

## BAB II

### LANDASAN TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, dan PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Hakikat Bermain

##### 1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>1</sup> Tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada pada dirinya sendiri disertai dengan perasaan tegang dan senang.<sup>2</sup>

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>3</sup>

Menurut Forbel bermain merupakan sarana anak untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak akan semakin besar. Sedangkan menurut J piaget, mengartikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Sudono Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta : PT Grasindo, 2000), hlm 1

<sup>2</sup> Suherman. *Perkembangan Anak*, cetakan : 1, (Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC:1999), hlm 56

<sup>3</sup> Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid 1*,(Penerbit : Erlangga,1978), hlm 320

<sup>4</sup> A. Priatno rose mini. *Perilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemecahannya*, (Penerbit: Kanisus, 2000), hlm

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana belajar siswa. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri dari atas tanggapan yang diulang sekadar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.<sup>5</sup>

Bermain adalah salah satu kesukaan mayritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain. Semua anak suka bermain, meskipun sifatnya sangat sederhana. Oleh karenanya, metode bermain ini rasanya sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Jadi dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan bagi pemainnya dan dapat menimbulkan kegembiraan yang dilakukan dengan suka rela dan berdasarkan peraturan-peraturan yang terikat serta diakui secara suka rela oleh pemain dan semata-mata hanya bersifat untuk menghibur.

## **2. Kriteria Bermain**

Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain.

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain di motivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.

---

<sup>5</sup> Muhammad fadillah. *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012) hlm 168

- b. Pengaruh positif. Tingkah laku ini menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.

### 3. Jenis-Jenis Bermain

Gordon dan Browne dalam *Moeslichatoen* mengatakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk yaitu :

- a. Bermain soliter

Model bermain ini merupakan suatu model yang dilakukan sendiri dan hanya berpusat pada permainannya tanpa memedulikan orang lain.<sup>6</sup>

- b. Bermain paralel

Yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan diantara mereka. Selama bermain secara paralel anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang

---

<sup>6</sup> A Aziz Alimul Hidayat. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*, (Jakarta: Salemba Medika) hlm 27

berkedatan. Dengan cara ini anak akan belajar berbagai tema bermain yang dimiliki anak lain.

c. Bermain asosiatif

Taman kanak-kanak membawa berbagai perubahan bagi anak usia TK dalam kegiatan sosialnya. Bermain asosiatif terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya. Misalnya, menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan lain-lain.

d. Bermain kooperatif (bermain bersama)

Model permainan ini merupakan suatu model permainan yang dilakukan secara bersama-sama dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencaai tujuan tertentu.<sup>7</sup> Bermain kooperatif terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman nonverbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara verbal dan koordinasi sosial yang terjadi pada bermain secara asosiatif atau kooperatif.

#### **4. Kegiatan Bermain Berdasarkan pada Kegemaran Anak**

Yaitu bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain dengan cara membangun atau menyusun, bertanding dan berovah raga

a). Bermain Bebas dan Spontan

---

<sup>7</sup> Mayke S Tedjasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo) hlm 24

merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai tidak berminat lagi.

Kegiatan bermain bebas ini bersifat eksploratif. Misalnya anak mengeksplorasi alat bermainnya secara intensif untuk mengetahui cara bekerja alat permainan tersebut. bermain-main itu kemudian dipergunakan untuk bermain pura-pura atau dalam kegiatan membangun atau menyusun.

#### b). Bermain Pura-Pura

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyatanya tidak dilakukan.

Dalam kehidupan anak TK bermain pura-pura mempunyai beberapa fungsi antara lain untuk: menghindari keterbatasan kemampuan yang ada, mengatasi larangan-larangan dan menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindarkan riri dari hal-hal yang menyakitkan hati, menyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat ditampilkan.

Bermain pura-pura lebih banyak dilakukan oleh anak yang kurang pandai menyesuaikan diri daripada oleh anak yang pandai menyesuaikan diri.

#### c). Bermain dengan cara membangun atau menyusun

minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain ini. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan anak

untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilannya menyusun atau membangun sesuatu akan menambahkan rasa puas pada dirinya.

Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini kan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya. Dan kemampuan masing-masing anak dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Misalnya anak yang membuat bangunan dari tanah liat, atau membuat gunung, terowongan, rumah dari pasir. Contoh lain adalah kegiatan membangun atau menyusun dengan menggunakan alat dan bahan dari kayu, merjan, gunting, lempung, cat, kapur, berwarna, dan pasta. Anak menggunakan alat dan bahan tersebut untuk membuat bangunan yang memiliki arti tertentu baginya. Sedangkan manfaatnya untuk kegunaan sehari-hari merupakan faktor yang kedua. Dalam menyusun balok misalnya anak dapat saja menyebutnya sebagai “rumah” atau “kapal”. Dengan demikian kegiatan membangun ini dapat di padukan dalam kegiatan bermain peran.

d). Bertanding atau berolah raga

Anak usia TK tertarik bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain. Misalnya bertanding permainan yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana. Contohnya adalah main petak umpet, polisi-pencuri, dan sebagainya. Permainan ini kemudian berkembang menjadi pertandingan yang lebih mengacu pada pengujian ketrampilan masing-masing anak seperti berjalan dengan ritangan:

meloncat, menuruni tangga, meloncat tali, melambungkan bola, dan sebagainya. Jenis permainan ini lebih bersifat perseorangan daripada kelompok, oleh karena itu persaingan sedikit diutamakan.

## 5. Fungsi Bermain

Fungsi bermain pada anak memanglah sangat beragam. Melalui permainan anak akan mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik dari pada anak-anak yang tidak banyak bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, jadi jangan terlalu memaksakan anak untuk belajar, biarkan anak bermain sesuai pada tahapan usia anak sehingga anak mendapatkan keuntungan dalam bermain seperti :

1. Menghasilkan pengertian.
2. Memberikan informasi.
3. Memberikan kesenangan.
4. Mengembangkan imajinasi anak.
5. Menjelajahi dunia.
6. Mengembangkan kompetensi.
7. Mengembangkan kreativitas anak.
8. Kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.<sup>8</sup>

## 6. Manfaat Bermain

Metode bermain berupaya “membangunkan” aspek psikis anak sehingga lebih cepat menangkap apa yang muncul dihadapannya. Bermain juga membuat anak terdorong

---

<sup>8</sup> Dari buku HIMPAUDI, hlm 5

dalam mempelajari dan mengembangkan apa saja yang mestinya mereka ketahui sejak duduk di bangku sekolah.<sup>9</sup>

Dalam kegembiraan bermain, sejatinya anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan. Dalam kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak sesungguhnya tengah mengembangka berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beraagam ketrampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak. Bermain memberikan manfaat bagi anak sebagai berikut :

- a. Mendapatkan kegembiraan hiburan.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual.
- c. Mengembangkan motorik kasar anak.
- d. Mengembangkan motorik halus anak.
- e. Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah.
- f. Mendorong spontanitas anak.
- g. Mengembangkan kemampuan social anak.
- h. Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran anak.
- i. Untuk kesehatan.

## **B. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut James Danandjaja permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota

---

<sup>9</sup> Arini Yuni Astuti, *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*, (Barico, Yogyakarta) hal 11



kolektif yang berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut Atik Soepandi permainan merupakan kegiatan untuk menghibur hati baik itu menggunakan alat atau tidak, sementara yang disebut tradisional adalah sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati.<sup>11</sup>

Jadi, permainan tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan secara turun-temurun dari orang tua pada anaknya yang bertujuan untuk menghibur dan menyenangkan hati.

## 2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Indonesia memiliki keberagaman budaya dan alamnya yang menyimpan berbagai keunikan salah satunya terletak pada keberagamannya permainan tradisional yang ada. Seperti permainan petak umpet, bola bekel, gundu/kelereng, lompat tali, gobak sodor, egrang, dan congklak.

### C. Permainan Congklak

#### 1. Pengertian permainan congklak

Kata dhakon kemungkinan berasal dari kata dhaku dan mendapatkan akhiran an. Dhaku berarti bahwa sesuatu itu memilikinya. Jadi didalam permainan ini

---

<sup>10</sup> Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Sleman, Jogjakarta: 2012) hlm 45

<sup>11</sup> [https://googleweblight.com/?lite\\_url=http://syuhada.net/pengertian-permainan-tradisional/&ei=JOYRRVEh&lc=id-ID&m=390&host=www.google.co.id&ts=149589161&sig=ALNZWIIPCwN6Fa0J2Y4AOKKSeQPh77THA](https://googleweblight.com/?lite_url=http://syuhada.net/pengertian-permainan-tradisional/&ei=JOYRRVEh&lc=id-ID&m=390&host=www.google.co.id&ts=149589161&sig=ALNZWIIPCwN6Fa0J2Y4AOKKSeQPh77THA) (diakses tanggal 27 mei jam 20:34)

dikandung tujuan bahwa si pemain berusaha mengaku bahwa itu miliknya. Pemain dhakon adalah betul-betul murni permainan anak-anak. Permainan ini dilaksanakan pada saat tidak ada kesibukan. Jadi dapat pagi, siang, sore, maupun malam hari. Dimana permainan ini dilakukan juga tidak menjadi masalah, karena permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas. Dapat dilakukan di lantai, di halaman rumah, di teras rumah, di atas balai-balai atau meja. Bahkan permainan ini dapat dilakukan sambil mengerjakan pekerjaan lainnya, misalnya memomong atau masak di dapur.

Permainan ini berlatar belakang kehidupan bertani. Jadi disini digambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin dan kemudian disimpan didalam lumbung. **Sawah** yang tidak dikerjakan dinamakan **bera**. Sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan **ngacang atau nandur kacang**. Jadi permainan ini bersifat mendidik bagaimana cara mengelola rumahtangga yang baik. Cara hidup berumahtangga yang baik haruslah hormat, ulet, dan teliti.<sup>12</sup>

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya yang kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Sukirman Dharmamulya,dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. (Sleman, Yogyakarta: 2005) hlm 128-129

<sup>13</sup> Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Sleman,Jogjakarta:2012) hlm 63-64

Cara bermainnya adalah dengan mengambil biji-bijian yang ada dilubang bagian sisi milik kita kemudian mengisi biji-bijian tersebut satu persatu ke lubang yang dilalui termasuk lubang induk milik kita (lubang induk sebelah kiri) kecuali lubang induk milik lawan, jika biji terakhir jatuh di lubang yang terdapat biji-bijian lain maka biji tersebut diambil lagi untuk seterusnya mengisi lubang-lubang selanjutnya. Begitu seterusnya sampai biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran lawan yang melakukan permainan. Permainan ini berakhir jika biji-bijian yang terdapat di lubang yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induk miliknya.

## 2. Manfaat Permainan Congklak

Beberapa manfaat dan nilai yang dapat diperoleh anak ketika bermain congklak/ dakon adalah:

- a. Sikap sportif, dengan bermain congklak anak dilatih untuk bersikap sportif dalam permainan.
- b. Sikap jujur, dengan permainan congklak anak dapat dilatih untuk bersikap jujur.
- c. Strategi, dapat melatih anak untuk mengembangkan cara berpikirnya agar bisa menang.
- d. Mengembangkan logika anak.
- e. Melepas penat (sebagai hiburan).<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Sleman,Jogjakarta:2012) hlm 65

## **D. Kemampuan Berhitung Anak**

### **1. Hakikat Kemampuan**

#### **a. Pengertian Kemampuan**

Kemampuan menurut bahasa adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Menurut Mohammad Zain kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.<sup>15</sup>

#### **b. Faktor Penentu Kemampuan**

a). Kemampuan intelektual (*Intellectual Ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berfikir, menalar, dan memecahkan masalah.

b). Kemampuan fisik (*Physical Ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa

### **2. Hakikat Berhitung**

---

<sup>15</sup> Milman Yusdi, *Pengertian Kemampuan*, 21 juli 2011

a. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak, dsb). Berhitung sendiri diartikan mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dsb).<sup>16</sup>

Sedangkan Sriningsih mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.<sup>17</sup>

### 3. Hakikat Kemampuan Berhitung

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus, hlm 144

<sup>17</sup> Marsudi Raharjo, *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009) hlm 5

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

a. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung

Depdiknas 2007 : 8 menjelaskan ada tiga tahap dalam penguasaan berhitung anak yaitu :

1). Tahap penguasaan konsep dimulai dengan mengenal konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata. Pada tahap ini anak akan berekspresi untuk berhitung segala macam benda yang ada disekitarnya.

2). Tahap transisi

Tahap ini merupakan tahap peralihan dari pemahaman benda secara kongkrit dengan ke pemahaman secara abstrak.

3). Tahap pengenalan lambang setelah anak mampu memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tahap penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara menyelesaikan soal.

#### **E. Kaitan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak**

Menurut peneliti pembelajaran anak usia dini haruslah bersifat menyenangkan dekat dengan anak dan tentunya bermain sambil belajar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti sosial, kognitif, fisik motorik, seni, dll. Proses pembelajaran tersebut tentunya membutuhkan berbagai media untuk menunjang proses pembelajaran akan lebih mengena pada anak.

Dalam pendidikan anak usia dini haruslah menggunakan alat yang tepat, yang dapat menunjang proses kematangan pembelajaran yang anak terima, dengan media permainan tradisional pengalaman kognitif anak akan terasah, anak akan mudah untuk terfokus pada satu hal seperti pada kemampuan berhitung anak dengan permainan congklak anak-anak yang bosan terhadap metode pembelajaran yang hanya melalui LKS dapat antusias kembali dan tidak bosan.

Jadi, dengan permainan tradisional congklak dirasa akan pas untuk anak kelompok A agar lebih mudah memahami pelajaran hitungan dengan cara yang menyenangkan dan tentunya dengan bermain.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya

1. Tiar Ayifatul Akhida (2014), skripsi dengan judul “Permainan Tradisional Congklak Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Asyiyah Beruk 1 Karanganyar”. Metode penelitian menggunakan analisis kuantitatif dan

menggunakan jenis penelitian eksperimen, yakni dilakukan pada 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan teknik analisis datanya menggunakan analisis statistik deskriptif paired-test. Dari perhitungan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar anak.

2. Yeni Sri Wuryastuti Supriadi (2016) skripsi judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun dikelompok A TK PUTRA II Serang Tahun Ajaran 2015/2016. Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan pedoman tes, skala sikap anak, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Di TK PUTRA II Serang hal ini terlihat dari analisis hasil uji-t.
3. Endang Safitri (2016) skripsi judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak Di TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN Bandar Lampung”. Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik analisis data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh tentang kemampuan berhitung menunjukkan perkembangan pada siklus 1 kemampuan hitung pada anak berkembang sangat baik masih sedikit, pada siklus 2 sudah meningkat anak berkembang sangat baik dan pada siklus 3 sudah meningkat anak yang berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut direkomendasikan bahwa melalui

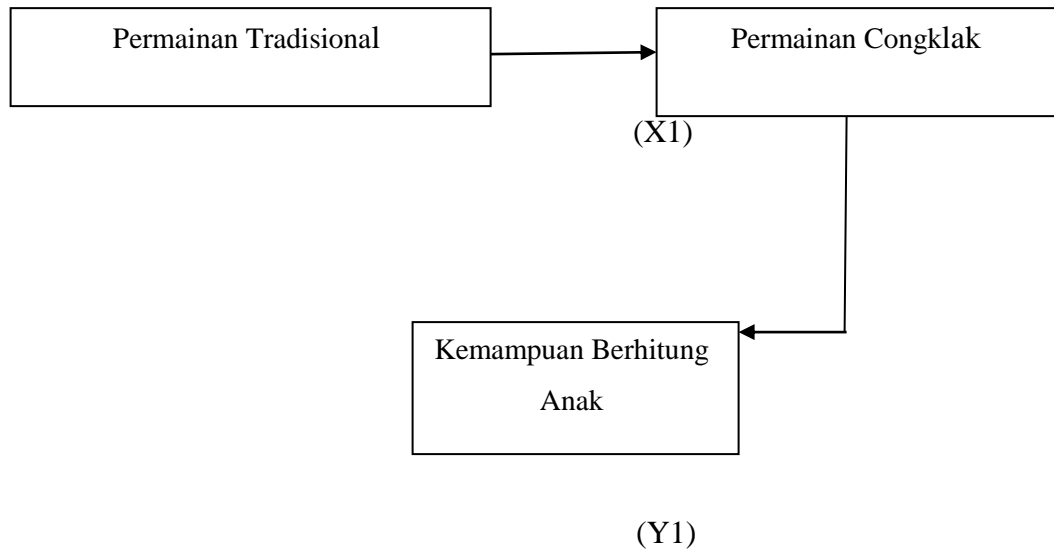


permainan congklak adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

#### **G. Kerangka Berpikir**

Permainan adalah salah satu aktivitas menggembirakan. Dengan bermain dan permainan anak dapat meningkatkan kemahiran. Kegunaan permainan dari segi perkembangan kognitif secara tidak langsung akan berdampak besar bagi anak-anak, terlebih untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang angka (bilangan) dan upaya anak untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan teori diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Variabel penelitiannya adalah permainan tradisional congklak (X1) dan kemampuan berhitung anak usia dini (Y1). Rumusan masalahnya : (1) apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur?. (2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan hitung anak kelompok A di RA Arrahman Kalibatur?

Berikut dikemukakan kerangka berfikir penelitian dengan judul penelitian diatas.



Pengaruh dalam kerangka pemikiran diatas dapat dijelaskan sebagai berikut : pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan berhitung anak usia dini, dinilai akan besar pengaruhnya bagi perkembangan anak, melalui permainan anak mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti NAM, sosio emosional, kognitif dan lain-lain. Dan melalui kegiatan permainan seperti congklak yang diberikan guru pada anak akan membuat anak-anak menjadi senang dan lebih bersemangat. Dan dengan permainan congklak akan menambah pengetahuan anak tentang dasar-dasar pengembangan matematika.