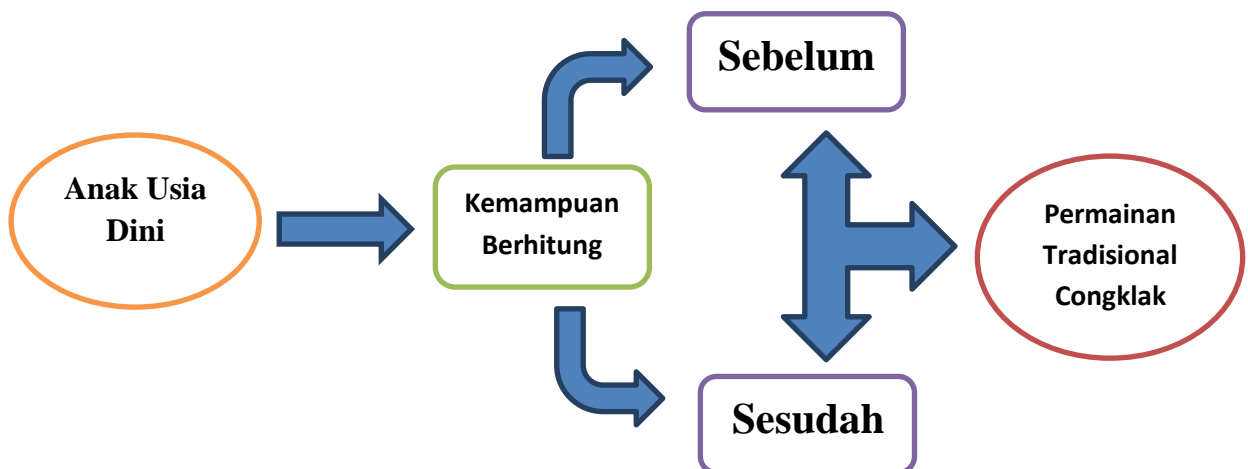
⁴⁴ Ibid. Hal. 346

⁴⁵ Ibid. Hal. 347

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa. Dalam pembelajaran klasikal yang masih banyak dianut oleh guru saat ini. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sebagai pemberi informasi, sehingga pembelajaran berlangsung satu arah dan pembelajaran kurang mengasikkan untuk anak usia dini.

Dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini kegiatannya adalah bermain, jadi guru harus memberikan pelajaran dengan cara bermain, supaya anak merasa senang untuk belajar dan anak tidak merasa sedang belajar. Dengan menerapkan permainan tradisional congklak tersebut diharapkan adanya perubahan terhadap semangat anak untuk belajar matematika. Berikut tabel efektivitas penggunaan permainan tradisional congklak :

Gambar 2.1
Efektivitas Permainan Tradisional Congklak



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.⁴⁶

Berdasarkan pengertian diatas, maka hipotesis dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak

⁴⁶ Sugiyono dalam Zakiah Tulfakhiroh, *Efektivitas Eksperimen Sains Melalui Pencampuran Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (AUD)* Di RA Salafiyah Desa Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon, Tesis pada Pascasarjana IAIN Bunga Bangsa Cirebon, (Cirebon:_,2017,),h.53, tidak dipublikasikan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dibuktikan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah suatu bidang tertentu. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan Penelitian Kuantitatif.

Metode penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat Positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, teknik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁷

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.⁴⁸

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013). hal.14

⁴⁸ Ibid. hal .107

2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One – Group Pretest – Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen dimana pada desain penelitian ini dilakukan pretes sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain *One – Group Pretest – Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

O_1 = Nilai Sebelum pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh permainan Gambar Bernama terhadap kemampuan Membaca

Permulaan = $O_2 - O_1$

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Tempat ini dipilih karena ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah khususnya guru kelompok B didapatkan kemampuan berhitung anak di sekolah ini masih sangat rendah. Hampir seluruh siswa memperoleh nilai

kemampuan membilangnya belum berkembang (BB). Kemudahan akses bagi peneliti dalam melakukan penelitian juga menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ditempat ini. RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon juga terbuka dan sangat mendukung peneliti dalam melakukan observasi dan langkah – langkah penelitian, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan maksimal dan kondusif.

2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga penulisan laporan penelitian yang dilaksanakan terhitung sejak November 2017 – April 2018. Berikut adalah jadwal penelitian.

Tabel 3.1
Jadwal penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan					
		November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
1	Penyusunan Proposal	√	√				
2	Observasi			√			
3	Penyusunan Instrumen				√		
4	Pengumpulan Data					√	
5	Pengolahan dan analisis data						√
6	Penulisan Laporan						√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subyek atau obyek yang akan diteliti.⁴⁹

Jenis populasi dalam penelitian ini yaitu populasi terbatas, yaitu populasi Anak kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini dilaksanakan di di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Subyek penelitiannya adalah anak Kelompok B tahun pelajaran 2017 / 2018 pada sekolah tersebut dengan jumlah responden 15 orang dengan rincian 7 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki.

⁴⁹ Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, Hal : 117

Tabel 3.2
Data peserta Didik Kelompok B

No	Nama Responden	L/P
1	Bai	L
2	Yus	L
3	Via	L
4	Adi	L
5	Uma	L
6	Fat	L
7	Ali	P
8	Wid	P
9	Zah	P
10	Rat	P
11	Ilh	L
12	Cac	P
13	Far	L
14	Nic	P
15	Qor	P

2. Sampel

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digabungkan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁵⁰

Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah seluruh populasi dari kelompok B di tempat penelitian.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumplan data adalah cara yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan data yang akan diolahnya untuk kemudian menjadi jawaban dari penelitiannya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Tes sebagai tehnik pengumpulan data. Menurut Casta tes adalah tehnik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang dikembangkan dapat berupa : Tes Kepribadian, Tes Bakat, Tes Prestasi, dan Tes Intelegensi.⁵¹

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes kemampuan membilang dengan jumlah tes sebanyak dua kali yakni :

1. Pretest : adalah tes awal dimana sampel belum diberi perlakuan
2. Postest : adalah tes akhir dimana sampel telah diberi perlakuan

⁵¹ Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsanja Press : Cirebon, 2014). h: 13

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berhitung

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengambilan data	Aspek Penilaian
Aspek kognitif Matematika	Kemampuan berhitung	Menyebutkan urutan bilangan	Test	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20
		Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda	Test	Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda
		Menunjuk lambang bilangan	Test	Anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20

1. Kontrol Terhadap Validitas Internal

Validitas Instrumen penelitian adalah ketepatan dari suatu instrumen penelitian atau alat pengukur terhadap konsep yang akan diukur sehingga

Uji Validitas pada instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Content Validity* (Validitas Isi), untuk pengujian Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan secara baku. Rancangan baku sebagai pembanding isi instrumen pada penelitian ini adalah Permendiknas no. 137 dan Permendiknas No. 146 pada bagian Standar

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan Kognitif poin Konsep Bilangan, lambang bilangan Huruf.

2. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif data adalah analisa data secara deskriptif berdasarkan temuan hasil penelitian yang dijabarkan secara terperinci dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisa deskriptif data diuraikan dari tabel tabulasi data sebelum (X1) dan sesudah (X2) diberi perlakuan sesuai penelitian. Bentuk tabel tabulasi data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Data kemampuan berhitung untuk sebelum/sesudah diberi perlakuan permainan congklak (X1/X2)

No	Nama Siswa	Nilai Indikator			Σ Skor	\bar{x}	%
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	Anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20			
1	Adk						
2	Afa						
3	Aly						
Dst	Dst						
Jumlah							
Rata-rata							
Persentase							

Data yang didapatkan dari hasil penelitian dimasukkan kedalam tabel dan dicari persentase untuk dikonversikan pada tabel konversi data dengan Rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 3.5
Tabel menafsirkan P

%	Interpretasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,20%-0,399%	Kurang Baik
0,01%-0,199%	Sangat Kurang Baik

Data sebelum dan sesudah didapatkan melalui kegiatan pretest (nilai sebelum diberi perlakuan) dan posttest (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6
 Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung
 Melalui Permainan Congklak

Nama Siswa :
 Aspek Penilaian :

No	Indikator	No soal	Skala Penilaian				Σ Skor	%
			BB	MB	BSH	BSB		
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	1						
		2						
		3						
		Dst						
2	Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	1						
		2						
		3						
		Dst						
3	Anak mampu menunjukkan bilangan dari angka 1-20	1						
		2						
		3						
		Dst						
Jumlah								
Persentase								

Skala Penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013 :

BB : Bernilai 1 (Apabila siswa mampu mengerjakan perintah minimal 25% dari tes dengan bantuan dan bimbingan)

MB : Bernilai 2 (Apabila siswa mampu mengerjakan perintah minimal 50% dari tes dengan bimbingan)

BSH : Bernilai 3 (Apabila siswa mampu mengerjakan perintah minimal 75% dari tes mandiri)

BSB : Bernilai 4 (Apabila siswa mampu mengerjakan perintah 100% dari tes dengan mandiri dan membantu teman yang belum bisa)

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean (\bar{X}), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Untuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut :

Tabel 3.7
Tabel Penolong kemampuan berhitung Sebelum/Sesudah
Menggunakan permainan Congklak

No	X_i	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$
1			
2			
3			
Dst			
Jumlah			
Rata-rata			

Dari tabel penolong dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan dengan langkah-langkah melakukan analisa deskriptif data adalah sebagai berikut :

- a. Nilai Mean (\bar{X}) :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

- b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

- c. Nilai Varian (S^2)

$$S^2 = \frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{N-1}$$

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai Mean, Standar Deviasi dan varian dari variabel X1/X2 adalah sebagai berikut :

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1/X2			

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan membilang anak Kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum (sesudah) menggunakan permainan congklak?”.

Rumus mencari nilai porsentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

3. Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Distribusi Data.

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Uji normalitas Lilliefors dengan rumus :

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data/Nilai
 \bar{x} = Rata-rata (Mean)
 SD = Standar Deviasi

Persyaratan data signifikan apabila :

- 1) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membilang **berdistribusi normal**
- 2) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membilang **tidak berdistribusi normal**

b. Uji Homogenitas data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data homogen

c. Analisis Statistik Inferensial (Uji Beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan membilang sebelum dan sesudah menggunakan permainan congklak maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah –langkah mencari nilai t :

1) Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian :

Tabel 3.8
Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Berhitung	
		Sebelum Menggunakan Congklak (X1)	Sesudah Menggunakan Congklak (X2)
1	Adk		
2	Afa		
3	Aly		
Dst	Dst		
Jumlah			
Rerata			

2) Membuat Tabel Penolong

Tabel 3.9
Tabel Penolong

No	Nilai / skor		D = (X ₁ - X ₂)	D ²
	Sebelum (X ₁)	Sesudah (X ₂)		
1				
2				
3				
Dst				
Σ				
\bar{x}				

3) Mencari Mean Data variabel (MD) dengan rumus

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

4) Mencari Standart Deviasi Different (SD_D) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

5) Mencari Standar Error Mean Different dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

6) Mencari t_{hitung} dengan rumus :

$$t = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

7) Menentukan t_{tabel} dengan ketentuan :

(a) $Db = n-1$

(b) Uji dua pihak

(c) $\alpha = 0,05$ (5%)

8) Melakukan Uji Hipotesis dengan kaidah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0

9) Membuat Kurva Normal dari Hasil Nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

E. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannya dilakukan dengan menggunakan tehnik-tehnik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). Ekspresi H_a adalah hipotesis penelitian, sedangkan H_0 adalah negasi atau lingkaran dari H_a yang akan diuji melalui data sampel secara statistik.⁵²

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membilang anak kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Congklak.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Congklak.

⁵² Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

Kriteria Pengujian Hasil Hipotesis :

Jika Nilai Sig. $> \alpha$ (0.005) maka Ho Ditolak

Jika Nilai Sig. $< \alpha$ (0.005) maka Ho Diterima

Hipotesis Statistik :

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan kemampuan berhitung dengan permainan congklak di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes pembuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan berhitung dari indikator : menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, pemahaman konsep 1-20 melalui benda dan menunjukkan bilangan dari angka 1-20. Setiap indikator dinilai dengan penskoran : 1 (Belum berkembang), 2 (Mulai berkembang), 3 (Berkembang sesuai harapan), 4 (Berkembang sangat baik).

Penelitian ini berusaha menjawab apakah ada perbedaan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan congklak. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan berhitung anak.

Data Variabel Kemampuan berhitung sebelum dan sesudah menggunakan permainan Congklak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data hasil tes kemampuan berhitung sebelum dan sesudah
menggunakan permainan Congklak

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan berhitung	
		Sebelum Menggunakan congklak (X1)	Sesudah Menggunakan congklak (X2)
1	Bai	6	12
2	Yus	6	12
3	Via	4	8
4	Adi	3	8
5	Uma	6	11
6	Fat	5	8
7	Ali	3	10
8	Wid	4	8
9	Zah	5	10
10	Rat	5	10
11	Ilh	3	9
12	Cac	6	12
13	Far	4	10
14	Nic	6	12
15	Qor	6	12
Jumlah		72	152
Rerata		4,8	10,13

1. Gambaran tentang hasil kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan Congklak (Variabel X1)

Data tentang kemampuan berhitung sebelum menggunakan permainan Congklak diperoleh melalui tes kemampuan berhitung terhadap anak kelompok B RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data hasil tes kemampuan berhitung sebelum
menggunakan permainan Congklak

No	Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
		menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	menunjukkan bilangan dari angka 1-20	
1	Bai	2	2	2	6
2	Yus	2	2	2	6
3	Via	1	1	2	4
4	Adi	1	1	1	3
5	Uma	2	2	2	6
6	Fat	1	2	2	5
7	Ali	1	1	1	3
8	Wid	1	2	1	4
9	Zah	1	2	2	5
10	Rat	1	2	2	5
11	Ilh	1	1	1	3
12	Cac	2	2	2	6
13	Far	1	2	1	4
14	Nic	2	2	2	6
15	Qor	2	2	2	6
Jumlah					72
Rata-rata					4,8
Persentase					40%

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{180} \times 100\% \\ = 40\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan Congklak maka hasil persentase dibandingkan dengan skal persentase menurut ahli sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tabel Skala Persentase

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup baik
55% - 59%	Kurang baik
$\leq 54\%$	Kurang sekali

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan berhitung seluruh responden sebelum menggunakan permainan Congklak adalah kurang sekali. Kemampuan berhitung responden sebelum menggunakan permainan Congklak hanya 40%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi responden berada pada skala $\leq 54\%$ dengan insterpretasi **Kurang Sekali**.

2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan berhitung Anak Setelah Menggunakan Permainan Congklak (Variabel X2)

Data tentang kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan Congklak diperoleh melalui tes dan observasi oleh peneliti. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Data hasil tes kemampuan berhitung sesudah menggunakan permainan congklak di kelompok B RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon

Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
	menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20	menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda	menunjukkan bilangan dari angka 1-20	
Bai	3	4	4	12
Yus	4	4	4	12
Via	2	3	3	8
Adi	2	3	3	8
Uma	3	4	4	11
Fat	2	3	3	8
Ali	3	4	3	10
Wid	2	3	3	8
Zah	3	4	3	10
Rat	3	4	3	10
Ilh	3	3	3	9
Cac	4	4	4	12
Far	3	4	3	10
Nic	4	4	4	12
Qor	4	4	4	12
Jumlah				152
Rata-rata				10,13
Persentase				84%

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{152}{180} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung seluruh responden meningkat setelah menggunakan permainan Congklak. Persentase kemampuan berhitung total seluruh responden setelah menggunakan permainan Congklak adalah sebesar 84%. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan berhitung responden setelah menggunakan permainan Congklak terletak pada kolom **Baik**.

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji Normalitas Data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar merata atau tidak. Uji Normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors yaitu:

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data/Nilai
 \bar{x} = Rata-rata (Mean)
 SD = Standar Deviasi

Sebelum mengolah data untuk uji normalitas dalam rumus Lilliefors maka terlebih dahulu dibuat tabel penolong untuk menentukan Rata-rata (Mean) dan Standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Tabel Penolong kemampuan berhitung Sebelum Menggunakan permainan
Congklak

No	Xi	(Xi - X)	(Xi - X) ²
1	6	1	1
2	6	1	1
3	4	-1	1
4	3	-2	3
5	6	1	1
6	5	0	0
7	3	-2	3
8	4	-1	1
9	5	0	0
10	5	0	0
11	3	-2	3
12	6	1	1
13	4	-1	1
14	6	1	1
15	6	1	1
Jumlah			21
Rata-rata			1,40

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{21}{14}}$$

$$S = 1,22$$

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dari Rata-rata (mean) dan nilai Standar Deviasi maka uji normalitas dengan rumus Lilliefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas kumulatif normal dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest

No	X_i	$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$	F(X)	S(X)	$ F(X) - S(X) $
1	3	-1,64	0,05	0,07	0,02
2	3	-1,64	0,05	0,13	0,08
3	3	-1,64	0,05	0,20	0,15
4	4	-0,82	0,21	0,27	0,06
5	4	-0,82	0,21	0,33	0,12
6	4	-0,82	0,21	0,40	0,19
7	5	0,00	0,50	0,47	0,03
8	5	0,00	0,50	0,53	0,03
9	5	0,00	0,50	0,60	0,10
10	6	0,82	0,79	0,67	0,12
11	6	0,82	0,79	0,73	0,06
12	6	0,82	0,79	0,80	0,01
13	6	0,82	0,79	0,87	0,08
14	6	0,82	0,79	0,93	0,14
15	6	0,82	0,79	1,00	0,21

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-15 dengan nilai 0,21. Nilai terbesar ini adalah nilai L_0 . Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lilliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,220.

Persyaratan data Signifikan apabila :

- Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membilang **berdistribusi normal**
- Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membilang **tidak berdistribusi normal**

Dengan taraf nyata atau level signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan berhitung berdistribusi normal**

Uji Normalitas Data Kemampuan Berhitung Sesudah Permainan Congklak

Tabel 4.6
Tabel Penolong kemampuan berhitung sesudah Menggunakan permainan Congklak

No	Xi	(Xi - X)	(Xi - X) ²
1	12	2	4
2	12	2	4
3	8	-2	4
4	8	-2	4
5	11	1	1
6	8	-2	4
7	10	0	0
8	8	-2	4
9	10	0	0
10	10	0	0
11	9	-1	1
12	12	2	4
13	10	0	0
14	12	2	4
15	12	2	4
Jumlah			38
Rata-rata			2,53

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{38}{14}}$$

$$S = 1,65$$

Tabel 4.7
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data Postest

No	X_i	$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$	F(X)	S(X)	$ F(X) - S(X) $
1	8	-1,29	0,10	0,07	0,03
2	8	-1,29	0,10	0,13	0,03
3	8	-1,29	0,10	0,20	0,10
4	8	-1,29	0,10	0,27	0,17
5	9	-0,68	0,25	0,33	0,08
6	10	-0,08	0,47	0,40	0,07
7	10	-0,08	0,47	0,47	0,00
8	10	-0,08	0,47	0,53	0,06
9	10	-0,08	0,47	0,60	0,13
10	11	0,53	0,70	0,67	0,03
11	12	1,13	0,87	0,73	0,14
12	12	1,13	0,87	0,80	0,07
13	12	1,13	0,87	0,87	0,00
14	12	1,13	0,87	0,93	0,06
15	12	1,13	0,87	1,00	0,13

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-4 dengan nilai 0,17. Nilai terbesar ini adalah nilai L_0 . Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lilliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,220.

Persyaratan data Signifikan apabila :

- c) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan berhitung **berdistribusi normal**

- d) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan berhitung **tidak berdistribusi normal**

Dengan taraf nyata atau level signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan berhitung berdistribusi normal**

2. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Untuk mencari nilai F maka dicari nilai S terlebih dahulu dengan rumus :

$$S^2 = \frac{\Sigma(X_1 - X)^2}{N-1}$$

$$S^2 = \frac{21}{14}$$

$$S^2 = 1,50 \text{ (S kecil)}$$

$$S^2 = \frac{\Sigma(X_1 - X)^2}{N-1}$$

$$S^2 = \frac{38}{14}$$

$$S^2 = 2,71 \text{ (S besar)}$$

Nilai S^2 telah kita dapatkan pada Analisis Deskriptif Data Maka S^2 kecil adalah data sebelum perlakuan dan S^2 besar adalah data setelah

perlakuan dengan hasil sebesar 1,51 (S_{kecil}) dan 2,71 (S_{besar}) kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

$$F = \frac{2,71}{1,50}$$

$$F = 1,81$$

Berdasarkan hasil pencarian diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 1,81. Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data homogen

Dengan taraf Signifikansi $\alpha = 0,05$

$$N1 (df1) = k - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$N2 (df2) = N - k = 15 - 2 = 13$$

Didapatkan nilai $\leq F_{tabel}$ sebesar 4,67 maka :

$F_{hitung} 1,81 \leq 4,67 F_{tabel}$, maka data homogen

C. Analisis Statistik Inferensial

Pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan berhitung sebelum dan sesudah menggunakan permainan congklak maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus:

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah – langkah untuk mencari nilai t adalah sebagai berikut :

1. Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian

Tabel 4.8
Tabel tabulasi data hasil penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Berhitung	
		Sebelum Menggunakan Congklak (X1)	Sesudah Menggunakan Congklak (X2)
1	Bai	6	12
2	Yus	6	12
3	Via	4	8
4	Adi	3	8
5	Uma	6	11
6	Fat	5	8
7	Ali	3	10
8	Wid	4	8
9	Zah	5	10
10	Rat	5	10
11	Ilh	3	9
12	Cac	6	12
13	Far	4	10
14	Nic	6	12
15	Qor	6	12
Jumlah		72	152,00
Rerata		4,8	10,13

2. Membuat Tabel Penolong

Tabel penolong dibuat untuk menentukan nilai : D, D², dan M_D

Tabel 4.9
Tabel penolong

No	Skor		D	D ²
	X ₁	X ₂	(X ₁ - X ₂)	
1	6	12	-6	36
2	6	12	-6	36
3	4	8	-4	16
4	3	8	-5	25
5	6	11	-5	25
6	5	8	-3	9
7	3	10	-7	49
8	4	8	-4	16
9	5	10	-5	25
10	5	10	-5	25
11	3	9	-6	36
12	6	12	-6	36
13	4	10	-6	36
14	6	12	-6	36
15	6	12	-6	36
Jumlah	72	152,00	-80	442

Untuk menentukan nilai MD (Mean dari D) digunakan rumus sebagai berikut :

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{-80}{15}$$

$$M_D = -5,33$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

a. N = 15

b. $\sum D = -80$

c. $\sum D^2 = 442$

$$d. M_D = -5,33$$

3. Menentukan Standar Deviasi D (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{442}{15} - \left(\frac{-80}{15}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{29,47} - 5,33$$

$$SD_D = \sqrt{24,14}$$

$$SD_D = 4,91$$

4. Menentukan Standar Error Mean Different (SE_{M_D})

Untuk menentukan nilai SE_{M_D} digunakan rumus sebagai berikut :

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{4,91}{\sqrt{14}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{4,91}{3,74}$$

$$SE_{M_D} = 1,31$$

5. Menentukan Nilai t_{hitung}

Untuk menentukan nilai t_{hitung} digunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{SE_{M_D}}$$

$$t = \frac{-5,33}{1,31}$$

$$t = -4,10 \text{ (nilai negatif diabaikan)}$$

6. Menentukan t_{tabel}

Ketentuan untuk menentukan nilai t_{tabel} adalah :

- a. $db = N - 1$
- b. uji dua pihak
- c. $\alpha = 0,05$

dengan ketentuan diatas didapatkan nilai t_{tabel} sebesar : **2,14**

7. Melakukan Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian Hipotesis penelitian ini, maka kaidah yang harus diikuti adalah :

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka tolak H_0

Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka terima H_0

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , yang sudah didapatkan diatas maka kita bisa menguji hipotesis yakni :

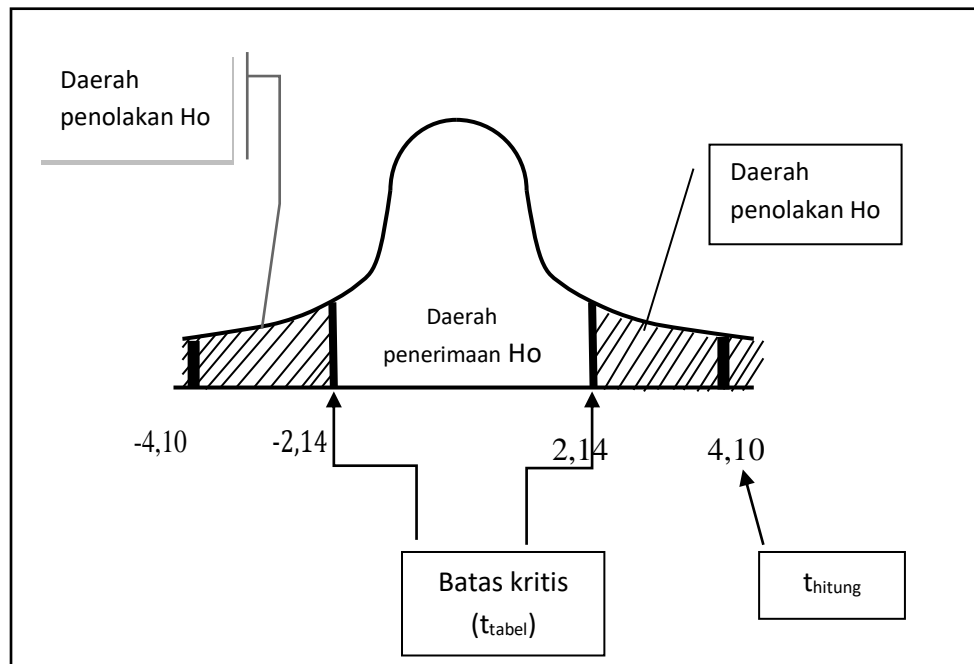
$$t_{\text{hitung}} (4,10) \geq (2,14) t_{\text{tabel}}, \text{ maka tolak } H_0$$

Pertanyaan penelitian yang terbukti adalah :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Al Fithrah, Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Congklak.

8. Membuat Kurva Normal

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang telah didapatkan dapat dibuat kurva normal untuk melihat gambaran posisi dari masing-masing data berada didaerah penolakan atau didaerah penerimaan dari H_0 , gambaran Kurva Normal sesuai data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1
Kurva normal

Pada Kurva sangat jelas bahwa nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 , artinya pernyataan dalam H_a yang diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Meningkatkan kemampuan berhitung Anak Kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon” dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan berhitung anak kelompok B sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest kemampuan berhitung anak hanya 40% atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali**, dalam menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, dan dalam menunjukkan bilangan dari angka 1-20.

Pada data hasil penilaian kemampuan berhitung sesudah menggunakan permainan congklak dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan permainan terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak sebesar 84% atau rata-rata 10,13, jadi adanya peningkatan sebesar 44% poin. Bila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon berada pada tingkat **Baik**, dalam menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, menunjukkan pemahaman konsep 1-20 melalui benda, dan dalam menunjukkan bilangan dari angka 1-20.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan berhitung pada indikator menyebutkan urutan bilangan dari angka 1-20, pemahaman konsep 1-20 melalui benda dan menunjukkan bilangan dari angka 1-20. Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel. Pada media yang digunakan juga terbatas pada satu media yakni congklak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penelitian tentang “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di RA Al Fithrah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan pada 15 peserta didik, untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak kelompok B yakni 40% bila dikonversikan pada tabel persentasi berada pada interpretasi **kurang sekali**.
2. Hasil belajar sesudah menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan pada 15 peserta didik, untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak kelompok B mengalami peningkatan yakni 84% bila dikonversikan pada tabel persentasi berada pada interpretasi **Baik**.
3. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , yang sudah didapatkan diatas maka kita bisa menguji hipotesis yakni penelitian yang terbukti H_0 ditolak, artinya pernyataan dalam H_a yang diterima. Besar perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak berdasarkan data penelitian di peroleh sebesar 44%.

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah menggunakan

permainan tradisional congklak pada anak kelompok B di RA Al Fitrhah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media permainan Tradisional congklak sangat efektif dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Al Fitrhah Desa Pegagan Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon.

B. SARAN

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui indikator lainnya dari perkembangan kognitif pada aspek kemampuan matematika. Selain itu, untuk menghasilkan validitas data yang lebih tinggi maka bisa digunakan sampel atau responden yang lebih banyak. Media yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan kemampuan berhitung anak juga bisa digunakan media lain sehingga lebih variatif dan menarik minat anak lebih besar.