

Permainan Congklak sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Een Sukaenah

Pendidikan Anak Usia Dini, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat
eensukaenah@gmail.com

Abstract

Mathematical skills involve calculations, particularly addition, subtraction, multiplication, and division. Many people learn mathematical skills because they are necessary for work and daily life. Children's thinking and skills include matching, grouping, organizing, counting, separating, measuring, and comparing. Arithmetic activities are taught to young children through play, as the principle of early childhood education is "learning through play." The arithmetic skills of Group A children at RA Bayyinurrohman are still low. This is due to the lack of variety in activities, causing children to easily become bored, making it difficult for teachers to engage them, keep them focused, serious, and concentrated during number concept introduction lessons, as well as activities that are not suitable for the characteristics of young children. Another issue contributing to the low mathematical ability of Group A is that the games used in learning are not engaging enough. Based on the title and background above, the researcher formulates the problem as follows: How can the mathematical ability of children be improved through the traditional game of congklak in Group A at RA Bayyinurrohman in Silihwangi Village for the 2024/2025 academic year? This study aims to improve children's counting skills through the traditional game of congklak. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This study consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research design/model used is the Kemmis and MC Taggart model. This research was conducted in two cycles. The tools used for data collection are observation, tests, and documentation. The subjects of this research are Group A with 10 students. The success indicator set is 80% of the 10 children, which falls into the "Developing as Expected" (DAE) category. The children's arithmetic skills showed a significant improvement from Cycle I, where only 40% or 4 children were classified as Developing as Expected (DAE), an increase of 30% compared to the pre-cycle phase, which was only 10% or 1 child. In Cycle II, 90% of children, or 9 children, were classified as Developing as Expected (DAE). It can be concluded that the traditional game of congklak can improve the mathematical skills of children in Group A at RA Bayyinurrohman.

Keywords: Children's Mathematical Skills, Traditional Game of Congklak

Abstrak

Berhitung merupakan suatu hal yang berkaitan dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Banyak orang mempelajari berhitung karena berhitung itu diperlukan dalam pekerjaan serta kehidupan manusia. Pemikiran dan keahlian untuk anak-anak meliputi mencocokkan, mengelompokkan, mengatur, berhitung, memisahkan, mengukur, dan membandingkan. Kegiatan berhitung diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Kemampuan berhitung anak kelompok A RA Bayyinurrohman masih rendah. Hal ini disebabkan karena kegiatan kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan sehingga guru mengalami kesulitan untuk membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi pada saat pembelajaran pengenalan konsep bilangan, serta kegiatan yang kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Permasalahan lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung pada kelompok A adalah ketika dalam belajar kegiatan permainan yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan judul dan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah yaitu : bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada kelompok A di RA Bayyinurrohman Desa Silihwangi Tahun Ajaran 2024/2025?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Desain/model penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan MC Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode observasi, tes dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A dengan jumlah siswa sebanyak 10 anak. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dari 10 anak dan termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan yang signifikan terlihat dari siklus I, anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya sebesar 40% atau sebanyak 4 anak, ada kenaikan sebesar 30% di banding pra siklus yang hanya sebesar 10% atau sebanyak 1 anak. Sedangkan pada siklus II, anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 90% atau sebanyak 9 anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di RA Bayyinurrohman.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung Anak, Permainan Tradisional Congklak

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang mengarah pada pendewasaan manusia, prosesnya diawali secara formal dengan pendidikan anak usia dini yang bertujuan membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pembelajaran di PAUD bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan menyiapkan anak untuk

memasuki pendidikan dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Membangun pengetahuan pada anak tidak terlepas dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang dilakukannya, begitu pula dengan kemampuan dalam berhitung.

Berhitung merupakan suatu hal yang berkaitan dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Banyak orang mempelajari berhitung karena berhitung itu diperlukan dalam pekerjaan serta kehidupan manusia. Banyak orang berpendapat bahwa taraf tertentu matematika wajib dikuasai oleh semua pelajar pada semua jenis sekolah yang ada.

Kegiatan berhitung diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberikan stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat berkembang kemampuan berhitung anak dengan cara menstimulasi melalui macam-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 untuk bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut dengan permainan edukatif.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Selain itu pemanfaatan APE bertujuan untuk memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Salah satu lingkup perkembangan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah kemampuan kognitif yang terdiri dari

pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan dan lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.

Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakonan. Di beberapa daerah di Sumatra yang berkebudayaan Melayu, permainan ini dikenal dengan nama congkak. Di Lampung, permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama: Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, permasalahan yang dihadapi anak RA Bayyinurrohman khususnya kelompok A atau anak usia 4-5 tahun menunjukkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih rendah dan mengalami kesulitan. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak menyebutkan urutan lambang bilangan, masih banyak anak yang belum mampu membilang dengan menunjuk benda 1-10. Hal ini disebabkan karena kegiatan kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan sehingga guru mengalami kesulitan untuk membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi pada saat pembelajaran pengenalan konsep bilangan, serta kegiatan yang kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Permasalahan lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung pada kelompok A adalah ketika dalam belajar kegiatan permainan yang digunakan kurang menarik, sehingga tujuan belajar pada aspek menyebutkan urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 tidak tercapai dengan maksimal. Dari permasalahan di atas, dapat di lihat dari hasil belajar siswa dalam hal kemampuan berhitung yang telah mendapat kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 3 siswa atau hanya 30 % dari 10 siswa, kategori

Mulai Berkembang (MB) 6 siswa atau 60% dari 10 siswa, dan kategori Belum Berkembang (BB) 1 siswa atau 10% dari 10 siswa kelompok A.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis bermaksud membuat penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok A DI RA Bayyinurrohman Desa Silihwangi Tahun Ajaran 2024/2025".

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembahasan masalah di atas, maka dapat disampaikan perumusan masalah penelitian yaitu: Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak pada kelompok A di RA Bayyinurrohman Desa Silihwangi Tahun Ajaran 2024/2025? Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu Untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan tradisional congklak pada kelompok A di RA Bayyinurrohman Desa Silihwangi Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Bayyinurrohman Desa Silihwangi. RA Bayyinurrohman ini beralamatkan di Blok Sarikuning Desa Silihwangi Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka.. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu selama bulan Juni 2025. Pada bulan tersebut dilakukan penelitian mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, refleksi, sampai pengolahan data. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok A Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart (dalam Usman, dkk, 2019) mengatakan bahwa penelitian PTK menggunakan empat langkah yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah permainan berasal dari kata "main" yang mendapat imbuhan "per-an". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:968), "main" adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, "permainan" adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Sedangkan Misbach dalam Novi Mulyani (2016:46) menyimpulkan bahwa "permainan adalah situasi bermain yang terikat dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan.

Sementara itu, Subagiyo dalam Novi Mulyani (2016:47) mendefinisikan bahwa permainan tradisional yaitu: "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 ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa 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.

Permainan tradisional yang satu ini memang identik dengan anak perempuan, walaupun tidak jarang anak lelaki pun memainkannya. Cara bermainnya yang hanya duduk, menjadi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh perempuan. Aktivitas fisik memang tidak menonjol dalam permainan ini. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang dalam bahasa Jawa disebut "dakon" ini menggunakan papan yang disebut "papan congklak". Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng, atau plastik. Dua

lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.

Menurut Novi Mulyani (2016:68-69), cara bermain congklak yaitu sebagai berikut: 1). Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kecil, tetapi "lubang induk" tetap dikosongkan. 2). Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang. 3). Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya, maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk lawan 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 untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya. 5). Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di sebrang 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 7 lubang milik kita masing-masing 7 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.

Dalam pendidikan anak usia dini haruslah menggunakan alat yang tepat, yang dapat menunjang proses kematangan pembelajaran yang anak terima, dengan media permainan tradisional pengalaman kognitif anak akan terasah. Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain congklak, misalnya pada tahap

pengusaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung biji congklak kedalam lobang congklak. Dalam menggunakan permainan tradisional (congklak) dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 siklus. Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada saat prasiklus dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik, ini dibuktikan dengan hanya satu anak atau hanya 10% yang sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan tradisional congklak.

Hasil observasi kemampuan berhitung anak pada siklus I mengalami peningkatan hasil persentase. Perolehan persentase anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I yaitu sebesar 40 % atau baru 4 dari 10 anak yang diteliti. Perolehan persentase hasil penelitian belum dapat dikatakan berhasil karena hasil belum mencapai pada angka persentase keberhasilan yaitu sebesar 80% dari 10 anak. Maka dari itu peneliti melakukan kembali penelitian pada siklus II.

Hasil observasi kemampuan Bahasa anak pada siklus II mengalami peningkatan hasil persentase. Perolehan persentase anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus II yaitu sebesar 80 % dari 10 anak yang diteliti. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok A telah mencapai hasil yang optimal, yaitu telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dalam kemampuan berhitung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di RA Bayyinurrohman sudah berkembang dengan optimal. Permainan tradisional congklak ini sangat menarik perhatian anak, sehingga anak-anak tidak sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan congklak.

Kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan yang signifikan terlihat dari siklus I, anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebesar 29,41% atau sebanyak 5 anak dari 10 anak. Sedangkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II, anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 82,35 % atau sebanyak 8 anak dari 10 anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak termotivasi dan senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pencapaian indikator keberhasilan ini tidak lepas dari upaya-upaya yang dilakukan guru pada saat proses penelitian yaitu salah satunya guru memberikan penjelasan penggunaan permainan congklak dengan baik dan jelas sehingga anak-anak mampu mengikuti dan bermain permainan tradisional congklak dengan baik. Sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, Novi.2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munawir, Yusuf. 2005. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar:Konsep dan Penerapannya di Sekolah maupun di Rumah*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Kependidikan dan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Suyitno, Imam.2011. *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tim Penyusun.2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta:Pusat Bahasa.