

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Pangastuti (2014: 7) mengatakan bahwa “Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi kehidupan manusia”. Pendidikan menjadi faktor terpenting dalam mewujudkan pembangunan mental dan juga spiritual manusia. Selanjutnya Amaris, dkk (2018: 8) berpendapat bahwa “Pendidikan adalah satu hal yang berguna bagi kemajuan sebuah negara”. Agar apa yang diharapkan dapat dicapai, maka diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat.

Tujuan pendidikan nasional dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3:

“...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

UNESCO (*United nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*), Jacques Delors, et. al., (Harjali, 2011: 214) mengemukakan bahwa “Ada empat pilar pendidikan, yaitu: 1). *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2). *Learning to do* (belajar untuk berbuat), 3). *Learning to live together, learning to live with others* (belajar untuk hidup bersama), dan 4). *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang)”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, dan kecerdasan kognitif. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang didapatkan anak untuk melengkapi kebutuhan hidupnya dan sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Pada masa ini seluruh potensi baik fisik maupun psikis dan juga kecerdasan sangatlah peka terhadap suatu rangsangan yang mereka terima dari lingkungan. Terutama pada bagian otak anak, pada masa peka ini layaknya sebuah “spon” yang siap meresap semua jenis zat yang diterimanya tanpa sebuah filter. Oleh sebab itu, mengapa pendidikan sejak dini ini dikatakan sangat *urgent* dan *sensitive*.

Hamruni mengutip dari Gordon dan Jeannette Vos bahwa Eric Jensen, penulis *Super Teaching* dan penemu *Super Camp* (Pangastuti, 2014: 10), menyatakan bahwa “Tiga unsur utama yang memengaruhi proses belajar adalah keadaan, strategi, dan isi. “Keadaan” menciptakan suasana yang tepat untuk belajar, “Strategi” menunjukkan gaya atau metode presentasi, dan “Isi” adalah topiknya”. Dalam setiap aktivitas pembelajaran yang baik, ketiga unsur ini harus ada. Kemasan yang baik, terkait isi, sikap pendidik dan orangtua, dan penyampaian, akan berujung pada terjadinya transfer ilmu dan nilai.

Howard Garder (Mufarizuddin 2017: 63) menyebutkan bahwa “Kecerdasan tidak bersifat tunggal, tapi majemuk atau disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*)”. Kecerdasan majemuk terdiri dari 8 macam kecerdasan yaitu

kecerdasan bahasa, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan visio-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan natural.

Salah satu kecerdasan yang berpengaruh penting dalam kehidupan anak yaitu kecerdasan logika matematika. Setiap pendidik pada jenjang Pendidikan anak usia dini sebaiknya dapat mengoptimalkan kecerdasan logika matematika dengan memberikan stimulasi terbaik kepada anak karena memberikan dampak yang sangat luas untuk bekal menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari dan jenjang karier anak.

Kondisi yang dianjurkan oleh para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logika-matematika adalah kondisi dimana anak mampu menggunakan angka dan memahami suatu pola tertentu yang muncul dalam hidup, seperti pola pikir, pola angka, pola visual, dan pola warna. Seperti yang terkandung pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Lingkup Perkembangan Kognitif (5-6 tahun), yaitu:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, yaitu anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- b. Berfikir logis, yaitu anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), dapat mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, serta mengenal pola ABCD-ABCD.
- c. Berfikir simbolik, yaitu anak mampu menyebutkan lambang 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Fadlillah, M (2018: 1) mengatakan bahwa “Konsep bilangan dapat dikenalkan dengan cara bermain karena pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain”. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Di samping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sehingga menjadi fokus pendidik untuk memberikan yang terbaik kepada anak didik. Melihat pentingnya kegiatan belajar dan kegiatan bermain bagi anak usia dini yang tak dapat dipisahkan. Maka diperlukan sebuah sentuhan baru pada pembelajarannya, agar menimbulkan perasaan yang nyaman dalam belajar. Pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak melalui permainan tradisional congklak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Al-Amin Kota Palopo pada hari kamis tanggal 4 Juli 2019, peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti kemampuan berhitung pada anak kelompok B (5-6 tahun) sangatlah kurang, dimana masih banyak anak yang belum mampu menghitung/ membilang bilangan 1-20. Adapun beberapa anak yang telah lancar berhitung namun pengenalan lambang

bilangannya pun sangat kurang dan beberapa anak dapat membilang bilangan, mengenal lambang bilangan namun hanya sebatas bilangan 1-10 dan disusun secara acak (anak tidak dapat mengurutkan lambang bilangan dengan benar). Hal ini disebabkan karena metode yang dipakai oleh pendidik di TK Al-Amin terkesan kurang inovasi, dikatakan demikian karena pendidik hanya menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) yang mana mengharuskan anak untuk menulis. Hal ini membuat anak merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Maka dampak yang terjadi ialah pembelajaran berhitung terkesan tidak menarik bagi anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tradisional congklak dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B (5-6 tahun) di TK Al-Amin layaknya penelitian yang dilakukan oleh Tiar Asfiyatul Akhida yang berjudul "*Permainan Tradisional Congklak Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014*" Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2014. Hasil dari penelitian yang dilakukan ialah "Adanya pengaruh yang positif penggunaan metode permainan tradisional congklak terhadap kemampuan kognitif (berhitung) anak usia dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Kelompok B tahun Pelajaran 2013/2014".

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk memperkenalkan permainan congklak kepada anak di kelompok B TK Al-Amin untuk melihat adanya

pengaruh yang terjadi terhadap kemampuan berhitung anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo”.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menambah wawasan penulis tentang anak usia dini terutama yang berkaitan dengan Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK Al-Amin Kota Palopo.
- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas tentang permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Sebagai acuan pada pendidik yang ingin mengoptimalkan permainan tradisional di lembaga pendidikan anak usia dini.
- b. Merperkaya khazanah keilmuan anak usia dini terutama pada Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di TK Al-Amin melalui Permainan Tradisional Congklak.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Bermain**

###### **2.1.1.1 Pengertian Bermain**

Menurut Fadlillah (2017: 6) “Bermain adalah serangkaian atau aktivitas anak untuk bersenang-senang”. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.

Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain. Bermain dapat memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak, hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu, dkk (Pratiwi, 2017: 106-107) bahwa “Pengaruh bermain bagi perkembangan anak dapat mempengaruhi perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran energy emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, perkembangan ciri kepribadian yang di inginkan”.

Pada pengertian pertama bermain dimaknai hanya sebatas mencari kesenangan tanpa memedulikan hasil akhir yang akan didapatkan, namun pada pengertian kedua bermain dapat menjadi suatu rangsangan yang sangat berguna bagi anak baik pada perkembangan fisik, psikis serta sumber belajar anak untuk melanjutkan kehidupan dilingkungan sekitarnya.

Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak. Yuliani (Fadlillah 2017: 7) rumusan bermain menurut beberapa pakar ialah sebagai berikut:

- a. Menurut Piaget, “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri”.
- b. Menurut Parten, “bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”.
- c. Menurut Buhler dan Danziger, “bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan”.
- d. Menurut Docket dan Fleeer, “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.
- e. Menurut Mayesty, “bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”.

Dari serangkaian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan kegembiraan dan kepuasan

hati. Kegiatan bermain dapat dilakukan menggunakan alat permainan ataupun tanpa alat permainan yang terpenting ialah kegiatan bermain tersebut memiliki dampak yang positif pada kehidupan anak.

## **2.1.2 Permainan Modern dan Tradisional**

### **2.1.2.1 Pengertian Permainan Modern**

Seiring perkembangan zaman yang terjadi, maka banyak perubahan yang terjadi dikalangan masyarakat khususnya perkembangan teknologi. Perubahan ini pun menyentuh kehidupan anak, yaitu perubahan pada permainan anak. Yang tadinya anak banyak bergerak karena bermain permainan tradisional kini berganti pada permainan modern yang terkesan individual. Salah satu jenis permainan modern yaitu tamagochi dan yang paling populer di zaman ini ialah gadget.

Jenis permainan modern ini bersifat variatif karena berbasis pada teknologi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih permainan yang mereka inginkan. Sehingga permainan tradisional mulai berkurang, karena anak memilih untuk bermain gadget sendiri dirumah masing-masing. Ini mengakibatkan pergerakan anak berkurang dan kemampuan anak bersosialisasi tidak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan modern ialah permainan yang dapat merubah jiwa sosialisasi anak menjadi sifat yang individual. Ini dikarenakan jenis permainan modern dapat dimainkan sendiri tanpa adanya seseorang yang menemani.

### **2.1.2.2 Pengertian Permainan Tradisional**

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Menurut Andriani (2012: 122) “Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya”.

Sedangkan, Nurcahyo (Sari, 2019: 13), mengemukakan bahwa “Permainan tradisional merupakan suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang didasarkan pada nilai budaya daerah tersebut”. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sumber kegiatan yang menyenangkan untuk anak.

Jadi, permainan tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan secara turun-temurun dari orangtua pada anaknya yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan sebuah arti yang erat hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat.

### **2.1.3 Macam-macam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional erat kaitannya dengan kehidupan di pedesaan. Ini bukan berarti bahwa permainan tradisional tidak dimainkan oleh anak-anak yang berada di kota, namun kehidupan di kota yang membuat anak sulit untuk memainkan permainan tradisional karena ketersediaan lahan yang semakin menipis. Permainan tradisional identik dengan permainan berkelompok, yaitu bermain bersama-sama bukan bermain sendiri.

Jenis permainan tradisional di Indonesia yang dapat dimainkan oleh anak, antara lain: 1) kelereng, 2) engklek, 3) congklak, 4) enggrang, 5) lompat tali, 6) beklan dan masih banyak lagi jenis-jenis permainan tradisional. Permainan tradisional

ini tidak hanya menghibur anak namun dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional juga memiliki berbagai macam jenis dan memiliki dampak yang positif bagi anak. Namun peneliti mengkhususkan penelitian ini pada permainan tradisional Congklak.

### **2.1.3.1 Permainan Tradisional Congklak**

Yeni, dkk (2016: 3) berpendapat bahwa “Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan penguasaan berhitung”. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menggunakan biji-biji congklak. Permainan ini mempunyai beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus anak. Melalui permainan tradisional congklak guru dapat memperkenalkan permainan asli dari Indonesia.

Selain itu, dengan permainan tradisional congklak anak akan berlatih untuk menyusun sebuah strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut gelacan di daerah Sulawesi Selatan terkhusus di Kota Palopo ini, dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papan congklak yang memiliki 16 buah lubang. Keenam belas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kerang kecil, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau biji-bijian plastik yang berbentuk cangkang kerang kecil. Dua lubang besar tersebut merupakan milik

masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong pada awal permainan sedangkan 14 lubang yang lain diisi dengan 7 biji-bijian congklak.

Pada penelitian ini peneliti mengurangi jumlah lubang pada papan congklak yang dari awalnya 16 buah lubang menjadi hanya 10 buah lubang. Ini dilakukan karena fokus pada penelitian ini ialah anak usia dini, sehingga peneliti mengurangi jumlah lubang dan menyesuaikan pada aspek pencapaian perkembangan anak.

### **2.1.3.2 Aspek-aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Congklak**

Safitri (2016: 26) Aspek-aspek perkembangan pada anak dalam permainan congklak antara lain dapat:

- 1) Melatih kemampuan motorik halus
- 2) Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional)
- 3) Melatih jiwa sportifitas
- 4) Melatih kemampuan menganalisa (kognitif)
- 5) Melatih anak untuk bersosialisasi

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak mengandung banyak nilai positif untuk perkembangan anak baik perkembangan motorik halus, kognitif, sosial emosional, dan seni.

### **2.1.3.3 Manfaat Permainan Congklak**

Safitri (2016: 26) Manfaat permainan congklak ialah:

- 1) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir.
- 2) Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, mengaktifkan otak kiri dan kanan anak dengan perhitungan numerik.
- 3) Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
- 4) Melatih anak dalam bekerjasama.
- 5) Melatih emosi anak.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak bukan hanya sekedar permainan namun permainan tradisional ini tanpa disadari memberikan banyak manfaat kepada anak.

#### **2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak**

Sutiono (Safitri, 2016: 26) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran congklak ialah sebagai berikut:

1. Kelebihan media congklak:
  - a. Tidak memerlukan biaya yang sangat besar (murah meriah)
  - b. Anak akan lebih senang dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran
  - c. Dapat meningkatkan daya kreativitas anak, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik
  - d. Menjalinkan rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar anak dalam pembelajaran kelompok
  - e. Mengenalkan permainan tradisional yang bisa diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)
2. Kekurangan media congklak:
  - a. Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini
  - b. Media pembelajaran ini mudah rusak, dan
  - c. Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah Jawa.

#### **2.1.3.5 Cara Bermain Congklak**

Langkah-langkah bermain permainan tradisional congklak adalah:

- a. Isi setiap lubang congklak dengan 7 biji-bijian congklak, tetapi lubang induk dibiarkan dalam keadaan kosong.
- b. Setelah setiap lubang terisi, langkah selanjutnya yaitu menentukan pemain yang akan memulai permainan.
- c. Kemudian pemain akan mengambil biji congklak pada lubang yang ia pilih, lalu menyebarkan kesetiap lubang termasuk pada lubang induk yang pemain miliki

searah dengan jarum jam hingga biji congklak habis. Jika biji congklak terakhir jatuh pada lubang yang berisi biji congklak maka pemain masih melanjutkan permainan hingga biji congklak terakhir terjatuh pada lubang yang kosong. Dan permainan akan dilakukan oleh pemain yang lain (lawan main).

- d. Jika biji congklak terakhir jatuh pada lubang kosong yang berada dibarisan lubang pemain, maka biji congklak yang berada di barisan seberang milik lawan akan menjadi milik pemain dan dimasukkan ke dalam lubang induk, begitupun sebaliknya.

Jadi, pada permainan congklak pemain diharuskan lebih aktif dan tidak salah menjatuhkan biji congklak terakhir. Penentuan pemenang dilakukan pada saat pemain sudah kehabisan biji congklak, dan menghitung jumlah biji congklak masing-masing pada lubang induk. Pemenang pada permainan ini ialah pemilik biji congklak terbanyak.

#### **2.1.4 Perkembangan Kognitif**

##### **2.1.4.1 Pengertian Perkembangan Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berfikir yang meliputi berfikir simbolik, kemampuan mengenal, dan menyebutkan bilangan. Menurut Pudjiati dan Masykouri (Sari, 2019: 10) “Kognitif diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana”.

Menurut Surur (2016: 4) “Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara individual didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir”. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf. Sedangkan menurut, Filtri, dkk (2018: 171) “Perkembangan Kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya”.

Pangastuti, Ratna (2014: 8-9) mengatakan “*The golden age* ialah suatu masa yang hanya datang sekali seumur hidup yaitu antara usia 0-5 tahun bahkan 8 tahun”. Pada masa ini seluruh potensi baik fisik maupun psikis dan juga kecerdasan sangat peka terhadap suatu rangsangan yang mereka terima dari lingkungan. Menurut hasil penelitian neuropsikologi menunjukkan bahwa potensi manusia yang sudah teraktualisasikan masih sangat sedikit, baru sekitar 10%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini ialah masa yang sangat penting karena pada masa ini anak akan mengalami perubahan yang baik secara fisik maupun psikis, membantu anak dalam memperluas ilmu pengetahuannya baik dalam berfikir simbolis atau kecerdasan lainnya.

#### **2.1.4.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget (Safitri, 2016: 10-11), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional

formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada kelompok B yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak TK pada kelompok B (5-6 tahun) berada pada tahap pra operasional. Pada tahap pra operasional ini anak sudah mengetahui beberapa simbol dan tanda.

#### **2.1.4.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Yus (Safitri, 2016: 12) mengatakan bahwa aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan kognitif (aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai) pada anak usia 5-6 tahun antara lain:

- 1) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari (2 variasi),
- 2) mengenal pola ABCD-ABCD,
- 3) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya,
- 4) mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan pada anak usia 5-6 tahun ialah mengembangkan kemampuan berpikir

anak dalam mengenal bilangan serta lambang bilangan dan sudah mampu mengelompokkan benda sesuai jenis dan ukurannya.

## **2.1.5 Berhitung**

### **2.1.5.1 Pengertian Berhitung**

Berhitung merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak menurut Surur (2016: 4):

“Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Kemampuan berhitung sangatlah penting bagi kehidupan manusia, itulah dasar dari awal mengapa anak usia dini sebaiknya diperkenalkan dengan konsep belajar berhitung. Menurut Munandar (Hikmah, dkk. 2016: 39) Kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung ialah ilmu pengetahuan yang sangat penting diajarkan kepada anak usia dini, karena dalam pembelajaran berhitung anak dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan perkembangan fisik serta psikisnya, yang pada awalnya hanya mempelajari konsep berhitung awal hingga ke tahap penjumlahan.

## **2.2 Kerangka Konseptual**

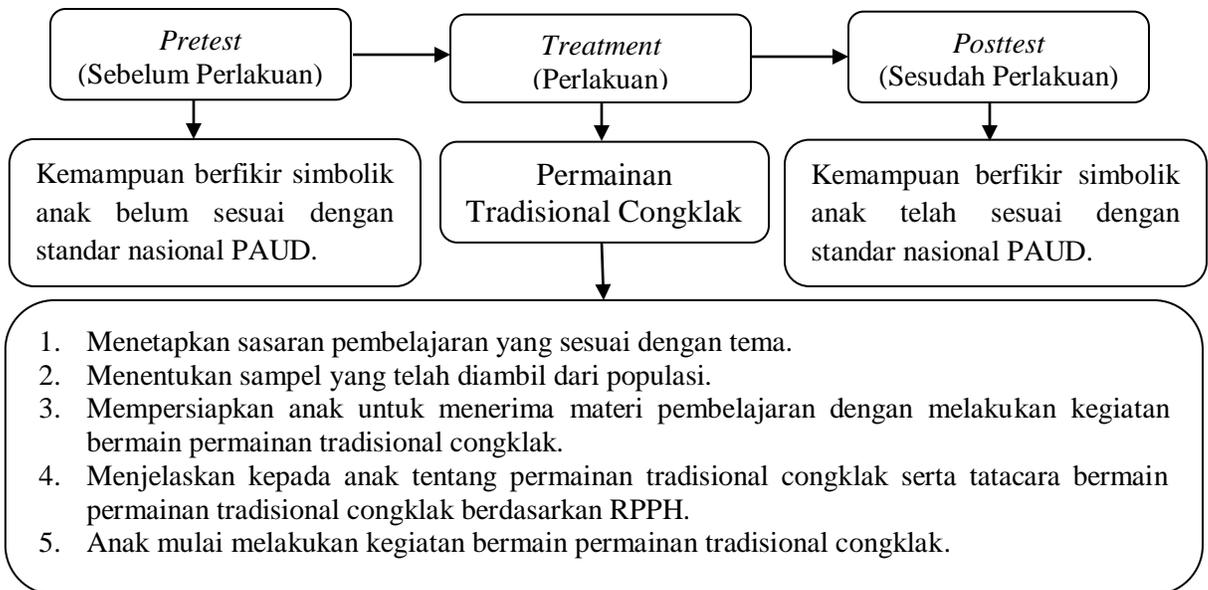
Bermain adalah aktifitas yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kebahagiaan. Bermain menggunakan alat permainan ataupun tanpa alat permainan dapat mengembangkan potensi anak. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan pada anak usia dini ialah kemampuan berhitung (kognitif). Kemampuan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak akan angka (bilangan), perjumlahan, pengurangan, dan upaya anak untuk memecahkan masalah-masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Anak Taman Kanak-kanak kelompok B yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional. Pada masa ini seorang anak sudah memiliki kemampuan menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep. Pada tahap ini cara belajar yang terbaik untuk anak yaitu pengenalan benda secara nyata. Yang mana benda tersebut dapat mereka lihat dan menyentuhnya dengan tangan mereka sendiri.

Salah satu kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan berhitung anak yaitu dengan bermain permainan tradisional congklak. Anak tidak hanya mendapatkan kebahagiaan dalam bermain namun secara tidak langsung anak akan belajar untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya. Melalui kegiatan bermain permainan tradisional congklak pendidik dapat melihat kemampuan anak dalam berhitung. Pendidik dapat mengamati kemampuan berhitung anak saat permainan tradisional congklak sedang berlangsung.

Indikator dalam penelitian ini diambil sesuai dengan yang terkandung dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD pada Lingkup Perkembangan Kognitif (5-6 tahun) yaitu berfikir simbolik (kemampuan anak menyebutkan lambang 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung).

Kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas dapat dijabarkan bahwa penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu kegiatan awal (*pretest*), kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) dan kegiatan akhir (*posttest*). Pada kegiatan awal peneliti akan memberikan penilaian terhadap kemampuan berhitung awal anak. Dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan tersebut. Salah satu kegiatan yang membutuhkan media pembelajaran yaitu pada pertemuan kedua pada

kegiatan awal. Peneliti akan bekerja sama dengan guru, lalu menilai kemampuan berhitung anak dalam menyesuaikan jumlah biji congklak dengan lambang bilangan.

Pada kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*), peneliti tidak hanya menyediakan media. Namun peneliti langsung melakukan kegiatan ini tanpa perantara guru. Media pembelajaran yang diberikan ialah permainan tradisional congklak dan melakukan evaluasi diakhir kegiatan.

Kegiatan akhir setelah pemberian perlakuan (*posttest*), peneliti melakukan kegiatan dengan media yang sama seperti pada awal kegiatan. Dengan kegiatan ini peneliti dapat menilai kemampuan berhitung anak setelah diberikan perlakuan permainan tradisional congklak.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, hingga terbukti melalui data yang terkumpul. Untuk mengetahui apakah memang ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak. Maka sebelum melakukan perhitungan, penulis terlebih dahulu mengajukan hipotesa.

Dalam penelitian ini penulis memilih Hipotesis Asosiatif, menurut Sugiyono (2010: 103) “Hipotesis asosiatif yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih”.

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo.

2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

$H_0$  = Tidak adanya pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo.

## BAB III

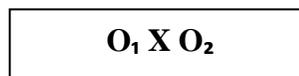
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest and posttest* yang dilakukan hanya satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan.

Di dalam penelitian ini, dilakukan tes sebanyak 2 kali, yaitu sebelum *treatment* dan sesudah *treatment*. Pada penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini:

Menurut Sugiyono (2010: 111) desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1** Desain Penelitian

Keterangan:

$O_1$  : Tes awal (*pretest*), anak diobservasi dengan tes awal selama 3 kali pertemuan sebelum diberikan perlakuan (nilai *pretest*)

X : Perlakuan (*treatment*), menggunakan media permainan tradisional congklak dilakukan selama 2 kali pertemuan.

O<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*), anak diobservasi dengan tes akhir selama 3 kali pertemuan sesudah diberikan perlakuan (nilai *posttest*).

Penelitian ini membahas tentang pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap kemampuan berhitung anak pada kelompok B (5-6 tahun) di TK Al-Amin Kota Palopo.

### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini direncanakan dilakukan di Kelas B TK Al-Amin Kota Palopo dengan alamat Jalan Danau Tonando II BTN Hartaco dan waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yaitu pada bulan Agustus 2020.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2010: 72) populasi adalah:

“Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan sifatnya, populasi digolongkan menjadi dua, yaitu populasi homogen dan populasi heterogen. Populasi homogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat atau keadaan yang sama sehingga tidak perlu mempermasalahkan jumlahnya secara kuantitatif. Sedangkan, populasi heterogen adalah sumber data yang unsurnya memiliki sifat atau keadaan yang berbeda

(bervariasi) sehingga perlu ditetapkan batas-batasnya baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B (5-6 tahun) di TK Al-Amin Kota Palopo di jalan Danau Tonando II BTN. Hartaco, yang terdiri dari 15 anak, 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

### **3.3.2 Sampel**

Menurut Sugiyono (2010: 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).

Populasi dalam penelitian ini bersifat homogen, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dapat dipilih menjadi anggota sampel (*probability sampling*) khususnya *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam anggota populasi.

Pengambilan sampel secara *random*/acak dapat dilakukan dengan bilangan *random*, komputer, maupun dengan undian. Dan peneliti memilih untuk menggunakan pengambilan anggota sampel dilakukan dengan undian. Maka setiap anggota populasi akan diberi nomor terlebih dahulu, sesuai dengan jumlah anggota populasi. Karena teknik pengambilan sampel adalah *random*, maka setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Berdasarkan penjelasan di bagian atas tentang jumlah populasi yang berada di kelompok B TK Al-Amin yaitu 15 anak. Maka peneliti akan menentukan sampel dengan cara *random* (undian), berikut daftar nama-nama anak setelah pengambilan sampel secara *random* (undian) :

**Tabel 3.1** Data Sampel Kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo

<b>NO.</b>	<b>Nama Anak Didik</b>	<b>Kelompok</b>	<b>L/P</b>
1.	AAGI	B	L
2.	AH	B	L
3.	AA	B	P
4.	AAFF	B	L
5.	ADMS	B	P
6.	AFNA	B	P
7.	AGH	B	P
8.	MFS	B	L
9.	MHZ	B	L
10.	MAM	B	L

*Sumber : Absen Kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo*

### **3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

#### **3.4.1 Variabel Penelitian**

Menurut Sani, dkk (2018: 37) “Variabel adalah karakteristik dari individu, obyek, atau peristiwa yang nilainya bervariasi”. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas, dan variabel terikat. Variabel bebas

(*independent variable*) tersebut diduga memberi pengaruh atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat atau variabel respon. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Permainan Tradisional Congklak dan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak.

### **3.4.2 Definisi Operasional**

Penelitian ini ditekankan kepada pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung anak usia dini Kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Adapun definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan pada penguasaan berhitung.
2. Berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda.

## **3.5 Jenis dan Sumber Data**

### **3.5.1 Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menyelidiki tentang variabel-variabel sebagai obyek penelitian. Menurut Sani, dkk (2018: 17) “Proses penelitian kuantitatif mencakup pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis atau statistik tertentu”. Pendekatan kuantitatif menekankan pada penafsiran angka statistik dalam upaya menginterpretasi karakteristik variabel atau hubungan antar variabel.

Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian Eksperimental (*true experiment*). Menurut Sani, dkk (2018: 28) metode penelitian eksperimental ialah:

“Metode penelitian eksperimental (*true experiment*) yang bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan adanya hubungan sebab akibat antar variabel dengan melakukan kontrol secara penuh terhadap variabel luar, sehingga perubahan yang terjadi pada efek (variabel yang dipelajari) hampir sepenuhnya akibat pengaruh perlakuan (variabel eksperimen)”.

### **3.5.2 Sumber Data**

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah lembar observasi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dari TK Al-Amin.
2. Data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literature, artikel, jurnal, dokumentasi serta lembar observasi yang dibuat oleh peneliti.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih/dipergunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi instrumen penelitian.

Variabel	Indikator	Aspek Yang Akan Dinilai	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
Kognitif	Berpikir simbolik (kemampuan anak menyebutkan lambang 1-20 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung).	Menyebutkan bilangan 1-20.				
		Menghitung jumlah biji congklak sesuai dengan lambang bilangan.				
		Menyelesaikan penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.				

**Tabel 3.2** Kisi-kisi instrumen penelitian

Keterangan :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Belum Berkembang (BSB)

Adapun keterangan dalam penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Membilang bilangan 1-20.

BB : Apabila anak hanya mampu menyebutkan bilangan 1-5.

MB : Apabila anak hanya mampu menyebutkan bilangan 1-10.

BSH : Apabila anak mampu menyebutkan bilangan 1-15.

BSB : Apabila anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-20.

2. Menghitung jumlah biji congklak sesuai dengan lambang bilangan.

BB : Apabila anak tidak mampu menghitung biji congklak yang sesuai dengan lambang bilangan.

MB : Apabila anak mampu menghitung biji congklak namun jumlahnya kurang dari lambang bilangan yang tertera.

BSH : Apabila Anak mampu menghitung biji congklak namun jumlahnya melebihi dari lambang bilangan yang tertera.

BSB : Apabila Anak sudah mampu menghitung biji congklak sesuai dengan lambang bilangan yang tertera.

3. Penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.

BB : Apabila anak hanya mampu menyelesaikan satu penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.

MB : Apabila anak hanya mampu menyelesaikan dua penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.

BSH : Apabila anak hanya mampu menyelesaikan tiga penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.

BSB : Apabila anak hanya mampu menyelesaikan empat penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **3.7.1 Observasi**

Menurut Hadi (Sugiyono, 2010: 203) mengatakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Pedoman observasi dalam penelitian ini yaitu terkait dengan kemampuan berhitung anak Kelompok B (5-6 tahun) TK Al-Amin Kota Palopo yang disesuaikan dengan apa yang akan dikembangkan oleh peneliti yang didasarkan pada permainan tradisional congklak. Pedoman observasi berisikan indikator-indikator, yaitu menyebutkan bilangan 1-20, menghitung jumlah biji congklak sesuai dengan lambang bilangan, dan menyelesaikan penjumlahan sederhana dengan menggunakan biji congklak. Pengamatan aspek-aspek tersebut melalui observasi *Check list* (√). Pada observasi di isi dengan *Check list* (√) pada kolom yang sesuai dengan indikator kemampuan berhitung anak tersebut.

Observasi ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak di TK Al-Amin Kota Palopo.

### **3.7.2 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu pedoman yang digunakan untuk mengabadikan suatu penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini pedoman dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan-kegiatan peserta didik di TK Al-Amin Kota Palopo.

## **3.8 Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap dimulai dari perencanaan, pemberian *pretest*, pemberian *treatment*, pemberian *posttest*, dan analisis hasil. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

### **3.8.1 Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyiapkan media dan metode pembelajaran dalam penelitian yang saling berhubungan serta menyusun sebuah instrumen penilaian terhadap kemampuan berhitung anak sebelum memberikan *treatment* (perlakuan). Peneliti akan menyesuaikan kegiatan yang akan diberikan kepada anak di kelompok B dan membicarakannya pada pihak TK Al-Amin baik Guru ataupun Kepala Sekolah untuk mendapatkan persetujuan darinya.

### **3.8.2 Pemberian *Pretest***

*Pretest* yaitu tes yang diberikan sebelum perlakuan diberikan. Ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung awal anak. Pada tahap ini peneliti memberikan penilaian terhadap kemampuan berhitung anak sebelum adanya perlakuan permainan tradisional congklak.

Pada tahap ini peneliti telah menyesuaikan kegiatan yang akan diobservasi dengan RPPH pada hari tersebut. *Pretest* dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan memberikan jeda 1 hari diantara kegiatan yang akan diobservasi. Pada pertemuan pertama peneliti akan menilai anak dalam penyebutan bilangan 1-20. Pada pertemuan yang kedua peneliti akan menilai kemampuan berhitung anak dalam menyesuaikan jumlah biji congklak dengan lambang bilangan. Pada pertemuan ketiga peneliti akan menilai kemampuan anak dalam penjumlahan sederhana.

### **3.8.3 Pemberian *Treatment***

*Treatment* atau perlakuan, pada penelitian ini *treatmentnya* yaitu permainan tradisional congklak. Anak akan diajak untuk bermain sambil belajar berhitung dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak. Pemberian *treatment* ini akan berlangsung selama 2 kali pertemuan dan dilakukan langsung oleh peneliti tanpa perantara Guru di Kelompok B TK Al-Amin. Kegiatan yang dilakukan peneliti akan sesuai dengan RPPH yang ada disekolah.

### **3.8.4 Pemberian *Posttest***

*Posttest* yaitu tes yang diberikan pada akhir pengajaran. Pada tahap ini peneliti akan memberikan penilaian terhadap kemampuan berhitung anak setelah diberi *treatment* permainan tradisional congklak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak.

Pada tahap ini peneliti telah menyesuaikan kegiatan yang akan diobservasi dengan RPPH pada hari tersebut. *Posttest* dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan memberikan jeda 1 hari diantara kegiatan yang akan diobservasi. Pada pertemuan

pertama peneliti akan menilai anak dalam penyebutan bilangan 1-20. Pada pertemuan yang kedua peneliti akan menilai kemampuan berhitung anak dalam menyesuaikan jumlah biji congklak dengan lambang bilangan. Pada pertemuan ketiga peneliti akan menilai kemampuan anak dalam penjumlahan sederhana.

### **3.8.5 Analisis Hasil**

Analisis hasil yaitu peneliti akan membandingkan hasil dari penilaian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan berhitung anak serta untuk mengetahui apakah kegiatan penelitian tentang permainan tradisional congklak dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

### **3.9 Analisis Data**

Sugiyono (2010: 333) mengemukakan bahwa “Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis”. Hipotesis kerja atau alternatif ( $H_a$ ) Terdapat pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) Tidak adanya pengaruh yang positif lagi signifikan antara pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman kanak-kanak Al-Amin Kota Palopo.

Berdasarkan keterangan diatas maka jenis data tersebut masuk kedalam fakta empiris. Sani, dkk (2018: 137) mengemukakan bahwa “Fakta empiris tersebut dapat berupa informasi demografis (usia, jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya),

kemampuan (hasil belajar, kreativitas, dan sebagainya, pendapat/sikap, perilaku, dan sebagainya”.

Pada penelitian kuantitatif, informasi tersebut diupayakan dalam bentuk data numerik. Maka dapat digambarkan pada tabel skala pengukuran seperti tabel dibawah ini:

No.	Kategori	Nilai
1.	BB	1
2.	MB	2
3.	BSH	3
4.	BSB	4

**Tabel 3.3** Kategori Observasi Anak

Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan *treatment* atau perlakuan dengan Media Permainan Tradisional Congklak maka selanjutnya data tersebut akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik.

### **3.9.1 Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010: 207-208) statistik deskriptif ialah:

“Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi dengan cara-cara penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungar odus, median, mean (pengukuran tendesi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase”.

Pada penelitian ini penyajian data menggunakan perhitungan rata-rata dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \text{ (Ulpi, 2015: 33)}$$

Dimana :

P = Rata-rata

N = Jumlah data

X = Nilai/harga x

### 3.9.2 Statistik Nonparametrik

Statistik nonparametrik digunakan dengan alasan bahwa data penelitian ini diambil dengan sistem peringkat (Ordinal) siswa berdasarkan prestasi belajarnya, yang dikelola pada statistik ini. Menurut Sugiyono (2010: 210) “Statistik nonparametrik digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel”.

Menurut Sani, dkk (2018: 158) “Pada umumnya statistik non-parametrik digunakan untuk kelompok data yang jumlahnya sedikit ( $n < 30$ )”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\frac{\sqrt{N(N+1)(2N+1)}}{24}}$$

Siegel (Ulpi, 2015: 34)

Dimana:

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah Ranking yang Bertanda Sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

$T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

$T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

$Z_{hitung} < Z_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

$Z_{hitung} > Z_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **1. Gambaran Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada salah satu TK yang berada di Kota Palopo. TK ini ialah TK Al-Amin yang berada di kawasan perumahan yang beralamat Jalan Danau Tonando II BTN Hartaco Kec. Wara Timur. Letak TK ini tidak strategis karena berada disekitar wilayah yang padat akan penduduk namun memiliki kelebihan karena banyak warga sekitar yang menyekolahkan anak-anak mereka di TK Al-Amin.

Bangunan TK Al-Amin terdiri dari 4 ruangan, yaitu 1 ruang kepala sekolah, 2 ruang belajar, dan 1 ruang UKS. Ukuran keseluruhan bangunan TK Al-Amin 40 m<sup>2</sup>. Tk Al-Amin pun memiliki halaman yang menjadi tempat untuk anak-anak bermain. Halaman ini dilengkapi dengan beberapa permainan seperti ayunan, jungkat-jungkit, papan titian dan seluncuran.

###### **2. Gambaran Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian adalah peserta didik TK Al-Amin Kota Palopo yang terdiri atas 15 orang anak kelompok B (usia 5-6 tahun).

###### **3. Keadaan Tenaga Pendidik**

TK Al-Amin Kota Palopo memiliki tenaga pendidik sebanyak 3 orang. Semua tenaga pendidik di TK Al-Amin tersebut merupakan alumni S1 PAUD.

#### 4.1.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

1. Kemampuan berhitung anak sebelum melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak

Berdasarkan data hasil observasi awal yang dilakukan, sebelum melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak sesuai dengan indikator yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

- a. Indikator kemampuan berhitung anak sebelum kegiatan bermain permainan tradisional congklak

**Tabel 4.1** Indikator kemampuan berhitung anak sebelum kegiatan bermain permainan tradisional congklak

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	11- 13	BSB	0	-
2	8- 10	BSH	0	-
3	5 - 7	MB	6	60 %
4	2 - 4	BB	4	40%
Jumlah			10	100%

*Sumber : Lampiran Data Mentah*

Tabel diatas menunjukkan bahwa 4 anak pada rentang 2-4 dikategorikan BB (belum berkembang), 6 anak pada rentang 5-7 dikategorikan MB (mulai berkembang). Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak sebelum diberikan kegiatan permainan tradisional congklak menunjukkan bahwa dari 10 orang anak 40% berada pada kategori belum berkembang dan 60% berada pada kategori mulai berkembang.

- b. Indikator kemampuan berhitung anak sesudah kegiatan bermain permainan tradisional congklak

**Tabel 4.2** Indikator Kemampuan Berhitung Anak Sesudah Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Congklak

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	11– 13	BSB	1	10%
2	8 – 10	BSH	8	80%
3	5 – 7	MB	1	10 %
4	2 – 4	BB	0	-
Jumlah			10	100%

*Sumber : Lampiran Data Mentah*

Tabel diatas menunjukkan bahwa 1 anak pada rentang 5-7 dikategorikan MB (mulai berkembang), 8 anak pada rentang 8-10 dikategorikan BSH (berkembang sesuai harapan), 1 anak pada rentang 11-13 dikategorikan BSB (berkembang sangat baik). Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak sesudah kegiatan bermain permainan tradisional congklak menunjukkan bahwa dari 10 orang anak 10% berada pada kategori mulai berkembang, 80% berada pada kategori berkembang sangat baik, dan 10% berada pada kategori berkembang sangat baik.

## 2. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil observasi awal dan akhir, dapat diketahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji Wilcoxon, siegel. Ulpi (2015: 40) Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Data sebelum ( $O_1$ ) dan sesudah ( $O_2$ ) perlakuan ditetapkan beda selisih skor.

- b. Membuat ranking dari keseluruhan jumlah anak (tanpa mempedulikan tanda) dengan cara mengurutkan nilai dari yang terendah sampai yang tertinggi, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan ranking mulai dari angka 1, 2, 3 dan seterusnya. Nilai yang sama harus diberikan ranking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai ranking secara adil pada semua pemilik nilai yang sama. Bubuhkan pada setiap ranking tanda (+ atau -).
- c. Untuk menetapkan nilai T hitung diambil dari nilai ranking dan untuk menetapkan T tabel diambil dari  $\alpha$  (0,05) dengan N 10 pada uji bertanda wilcoxon.
- d. Untuk menentukan nilai Z hitung dengan analisis uji beda digunakan analisis uji beda wilcoxon dan nilai Z tabel diambil dari T tabel.

Untuk lebih jelasnya hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3** Pengaruh Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak

No	Nama Anak	Nilai Statistik Kemampuan Berhitung		Selisih Nilai ( $O_2 - O_1$ )	Rangking	Tanda Rangking	
		Sebelum ( $O_1$ )	Sesudah ( $O_2$ )			+	-
1	AAGI	5	9	4	2	2	
2	AH	4	9	5	5,5	5,5	
3	AA	6	10	4	2	2	
4	AAFF	5	11	6	9	9	
5	ADMS	3	7	4	2	2	
6	AFNA	4	10	6	9	9	
7	AGH	3	9	6	9	9	
8	MFS	3	8	5	5,5	5,5	
9	MHZ	4	9	5	5,5	5,5	
10	MAM	5	10	5	5,5	5,5	
Jumlah Nilai		42	92				
Nilai rata-rata		4,2	9,2				Nilai T = 55

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai data tentang kemampuan kognitif anak yang ditemukan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak menunjukkan bahwa ranking bertanda positif (+) = 55 dan jumlah ranking negative (-) = 0, maka T merupakan jumlah ranking yang lebih kecil. Dalam

pengambilan keputusan jika  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel} = H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Jika  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel} = H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Jika  $Z \text{ hitung} < Z \text{ tabel} = H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Jika  $Z \text{ hitung} > Z \text{ tabel} = H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

Adapun nilai  $T$  hitung yang diperoleh yaitu 55 dan  $T$  tabel 10 maka diperoleh hasil  $T \text{ hitung} (55) > T \text{ tabel} (10)$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Sedangkan nilai  $Z$  hitung yang diperoleh yaitu 2,80 dan  $Z$  tabel 1,645 maka diperoleh hasil  $Z \text{ hitung} (2,80) > Z \text{ tabel} (1,645)$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo. Hasil uji menunjukkan bahwa ada perubahan pada kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah kegiatan bermain permainan tradisional congklak. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

## 4.2 Pembahasan

Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif dan nonparametrik pada kelompok B (5-6 tahun) TK Al-Amin Kota Palopo dengan jumlah sampel 10 anak menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak sebelum melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak belum berkembang. Saat melakukan *pretest* rata-rata anak hanya mampu berhitung angka 1-13 dan angka 14-20 masih membutuhkan bantuan dari guru. Namun, setelah diberikan *treatment* permainan congklak kemampuan berhitung anak mulai mengalami kemajuan dalam berhitung angka 1-20.

Dalam proses pemberian perlakuan kepada anak yaitu kegiatan bermain permainan tradisional congklak peneliti mendapatkan sedikit hambatan karena melakukan penelitian pada saat pandemi COVID-19. Maka peneliti mengikuti kegiatan kunjungan rumah yang dilakukan oleh TK Al-Amin Kota Palopo.

Pada saat pemberian perlakuan permainan tradisional congklak anak terlihat sangat bersemangat karena permainan tradisional ini tidak pernah mereka dapatkan di TK Al-Amin Kota Palopo. Mereka sangat tertarik saat melakukan permainan tradisional congklak. Anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan bergantian, saat bermain anak diawasi oleh guru agar anak mematuhi aturan bermain. Dan pada saat permainan selesai anak akan menghitung jumlah biji congklak yang berhasil mereka kumpulkan.

Hasil dari kegiatan bermain permainan tradisional congklak dapat memberikan pengaruh yang positif pada kemampuan berhitung anak. Berdasarkan analisa yang

telah dilakukan, guna mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dengan diterimanya hipotesis ( $H_a$ ) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari kegiatan bermain permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak di Kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo, artinya kemampuan berhitung anak berkembang sangat baik dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak dibandingkan sebelum melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak.

Kegiatan bermain tradisional congklak merupakan kegiatan yang memberikan banyak nilai positif kepada anak karena tanpa anak sadari mereka akan bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Al-Amin Kota Palopo.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada hasil observasi awal sebelum dan hasil observasi akhir setelah melakukan kegiatan bermain permainan tradisional congklak dapat disimpulkan bahwa :

- a. Kemampuan berhitung anak sebelum perlakuan kegiatan bermain permainan tradisional congklak menunjukkan bahwa anak belum mampu untuk berhitung angka 1-20. Ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak belum berkembang dengan baik. Namun, setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain permainan tradisional anak menunjukkan perubahan akan kemampuan berhitungnya.
- b. Kegiatan bermain permainan tradisional congklak memberikan pengaruh yang positif terhadap anak, walaupun permainan ini sedikit terlupakan dan tergantikan dengan permainan yang modern karena permainan tradisional ini mengajarkan kepada anak untuk mengatur strategi yang benar agar tidak salah dalam melangkah dan anak dapat bermain sambil belajar.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dilapangan, maka saran-saran yang dikemukakan dibawah ini ditujukan kepada :

- a. Bagi guru taman kanak-kanak agar menyediakan media pembelajaran yang lebih variatif seperti pemberian media permainan tradisional congklak ataupun permainan tradisional lainnya. Selain bermain anak pun dapat mengenal nilai seni budaya peninggalan bangsa Republik Indonesia sehingga tertanam kecintaan terhadap Tanah Air Indonesia.
- b. Bagi orang tua hendaknya melatih kemampuan berhitung anak sejak dini. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak karena anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dibanding disekolah.
- c. Bagi mahasiswa calon peneliti selanjutnya, sebaiknya memberikan perlakuan dengan media bermain permainan tradisional yang lainnya karena di Indonesia kaya akan permainan tradisional yang perlu untuk dilestarikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amaris, D.U., Rakimahwati., Marlina, S. (2018). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*. 4 (2): 8-17.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9 (1): 121-136.
- Busthomi, M.Y. (2012). *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT): Citra Publishing.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Filtri, H., Sembiring, A.K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2): 169-178.
- Harjali. (2011). Urgensi Pendekatan Multikultural Dalam Pendidikan. *Jurnal Cendekia*. 9 (2): 205-216.
- Hikmah, Q., Lathif, M.A., Khutobah. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi UNEJ*. III (2): 39-42.
- Mufarizuddin. (2017). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal PAUD*, 1 (1): 62-71.
- Pangastuti, R. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 5 (2): 106-117.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Safitri, E. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Imam Bandar Lampung. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Sani, A.R., Manurung, R.S., Suswanto, H., Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Sari, D.P. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surur, L. (2016). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di Lembaga Bimbingan Belajar “Bu Lilik” Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung). *Jurnal Artikel Skripsi*. 1 (1): 1-11.
- Uipi, W. (2015). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di PAUD Melati DWP UNM Kota Makassar. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.
- Yeni., Wuryastuti, S., Supriadi. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK Putra II Serang Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal*. 4 (2): 1-8.