

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan seorang anak untuk meningkatkan kemampuan mereka dengan bermain tradisional congklak sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan seorang anak untuk meningkatkan kemampuan mereka dengan bermain congklak tradisional sehingga mereka dapat memperbaiki masalah penjumlahan dan pengurangan.²

Menurut Standar Nasional Anak Usia Dini Lampiran 1 Standar Isi, Permendikbud RI No. 137 tahun 2014, anak-anak usia 12 hingga 18 bulan mampu mengenal warna dasar seperti merah, biru, kuning, dan hijau. Warna adalah pantulan cahaya dari benda yang ditangkap indera penglihatan manusia secara langsung atau tidak langsung dan membentuk pemahaman langsung suatu benda dalam akal manusia sebagai perbedaan fisiknya.³ Proses

² Rini Purwanti, Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak (TK Dharma Wanita Kedunggalan Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019), *Jmece*, 2020, hal. 46.

³ Denadi Denadia Nityanasari, Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 2020, hal. 10.

pengenalan warna pada anak mampu memberikan kemampuan anak untuk berpikir melalui perbedaaan warna yang ada pada media stik warna. Perkembangan kognitif pada anak melalui pengenalan warna dikarenakan anak mulai mengenal warna dan mampu membedakan antara warna yang satu dengan lainnya. Selain itu, melalui perbedaan warna anak juga mampu menghitung warna-warna dari media stik warna tersebut. Hal ini membuktikan bahwa melalui pengenalan warna menggunakan media stik warna mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam lingkup berpikir logis.⁴

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan pengenalan warna pada anak, salah satunya yaitu permainan congklak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan yang sangat mudah didapat dari alam sekitar.

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan pengenalan warna. Dengan permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak dan mengenal warna pada biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak

⁴ Maiyida Safita dan Dadan Suryana, Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, *Bunayya: Jurnal Pendiidikan Anak*, 4.1 2022, hal. 28.

satu persatu di papan congklak, hal ini dapat melatih motorik anak dan konsentrasi anak.⁵

Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh guru sebagai pendidik di sekolah pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun terbagi menjadi tiga yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.⁶ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menjelaskan materi kepada anak dan juga dengan mudah dipahami oleh anak. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu proses pembelajaran guna untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam pembelajaran yang dapat mendorong ataupun memotivasi terjadinya proses pembelajaran di kelas⁷

Kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak diantaranya melalui permainan tradisional congklak atau dakon. Manfaat permainan tradisional yaitu, mengembangkan kecerdasan logika anak, beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati. Permainan tersebut mempunyai beberapa peranan

⁵ Santi dan Muhammad Yusri Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng," *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, hal. 21.

⁶ Vira Muthia Humairo dan Zahrina Amelia, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3.1, 2021, hal. 20.

⁷ Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini," *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3.3, 2020, hal. 492.

diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung dan pengenalan warna pada anak. Melalui permainan tradisional congklak juga guru bisa mengenalkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional Indonesia. Permainan congklak yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar sangat bermanfaat antara lain, pertama anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.⁸

Permainan dakon merupakan solusi bagi pendidikan anak usia dini, karena media permainan dakon tidak hanya memberikan pemahaman satu aspek saja, namun semua aspek perkembangan anak dapat terlihat. Serta permainan dakon merupakan permainan tradisional, maka dengan menggunakan media ini adalah upaya lembaga mengenalkan budaya pada anak, upaya lembaga untuk memperkenalkan permainan tradisional, sehingga anak dapat menghargai warisan leluhurnya. Pengembangan media permainan dakon sebagai upaya untuk memenuhi tantangan zaman, karena memberikan kebaruan dalam permainan dakon.⁹

Di antara lembaga pendidikan anak usia dini yang terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan warna adalah RA Miftahul Huda Karangsono. Fakta ini peneliti temukan dari hasil wawancara dan observasi pendahuluan. RA Miftahul Huda Karangsono meningkatkan

⁸ Putri Budiani et al., *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab . Deli Serdang*, (Jakarta : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 24.

⁹ Nila Mayang Sari, Elindra Yetti, dan Hapidin Hapidin, "Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 2020, hal. 831.

kemampuan berhitung dan pengenalan warna menggunakan metode bermain congklak. Sejalan dengan ini, bermain congklak dapat membantu meningkatkan kognitif pada anak. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana media ini berhasil meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan warna kepada siswa RA Miftahul Huda.

Berdasarkan penjelasan di atas, bermain bisa mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir dan juga mengeksplorasi pemahaman sosial sehingga anak dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan dari orang dewasa. Dengan demikian, kemampuan berhitung dan pengenalan warna pada anak dapat ditingkatkan melalui bermain dengan menggunakan media konkret yang menarik salah satunya dengan menggunakan biji-biji congklak. Kelebihan dari bermain berhitung dengan menggunakan media biji-biji congklak ini dapat mengembangkan pengetahuan yaitu anak belajar mengenai konsep berhitung dan pengenalan warna dengan menggunakan benda real yang dekat dengan lingkungan anak yang dikemas dalam kegiatan bermain.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi media congklak untuk pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?
2. Bagaimana implementasi media congklak untuk pembelajaran pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat media congklak untuk pembelajaran berhitung dan pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Implementasi media congklak untuk pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?
2. Untuk mengetahui Implementasi media congklak untuk pembelajaran pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat media congklak untuk pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Karangsono?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Perkembangan berhitung melalui permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak serta agar anak aktif dan cerdas dalam kemampuan kognitif dan menambah wawasan dalam pengenalan warna sambil bermain.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan pengetahuan baik untuk penulis sendiri maupun untuk yang membaca tentang Apakah melalui Permainan dapat Meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan warna pada anak.

E. Penegasan Istilah

a. Pengertian Implementasi

Secara umum Implementasi dalam kamus besar Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.¹⁰ Jadi, implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi ini biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Suatu penerapan atau tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun atau dibuat dengan cermat dan terperinci sebelumnya itu disebut juga dengan nama lainnya Implementasi. Sedangkan pengertian secara umum implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang).¹¹

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi menurut teori Jones bahwa “*Those Activities directed toward putting a program into effect*”. Hal ini berarti

¹⁰ Hernita Ulfatihah, *Implementasi Tabungan Baitullah Ib Hasanah Dan Variasi Akad Pada Pt. Bni Syariah Kantor Cabang Pekanbaru*, (Pekanbaru : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 31.

¹¹ Natasha Salshabilla, *Implementasi Pengurusan Surat Perizinan Pangan*, (Malang :Jurnal, 2019, hal. 8.

bahwa proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya. Jadi Implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.

Pengertian implementasi di atas menjelaskan bahwa implementasi itu bukan sekedar aktivitas saja, tetapi juga kegiatan terencana yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh berdasarkan acuan-acuan yang direncanakan dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu terlaksananya suatu program.¹²

b. Pengertian Media

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena

¹² Irviani Anggraeni, "Pengertian Implementasi dan Pendapat Ahli," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9, 2019, hal. 16.

¹³ Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hal 23

dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.¹⁴

c. Pengertian Congklak

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, salah satunya yaitu permainan congklak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan yang sangat mudah didapat dari alam sekitar. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan motorik halus.

Adanya permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu dipapan congklak, hal ini dapat melatih motorik anak dan konsentrasi anak. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh indonesia. Congklak

¹⁴ Muhammad Hasan, S Pd, dan Milawati M Pd, *Media Pembelajaran*, (Klaten : Tahta Media Group 2021), hal. 22

adalah permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan menyerupai perahu. Alat permainan ini memiliki cekungan besar pada kedua ujungnya, dan cekungan kecil yang berjumlah ganjil 7 sampai 9 buah berjajar sepanjang badan perahu. Dan biasanya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan biji congklak atau biji-bijian dari tanaman.¹⁵

d. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.¹⁶

Berhitung adalah sebuah kata yang memiliki banyak arti dalam konteks yang berbeda-beda tergantung pada situasi dan kondisi pada saat itu. Berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan (ber-) akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi,

¹⁵ Santi & Muhammad Yusri Bachtiar, Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng, *Jurnal pemikiran dan pendidikan anak usia dini Volume 6*, 2020, hal. 23

¹⁶ Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1, 2019, hal. 283

membagi, mengalikan dan sebagainya). Berhitung merupakan salah satu aspek matematika yang digunakan untuk mengetahui berapa banyak jumlah dari suatu benda. Dari beberapa pengertian berhitung di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah salah satu aspek dalam bidang matematika yang digunakan dalam perhitungan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.¹⁷

e. Pengertian pengenalan warna

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata.

Proses penginderaan mata terjadi melalui fase-fase sebagai berikut: a) Saat fase fisis jalannya perangsang dari benda sampai pada mata, artinya pada saat cahaya sampai pada kornea mata, diteruskan melalui lensa mata sampai pada bintik kuning pada retina; b) Fase psikis yaitu jalannya perangsangan di dalam badan, prosesnya saat mata melihat benda (warna benda) diteruskan ke urat saraf mata dan kemudian sampai ke otak (pusat penglihatan) dan; c) psikis yaitu jalannya terjadinya penginderaan atau pengetahuan tentang objek, dalam hal melihat objeknya adalah warna

¹⁷ Emi Eti, "Penggunaan Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung," *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53.9, 2016, hal. 99.

benda, disini tidak ada perangsangan lagi, hanya kesadaran bahwa kita melihat warna benda tersebut. Saat psikis inilah reaksi jiwa dengan alat indranya atas penusukan otak oleh perangsangnya. Selain dapat merangsang indera penglihatan, pengenalan warna juga meningkatkan kreativitas anak dan daya pikir yang berpengaruh pada perkembangan intelektual yakni kemampuan mengingat.¹⁸

F. Sistematika Pembahasan

Guna berlangsungnya penelitian yang sistematis, maka peneliti menggunakan sistematika sebagai berikut:

1) Bagian Awal

Pada bagian awal terdapat: Halaman sampul, Halaman judul, Halaman persetujuan, Halaman pengesahan, Halaman pernyataan keaslian tulisan, Halaman motto, Halaman persembahan, Prakata, Daftar isi, Daftar gambar, Daftar lampiran dan Halaman abstrak.

2) Bagian Inti

Pada Bagian inti terdiri dari:

Bab I berupa: Pendahuluan, pada bab ini terdapat: (a) Konteks Penelitian, (b) Fokus dan Pertanyaan Penelitian, (c) Tujuan Penelitian, (d) Manfaat Penelitian, (e) Penegasan Istilah, (f) Sistematika Pembahasan

Bab II berupa: Kajian Pustaka, pada bab ini terdapat: (a) deskripsi teori, (b) penelitian terdahulu (3) Paradigma penelitian

¹⁸ Reni Junita dan Chientya Annisa Rahman Putrie, "Upaya Pengenalan Warna Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Warna Pada Anak Bimba AIUEO Graha Kalimas 4 Tambun," *Research and Development Journal of Education*, 7.2, 2021, hal. 525.

Bab III berupa: Metode penelitian, terdiri dari: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Kehadiran Peneliti, (c) Lokasi Penelitian, (d) Data dan Sumber Data, (e) Teknik Pengumpulan Data, (f) Analisis Data, (g) Pengecekan Keabsahan Data

Bab IV berupa: Hasil penelitian, pada bab ini terdapat: (a) Profil RA Miftahul Huda Karangsono, (b) Deskripsi data, (c) Temuan Penelitian

Bab V berupa: Pembahasan

Bab VI berupa: Penutup, pada bab ini terdapat: (a) Kesimpulan, (b) Saran

3) Bagian Akhir

Bagian akhir berisi Daftar Rujukan dan Lampiran-lampiran