

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Marwiyah<sup>1</sup>, Eneng Sri Susilawati<sup>2</sup>, Hadi Sutiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia

Surel: <sup>1</sup>aislarasati22@gmail.com, <sup>2</sup>enengsrisusilawati74@gmail.com,  
<sup>3</sup>hadi.sutiawan@stkipsetiabudhi.ac.id

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Dikirim: 02-10-2024  
Perbaikan: 10-10-2024  
Diterima: 26-10-2024

#### Kata kunci:

Berhitung                      Permainan  
Tradisional

#### Keywords:

*Traditional Counting Games*

#### Corresponding Author:

Marwiyah dkk.

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Ananda kecamatan binuang, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Lewin. PTK dilaksanakan sebagai upaya mengatasi masalah yang terjadi di dalam kelas. Metode ini dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pengamatan adalah peserta didik usia 5-6 tahun di PAUD Bina Ananda yang berjumlah 10 anak, dan objek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi serta analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, indikator yang ditetapkan yaitu minimal 75% dari 10 anak yang diteliti memiliki kemampuan berhitung dengan baik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Ananda menunjukkan peningkatan. Peningkatan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun pada saat pra penelitian menunjukkan hasil 35% dan mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 60,6%. Karena nilai yang diperoleh belum mencapai kriteria yang telah ditentukan maka dilakukan tindakan selanjutnya yaitu tindakan siklus II dan mengalami peningkatan yang baik dengan perolehan nilai 83,1%. Karena telah mencapai hasil yang telah ditentukan maka penelitian dihentikan karena telah mencapai kriteria keberhasilan.

### ABSTRACT

*This classroom action research aims to improve numeracy skills through traditional games in children aged 5-6 years in PAUD Bina Ananda, Binuang district, the method used in this research is the Lewin model. PTK is carried out as an effort to overcome problems that occur in the classroom. This method is carried out in four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of observation were 10 students aged 5-6 years at PAUD Bina Ananda, and the object of this research was to improve numeracy skills in children aged 5-6 years. Data collection techniques used observation and documentation and data analysis used descriptive qualitative, the indicators set were a minimum of 75% of the 10 children studied had good numeracy skills. This research was conducted in two cycles. The results of the research show that the numeracy skills of children aged 5-6 years at PAUD Bina Ananda have shown an increase. The increase in understanding the concept of numbers in children aged 5-6 years at the time of pre-research showed results of 35% and experienced an increase in the first cycle of 60.6%. Because the value obtained had not reached the predetermined criteria, the next action was carried out, namely cycle II action and experienced a good increase with a score of 83.1%.*

*Because the predetermined results had been achieved, the research was stopped because it had reached the success criteria.*

© 2024: *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*

## PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak sering diidentikkan dengan dunia permainan, sebuah tahapan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Melalui kegiatan bermain, proses sosialisasi akan terbentuk sejak dini. Karena dalam kegiatan bermain, anak-anak belajar mengenali nilai-nilai budaya dan norma sosial yang tercermin dalam setiap kegiatan, aturan yang diperlukan sebagai panduan untuk interaksi sosial oleh peran sosial yang nantinya akan mereka lakukan. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat membentuk pola pikir dan kepribadian mereka (Elidatul, 2022:13-14).

Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik untuk mengikuti pendidikan dikemudian hari. Masa ini bagi peserta didik adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Yus, 2013:14).

Karena selain bermain menjadi media untuk hiburan, juga bisa menjadi media pendidikan dan pengalaman bagi si anak. Untuk mendapatkan nilai-nilai pendidikan, maka strategi permainan harus dirancang dengan baik. Agar tidak hanya sebagai media hiburan

tetapi juga sebagai media pendidikan bagi anak-anak (Evieana. 2009 : 14).

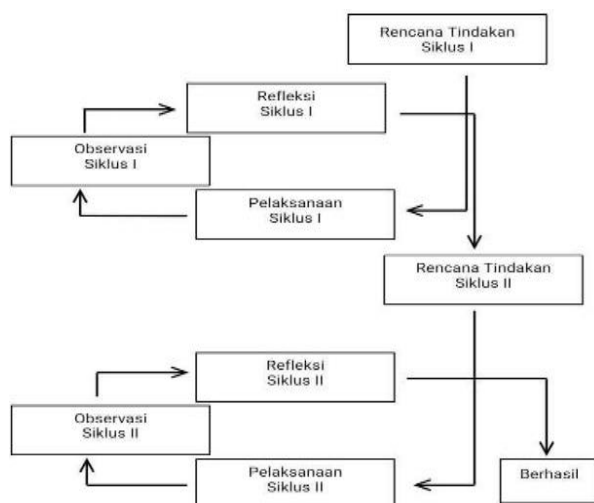
Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, diantaranya yaitu permainan congklak, tapak gunung, bola bekel, dan kelereng. Pada permainan tersebut memiliki manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi dan sosial emosional peserta didik. Permainan congklak, tapak gunung, bola bekel, dan kelereng sendiri adalah permainan tradisional asli Indonesia. Cara permainannya adalah oleh dua orang atau bergantian dengan anak-anak lainnya (Mawadah, 2022:13-14).

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis mencoba menggunakan pembelajaran dan kegiatan yang menarik dan belum ada di kelasnya, yaitu dengan bermain ragam permainan tradisional. Bermain permainan tradisional congklak tapak gunung, bola bekel, dan kelereng ini selain mengenalkan permainan zaman dulu (tradisional) juga mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berhitungnya. Permainan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini yang nantinya membuat anak untuk tertarik dengan kegiatan permainan ini.

Karena hal tersebut, penulis ingin menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan daya ingat anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini khususnya di sekolah PAUD BKB Bina Ananda, sehingga pada akhirnya dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, dimana penelitian dilakukan di dalam maupun di luar kelas yang diajar oleh peneliti. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam 4 pertemuan dan siklus ke dua pun dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam proses pengkajian berdasar yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus tindakan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan PTK

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kurniasih dan Berlin (2014: 3) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada didalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan- permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas. Arikunto (2012:3), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan kondisi, keadaan atau situasi yang ada didalam kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) Perencanaan (Planning), 2) Pelaksanaan (Acting), 3) Observasi atau pengamatan, (Observing), 4) Refleksi (Reflecting) hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2012:137).

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan pokok yaitu: perencanaan,

tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini, tahap tindakan dan observasi dilakukan dalam waktu bersamaan karena kegiatan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, apabila siklus I belum berhasil, maka dapat dilakukan siklus II dan seterusnya sampai diperoleh hasil yang memuaskan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B di BKB Bina Ananda Kecamatan Binuang, Kabupaten Serang. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah anak-anak ajaran 2023-2024. Instrument yang digunakan berupa catatan lapangan dan lembar observasi.

**Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Penelitian**

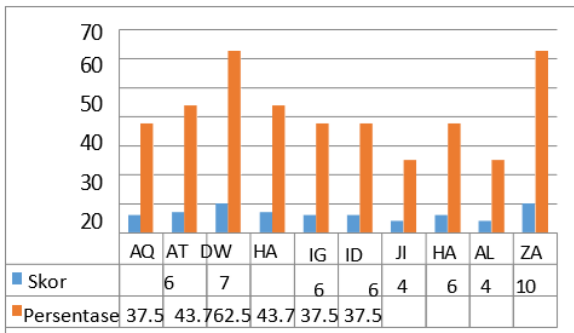
Variabel	Indikator	Deskripsi
Kemampuan Berhitung	Berhitung benda 1-20 dalam bermain permainan congklak	-BB :anak hanya mampu berhitung benda 1-5  -MB :anak mampu berhitung benda 1-10 -BSH :anak mampu berhitung benda 1-15 -BSB :anak mampu berhitung benda 1-20 dengan baik
	Mengenal konsep bilangan 1-10 dalam bermain permainan tapak gunung atau engklek	-BB :anak baru mengenal konsep bilangan 1-3  -MB :anak sudah mulai mengenal konsep bilangan 1-5 -BSH :anak dapat mengenal konsep bilangan 1-8 -BSB :anak dapat mengenal konsep bilangan 1-10 dengan baik
	Mengenal konsep penjumlahan	-BB :anak belum mampu menjumlahkan

Dalam bermain permainan bola bekel	biji bekel.  -MB :anak sudah mulai mampu menjumlahkan biji bekel namun masih keliru. -BSH :anak mampu menjumlahkan biji bekel dengan baik. -BSB :anak mampu menjumlahkan dan menyebutkan jumlah biji bekel dengan baik dan dapat membantu temannya.
Mengenal konsep penjumlahan dalam bermain permainan kelereng atau gondu	-BB : anak belum mampu mengurangi kelereng miliknya ketika kalah  -MB :anak mulai mampu mengurangi kelereng miliknya namun masih keliru -BSH :anak mampu mengurangi kelereng dengan baik -BSB :anak mampu mengurangi dan menyebutkan kelereng miliknya dengan baik dan membantu temannya

## HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan awal yang dilakukan adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi terhadap subjek. Tindakan ini sangat perlu dilakukan karena dengan mengetahui kondisi awal, peneliti dan teman sejawat dapat mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan PTK yang telah

dilaksanakan. Berikut adalah hasil pengamatan awal terhadap meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yang disajikan dalam bentuk sebagai berikut:



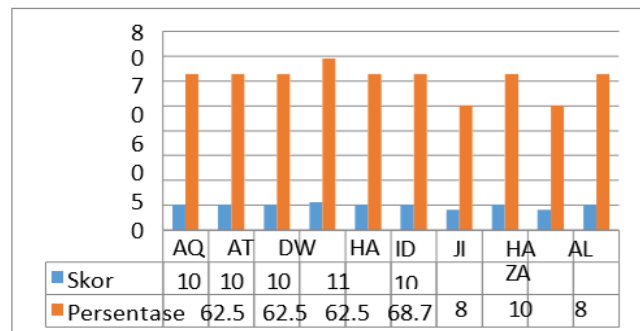
Gambar 2. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Pada Pra Tindakan

Dari tabel di atas tentang kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dalam kondisi awal dapat dilihat bahwa terdapat 2 anak dengan Jumlah skor tertinggi 10 dengan persentase 62,5% yang artinya perkembangan anak berkembang sesuai harapan, 2 anak dengan skor 7 (43,7%) mulai berkembang, dan 6 anak lainnya dengan perkembangan anak yang belum berkembang.

Penelitian pada siklus ini dilaksanakan pada minggu pertama tanggal 13 mei 2024. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I, yaitu senin 13 mei 2024, selasa 14 mei 2024, rabu 15 mei 2024, kamis 16 mei 2024.

Dari hasil pengamatan pada siklus I ini, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak sudah terlibat cukup aktif dan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional mulai berkembang dengan baik, namun belum secara

berkeseluruhan, hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak untuk mengulang kembali kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung ada anak yang mampu bercerita di depan teman-temannya walaupun sebagian dari anak masih terlihat hanya mendengarkan namun sudah cukup tertarik dengan adanya penggunaan media permainan tradisional. Adapun hasilnya dilihat pada tabel berikut ini :



Gambar 3. Kenaikan Persentase Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Pada Siklus I

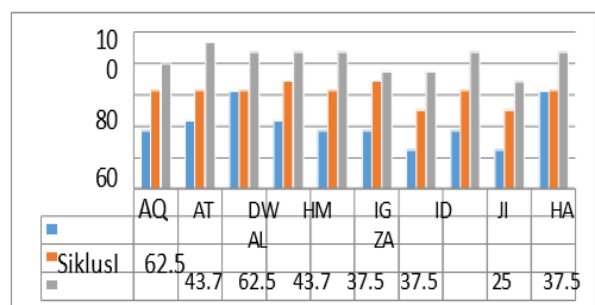
Berdasarkan tabel hasil skor meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dapat disimpulkan bahwa ada 8 anak yang mendapatkan skor 10 dengan persentase 62,5 (Berkembang Sesuai Harapan), dan 2 anak memperoleh skor 8 dan persentase 50 (Mulai Berkembang) sehingga dapat dipersentasikan bahwa pada siklus I bahwa rata-rata persentase, hasil meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak baru mencapai 60,6% dengan interpretasi Baik (BSH), sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang mensarankan sebesar 70% dalam penelitian ini.

Pembelajaran dinyatakan tuntas apabila 75% dari rata-rata peserta didik mencapai perkembangannya untuk perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini. (Sujiono, 2001 : 48). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik sebuah kesimpulan perkembangan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di PAUD BKB Bina Ananda dari rata-rata hasil perkembangan yaitu sebanyak 83,1% peningkatan ini ditunjuk melalui perkembangan peserta didik yang telah diamati dari setiap pertemuan yang dijumlah perbandingan peningkatan perkembangan disetiap siklusnya.

Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan berhitung pada siklus II ini terjadi peningkatan yang sangat baik dengan persentase yang diperoleh pada siklus I sebesar 60,6% meningkat 22,5% pada siklus II menjadi 83,1% dan sudah mencapai kriteria standar penilaian. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas usia 5-6 tahun selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional pada siklus II, anak-anak sudah terbiasa dengan pembelajaran yang terus menerus, sehingga anak-anak melakukan kegiatan tersebut dengan senang hati, anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, anak-anak juga sudah mampu mengenal operasi bilangan dengan baik. Pada siklus II kemampuan berhitung sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi

tingkat keberhasilan yaitu sebanyak 83,1% sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan pada siklus II.

Di bawah ini merupakan data kenaikan persentase kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada saat pra penelitian, siklus I, dan Siklus II yang dideskripsikan menggunakan grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Kenaikan Persentase Kemampuan Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Pada Saat Pra Penelitian, Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Ananda dari rata-rata hasil perkembangan, yaitu sebanyak 75% peningkatan ini ditunjuk melalui perkembangan peserta didik yang telah diamati dari setiap pertemuan yang di jumlah perbandingan peningkatan disetiap siklusnya. Adapun untuk peningkatan perkembangan anak dapat dilihat dari tabel berikut:

No	Nama	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Persentase	Skor	Persentase	Skor	Persentase
1	AQ	6	37,5	10	62,5	13	8,2

2	AT	7	43,7	10	62,5	15	93,7
3	DW	10	62,5	10	62,5	14	87,5
4	HM	7	43,7	11	68,7	14	87,5
5	IG	6	37,5	10	62,5	14	87,5
6	ID	6	37,5	10	68,7	12	75
7	JI	4	25	8	50	12	75
8	HA	6	37,5	10	62,5	14	87,5
9	AL	4	25	8	50	11	68,7
10	ZA	10	62,5	10	62,5	14	87,5
Jumlah		66	412,4	97	600	133	758,1
Rata-rata			35 %		60,6%		83,1%
Interpretasi			Rendah		Baik		Sangat Baik

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di PAUD Bina Ananda kecamatan Binuang dapat diambil kesimpulan Proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bina Ananda Desa Binuang Kecamatan Binuang telah disusun berdasarkan standar kurikulum pada anak usia dini. Data sebelum penerapan meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak usia dini, diketahui rata-rata kemampuan berhitung anak-anak memiliki jumlah persentase rata-rata 35% dengan interpretasi rendah.

Hasil kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di PAUD BKB Bina Ananda Desa Binuang Kecamatan Binuang berdasarkan hasil analisis data diketahui berkembang sangat baik setelah melalui dua siklus yang dibuktikan dengan hasil

bahwa pada siklus I diketahui jumlah persentase rata-rata 60,6% dengan interpretasi baik, sedangkan pada siklus II diketahui jumlah persentase 83,1% dengan interpretasi sangat baik.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat menstimulasi kemampuan anak. Oleh karena itu, menggunakan permainan tradisional sangat bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun di BKB Bina Ananda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Elidatul, M. (2022). Upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini. *Indonesian journal islamic golden age education*, 3(1), 13-16.
- Kemendikbud. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak.
- Kemendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014*. Jakarta, Indonesia: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Mawadah, E. (2022). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada*

Anak Usia Dini . Indonesian Journal  
of Islamic Golden Age, 3(1), 14.

Konsep dasar pendidikan anak usia  
dini. Jakarta: PT Indeks.

Pahleviannur, M. R. (2022). Penelitian  
Tindakan Kelas. Sukoharjo: Pradina  
Pustaka. Sujiono, Y. N. (2016).

Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia  
Dini (teori dan praktik  
pembelajaran). Jakarta: Kencana.