

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP PENGENALAN ANGKA NUMERIK PADA ANAK USIA DINI

Salma Qismah Ridhwa, Hayani Wulandari, Gia Nikawanti
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
salmaqismah@upi.edu

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih ada sebagian anak yang belum mampu dalam mengenal angka numerik serta sebagian besar anak tidak mengenal permainan tradisional. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan anak dalam pemengenal angka serta pengaruh dari permainan tradisional. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental one-group pretest-protest. Penelitian ini dilakukan di TK Baitul Hikmah Purwakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah 14 anak usia 5-6 tahun pada kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan dalam menganalisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah $0,18 < 0,05$. Ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat berpengaruh dalam kemampuan menganal angka numerik untuk anak usia dini.

Kata Kunci: permainan tradisional, kemampuan pengenalan angka, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut NAEYC (*National Association Of Education Young Children*) anak usia dini adalah anak yang berbeda pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini sering di sebut dengan masa keemasan (*The Golden Age*), masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan fisik, kognitif, Bahasa, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni dan sosial emosional. Pada usia ini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Menurut Sujiono (2013) Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan mendasar sebagai bekal untuk kehidupannya yang akan mendatang. Dalam pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda, pada masa kanak-kanak pembelajaran lebih diarahkan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Dunia anak tidak lepas dari bermain, bermain haruslah dengan benda atau media yang dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam mengenalkan angka numerik yaitu kegiatan bermain permainan tradisional.

Menurut Achroni (2012) Permainan tradisional ini sudah ditata oleh suatu peraturan dalam sebuah permainan dan permainan tradisional merupakan sebuah warisan yang diberikan oleh generasi terdahulu yang dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapatkan kegembiraan saat bermain permainan tradisional. Memang semakin berkembangnya zaman maka berkembang pula teknologi. Zaman yang terus berkembang dan peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya berkembang pada bidang seni saja tetapi pada bidang teknologi yang semakin maju. Perubahan ini tidak hanya pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Kemajuan teknologi yang pesat sangat mempengaruhi aktivitas anak-anak. Banyak anak yang mulai melupakan permainan tradisional dan beralih pada permainan digital.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya sebagian anak kelas B yang belum mampu mengenal angka numerik dengan benar. Hasil observasi awal ditemukan adanya anak yang belum mampu menghitung jumlah benda, belum mampu menuliskan angka saat guru memperlihatkan gambar jumlah benda, belum mampu menghubungkan jumlah benda dengan

angka numerik. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya media yang diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya permasalahan bahwa masih rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka yaitu pengenalan yang kurang menyenangkan atau monoton dan kurangnya media pengenalan angka yang kurang menarik yang membuat anak bosan dan kurang bersemangat sehingga kemampuan mengenal angka anak masih rendah. Kegiatan belajar yang didominasi oleh pendidik sebagai pusat pembelajaran juga kurang merangsang anak untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan diatas maka diambil rumusan dan tujuan dari penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh dari permainan tradisional congklak terhadap kemampuan mengenal angka numerik anak usia dini serta seberapa besar pengaruh permainan tersebut. tujuannya untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan melihat seberapa besar pengaruh dari permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal angka numerik anak usia dini.

KAJIAN TEORI

1. Permainan Tradisional

Menurut Subagiyo, permainan tradisional ini merupakan permainan yang berkembang dan dapat dimainkan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat umum dengan memanfaatkan segala kekayaan dan kearifan pada lingkungannya. Jika dilihat dari pendapat Subagiyo bahwa permainan tradisional tidak memerlukan peralatan yang sangat mahal untuk melakukan sebuah permainan, dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, anak pun dapat melakukan sebuah permainan tradisional. Didalam permainan tradisional juga terdapat seluruh aspek kemanusiaan yang dapat ditumbuh kembangkan, juga dapat dijadikan wahana atau sebuah media yang dapat mengekspresikan diri mereka. Saat anak terlibat dalam sebuah permainan tradisional secara tidak langsung mereka akan mengasah, menajamkan dan menumbuhkan perkembangan otak anak. Anakpun dapat berempati dan membangun hubungan sosial dengan teman-temannya.

2. Permainan Congklak

Menurut Ovieta (2016) mengatakan bahwa: "kata dakon berasal dari kata daku (bahasa Jawa) yang berarti mengakui sesuatu sebagai miliknya atau diakui. Dakon sering kali dimainkan oleh anak-anak, khususnya saudagar Timur Tengah dan Afrika yang berdagang ke Tanah Air". Peralatan yang umum digunakan untuk permainan ini berupa papan yang menyerupai lumbung padi berukuran panjang ± 50 cm dan lebar ± 20 cm, dengan lubang disisi depan dan belakang. Ada yang memiliki 7, 9, atau 11 lubang disetiap sisi sehingga semuanya berjumlah 14, 18, atau 22 lubang. Di sisi kanan dan kiri terdapat lubang yang besar, yang berfungsi sebagai "lumbung simpanan", masing-masing 1 lubang. Untuk mengisi lubang-lubang tersebut dibutuhkan biji-bijian, seperti biji sawo kecil. Setiap lubang diisi dengan biji sejumlah lubang yang ada.

3. Kemampuan Mengenal Angka

menurut Hurlock (1978:51-52) semakin berkembangnya sebuah pemahaman mengenai suatu bilangan permulaan maka konsep baru yang dapat dipahami anak itu sejalan dengan bertambahnya sebuah pengalaman yang anak itu alami, yaitu sebuah konsep bilangan. Hal ini nantinya akan berkaitan dengan penggunaan kata-kata saat anak mulai berbicara. Kemampuan mengenal angka termasuk kedalam perkembangan kognitif dan hal ini merupakan kemampuan dasar bagi perkembangan intelegensi pada diri anak. intelegensi itu sendiri merupakan suatu proses yang terus menerus dan akhirnya akan menghasilkan sebuah struktur, hal ini diperlukan saat anak berinteraksi di lingkungannya. Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka.

4. Anak usia dini

Menurut Bredekamp (1992: 6) mengatakan bahwa anak usia dini ini di bagi kedalam 3 kelompok, pertama kelompok usia bayi sampai usia dua tahun, kedua usia tiga sampai lima tahun dan yang terakhir usia enam sampai delapan tahun. Pembagian kelompok ini yang nantinya akan

mempengaruhi kebijakan dalam penerapan kurikulum dalam pendidikan dan pengasuhan anak. Setiap anak memiliki sifat yang unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda. Anak akan mengalami masa tumbuh kembangnya baik dalam fisiknya maupun mentalnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak ini di mulai sejak masa kandungan atau biasa disebut dengan masa prenatal.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang di gunakan adalah penelitian eksperimen. menurut consuelo (1993) memaparkan bahwa penelitian eksperimen ini adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai sebab akibat. Dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek karena random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan control. Tetapi pada Pada penelitian ini tidak memiliki variabel control karena penelitian ini berjenis *Pre-eksperimental design*. Pelaksanaannya terdapat 3 tahapan pada penelitian ini, tes pertama atau disebut dengan (*pretest*), perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan tradisional congklak saat pengenalan angka numerik kemudian tahapan ketiga dengan tes kembali setelah perlakuan dilaksanakan (*posttest*).

Penelitian eksperimen *One Groups Pretest-Posttest Design* mencoba meneliti agar dapat diketahuinya pengaruh *treatment* atau perlakuan yang ditimbulkan hingga muncul suatu reaksi yang dapat diamati. Agar dapat diketahui berpengaruh atau tidaknya dalam proses dan hasil belajar diperlukan perlakuan ketika penelitian sedang berlangsung, inilah yang disebut *treatment* pada metode eksperimen.

Penelitian ini dijalankan di lokasi TK di wilayah Kabupaten Purwakarta, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli-agustus tahun 2022. Subjek pada penelitian ini yakni yang jumlahnya 14 siswa di TK X, Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Purwakarta. Siswa dalam penelitian pre eksperimen ini, diminta agar menyelesaikan tes 2 kali, yakni pre-tes dan post-tes. Tahap ini dijalankan untuk mengukut kemampuan siswa yang diharapkan mengalami peningkatan dalam mengenal angka numerik melalui permainan congklak. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Tes lisan digunakan dalam penelitian ini supaya anak mengenali angka numerik.

Pada penelitian ini data diolah menggunakan statistik inferensial juga statistik deskriptif. Statistik deskriptif meliputi tabel, rata-rata, standar deviasi, dan grafik. Sedangkan statistik inferensial meliputi uji coba normalitas,. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini pertama dilakukannya test berupa pretest treatment dan posttest. Kedua dengan dokumen berupa pengambilan gambar dan video saat melakukan test tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini, dibutuhkan 2 hari dalam melakukan pretes sesuai dengan instrumen yang telah di jabarkan pada Bab III. Pretes dilakukan dengan memberikan test kepada anak seputar pengenalan angka pada anak kelas B dari angka 1-20. Pretes dilakukan selama 2 hari. Pretes pertama dilakukan pada hari selasa, 16 mei 2022 jam 08.00 s.d 09.00 di kelas B. dari jumlah siswa sebanyak 14 orang, 4 orang tidak hadir sehingga jumlah siswa yang hadir 10 orang. Setelah menyampaikan apresiasi dan tujuan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pengenalan angka berupa menyebutkan angka sampai 20 secara urut., menunjukan angka 1 sampai 20 secara acak, Menunjuk jumlah benda secara urut, Mencari angka sesuai dengan jumlah benda, Menunjukan kumpulan benda yang berjumlah sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit., Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya. Selanjutnya dengan pemberian contoh-contoh test dari pengenalan angka tersebut. Tahap pretes kedua dilakukan pada tanggal 18 agustus 2022. Pada intinya, kegiatan utama pada hari kedua ini adalah mengoreksi hasil test anak. dari jumlah anak yang ikut pada pretes masih ada anak yang belum mengenal angka dengan baik. Setelah mendapatkan perolehan dilanjut pada tahap kedua ialah pemberian treatment dengan mengenalkan anak pada permainan tradisional yang dilakukan pada tanggal 19 agustus 2022

diawali dengan pengenalan mengenai permainan tradisional, mengenalkan berbagai macam permainan tradisional serta aturan dan cara bermain permainan congklak tersebut. Melihat pada tahap ini semua anak antusias untuk bergantian memainkan permainan congklak. Pada masa anak usia dini dunia belajar mereka harus dilakukan sambil bermain saat bermain anak dikenalkan dengan angka baik dari lambang nya jumlah benda sesuai angkanya, kemudian menunjuk lubang yang lebih banyak dan lebih sedikit terisi oleh biji congklaknya seta mengurutkan biji congklak dari yang jumlah terbesar hingga jumlah terkecil maupun sebaliknya. Setelah tahap treatment dilakukan maka masuklah pada tahap akhir dimana anak melakukan test kembali yang di sebut dengan posttes atau pemberian setelah treatment. Posttest dilakukan pada tanggal 20 agustus 2022 pemberian test sama dengan test di awal, hal tersebut untuk melihat apakah setelah pemberian treatment ada peningkatan anak dalam mengenal angka. Pada tanggal 22 agustus 2022 di lakukan pengoreksian pada hasil tes anak. setelah dilihat banyak sekali anak yang mengalami peningkatan dalam mengenal angka 1 sampai 20.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor hasil Pre-test dan Post-test

	N	mean	standar deviasi	skor max	skor min	skor ideal	varians
pretest	14	1,23	0,341	2	1	4	0,108
posttest	14	3,30	0,413	4	3	4	0,159

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest & Posttest

kemampuan mengenal angka numerik	D_{max}	Kesimpulan
Pretest	1.08	Normal
Posttest	1.27	Normal

Pada pemaparan diatas sudah dikemukakan bahwa pemberian permainan tradisional congklak dalam mengenalkan angka mampu meningkat kemampuan anak dalam mengenal angka numerik. Disamping itu penggunaan dan penegnalam permainan tradisional dapat menggundang tanggapan positif dikalangan anak kelas B di TK tersebut. Argumentasi logis lainnya adalah dengan melibatkan anak untuk mengenali berbagai macam alat ermainan yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka numerik. Logika nya semakin anak aktif terlinat maka disitu pun ada kemauan anak dalam mengasah kemampuan kemampuan anak. dengan menggunakan berbagai macam alat permainan yang belum anak ketahuipun dapat membuat anak lebih banyak mengnal berbagai macam permainan lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas dan mengacu pada permasalahan penelitian ini, dapat disimpulkan dengan pemberian permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-20 pada anak kelas B di Tk tersebut. Hal ini berarti adanya pengaruh dari pemberian permainan congklak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah $0,18 < 0,05$. Ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat berpengaruh dalam kemampuan mengenal angka numerik untuk anak usia dini.

REFERENSI

- Achroni, Keen. (2012). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jakarta: Javalitra
- Bredenkamp, S. & Copple, C. (1997). Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood

- Programs. Washington, D.C: A 1996-97 NAEYC Comprehensive Membership Benefit. National Association For The Education Of Young Children
- Consuelo G. Sevilla. (1993). Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Indonesia,
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. Perkembangan Anak: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Miswara, dkk. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Nursing News*. Volume 3, Nomor 1.
- Ovieta, Dian. Gapprint. Permainan Tradisional Anak Indonesia. Penerbit Erlangga
- Sari, dkk. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5, No 1
- Saribu. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*. Vol 4 No. 1.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : Indeks
- Yasari, dkk. (2017). Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5. No. 2.