



PENGARUH MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA SISWA KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU 272 BAITURROHIEM DUDUKSAMPEYAN

Imanda Arifiyah^{1*}, Rr. Agustien Lilawati^{2}, Fitri Ayu Fatmawati^{3***}**
***imandaarifiyah18@gmail.com¹, **agustin@umg.ac.id², ***fitriayufatmawati92@gmail.com³**
***Uniyersitas MuhammadiyahGresik
***Jawa Timur, Indonesia**

ABSTRAK

Pembelajaran di usia anak-anak tidak jauh dengan kegiatan bermain. Karena bermain sendiri merupakan dunia mereka. Apapun yang anak-anak pelajari di sekolah pasti menggunakan metode bermain dalam belajarnya. Namun kemampuan setiap anak dalam menerima pembelajaran berbeda-beda. Seperti halnya di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan pada siswa kelompok A. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak menjadi masalah utama dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest One Group Design. Dalam penelitian ini mengambil sampel sebanyak 18 siswa yang artinya pada penelitian ini menggunakan statistik non parametrik. Pada data menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* 153 meningkat menjadi 192 saat sudah diberikan *treatment*. Berdasarkan output test statistic, $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3.320 > 1.734$. Jadi dapat dikatakan bahwa H_a diterima yang berarti ada pengaruh media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

Kata Kunci: Media Permainan Congklak, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Abstract

Learning at the age of children is not far from playing activities. Because playing alone is their world. Whatever children learn in school, they must use the play method in their learning. However, the ability of each child to receive learning is different. As is the case in TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Dukuksampeyan in group A students. The ability to recognize the concept of numbers in children is the main problem in this study. This study uses a quantitative approach to the type of experiment. The design used in this research is the *Pretest-Posttest One Group Design*. In this study took a sample of 18 students, which means in this study using non-parametric statistics. The data shows the average value in the pretest and posttest 153 increased to 192 when the treatment was given. Based on the statistical test output, $T_{count} > T_{table}$ is $3.320 > 1.734$. So it can be said that H_a is accepted, which means that there is an influence of the Congklak game media to increase the ability to recognize the concept of numbers in group A students at TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Dukuksampeyan.

Keywords: *Congklak Game Media, The Ability To Recognize The Concept of Numbers*

PENDAHULUAN

Mengenal konsep bilangan merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan awal ilmu matematika cabang berhitung. Montessori menyatakan bahwa untuk usia balita, suatu permainan sederhana seperti menghitung jari kaki maupun jari tangannya merupakan awal yang baik. Pengenalan bilangan 1-10 menjadi dasar untuk anak belajar berhitung. Manfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitar anak seperti menghitung jumlah benda disekelilingnya. Hal ini akan merangsang kesadaran anak-anak terhadap angka-angka. Jika hal tersebut diajarkan secara rutin, maka anak akan terbiasa hitung menghitung ketika bermain. Pembelajaran yang diberikan kepada anak harus mudah dipahami agar tersampaikan dengan baik.

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media sangat dibutuhkan. Media yang dipilih juga harus tepat sasaran untuk anak yang artinya aman, nyaman, dan menyenangkan. Jika anak merasa senang dalam belajar, maka materi pembelajaran dapat diterima dengan mudah dan anak menjadi paham. Hal itu sejalan dengan pendapat Ibrahim bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan sebagai bahan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan

belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar daripada hanya disuguhkan dengan lembar kerja berupa kertas saja. Peserta didik pasti akan menikmati pembelajaran jika disuguhkan dengan media permainan. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami materi secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Kelas TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan, kemampuan mengenal konsep bilangan anak terhambat. Dari 18 siswa kelompok A, kemampuan 8 siswa sudah baik, kemudian ada 10 siswa yang cenderung masih belum bisa mengenal angka dengan baik. Hal ini karena pandemi yang tidak boleh bersekolah sehingga pembelajaran dilakukan bersama orang tua di rumah masing-masing. Orang tua harus pintar membagi waktu antara tugas rumah dan mendampingi anaknya belajar.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan media permainan congklak dalam pembelajaran berhitung. Bermain congklak dapat melatih anak untuk pandai dalam berhitung.

Congklak dipilih karena merupakan permainan tradisional khas Indonesia, yang bertujuan untuk mengenalkan hasil karya budaya nusantara kepada anak sejak usia kecil. Melihat pada masa sekarang juga kebanyakan anak kurang mengenal permainan tradisional, hanya permainan modern dan canggih yang dikenal oleh anak sekarang seperti *game* di *handphone*. Media ini akan mampu menarik perhatian peserta didik dan juga memudahkan pada proses pembelajaran.

Urgensi media permainan congklak dalam penelitian ini adalah membantu anak mengenal konsep bilangan dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam media. Anak akan belajar dengan antusias karena adanya permainan congklak yang menarik perhatian mereka. Permainan ini mudah digunakan dan dimainkan untuk usia anak-anak. Manfaat yang didapatkan dari permainan ini juga banyak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Anak juga akan lebih senang karena pembelajaran di kelas tidak hanya menggunakan lembar kerja saja melainkan ada media yang diberikan dalam proses pembelajarannya.

Congklak atau juga yang bisa disebut dengan dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan di setiap sisinya dan dua cekungan lebih besar di sisi kiri dan kanan yang disebut lumbung. Permainan

satu ini terbuat dari papan kayu atau juga bisa ditemui dari bahan plastik. Ukuran panjang dan besarnya pun berbeda-beda tergantung produksinya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan?”.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan congklak terhadap peningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

Kontribusi dalam penelitian ini adalah anak mampu mengenal konsep bilangan setelah diterapkannya permainan congklak dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil yang diinginkan adalah terdapat pengaruh penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan

data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain metode kuantitatif eksperimen yang peneliti gunakan adalah *one – group – pretest – posttest Design*. *One – group – pretest – posttest Design* yaitu desain penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.⁸ Desain pretest & posttest digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

O₁ = Nilai pretest (sebelum perlakuan)

X = Perlakuan

O₂ = Nilai posttest (sesudah perlakuan)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis variabel yaitu Variabel *Independen* dan Variabel *Dependen*. Media Permainan Congklak sebagai Variabel *Independen* dan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan sebagai Variabel *Dependen*.

Tempat dalam penelitian ini adalah di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem yang bertempat di desa Duduksampeyan kabupaten Gresik. Waktu penelitian bertempat pada bulan Januari di minggu ketiga dan keempat dengan kurun waktu kurang lebih dua minggu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Muslimat Nu 272

Baiturrohiem Duduksampeyan yang berjumlah 18 siswa. Dikarenakan jumlah responden kurang dari 100, maka sampel yang diambil yakni semua populasi yaitu 18 siswa kelompok A TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Lembar tes berisi butir-butir soal yang mewakili satu jenis variabel yang diukur berdasarkan objek yang diteliti. Subjek penelitian akan diberikan tes berupa lembar kerja yang bertujuan untuk mengukur kemampuan mengenal konsep bilangan yang dimilikinya. Kemudian peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung kegiatan peserta didik ketika menerapkan media yang telah diberikan. Peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi kegiatan dengan mengumpulkan data atau bukti-bukti penelitian berupa dokumen, foto, ataupun yang lainnya. Dari sini diharapkan peneliti mendapatkan beberapa data yang nantinya dapat membantu menemukan hasil untuk penelitian ini.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sebagai peneliti harus menyiapkan dan menyusun instrumen yang diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi. Berikut adalah instrumen yang digunakan oleh

peneliti dalam menggunakan metode observasi, diantaranya:

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal konsep bilangan

No.	Variabel	Indikator
1.	Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan	Membilang banyak benda 1-10 Mengenal konsep bilangan Mengenal lambang bilangan

Sumber: STPPA PAUD

Tabel 3.2
Lembar observasi

No	Ketentuan Penilaian Lembar Observasi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membilang banyak benda 1-10				
2.	Mengenal konsep bilangan				
3.	Mengenal lambang bilangan				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan, menggunakan sampel kelompok A. Peneliti melihat kondisi terkait pengaruh media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 berjumlah 18 anak. Pengujian hipotesis pada masalah ini dilakukan dengan kegiatan *pretest* terlebih dahulu. Kegiatan *pretest* dilakukan peneliti dengan memberikan LKA (Lembar Kerja Anak) terkait dengan mengenal konsep bilangan dengan tema sesuai sekolah pada waktu itu yaitu tanaman. Setelah kegiatan *pretest* selesai, peneliti melakukan kegiatan *treatment* selama 3 kali dengan menerapkan

media permainan congklak dalam pembelajaran. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah *posttest*. Peneliti memberikan LKA (Lembar Kerja Anak) dengan bobot soal sama seperti dengan lembar kerja pada kegiatan *pretest* namun dengan model soal yang berbeda.

Gambar 4.1
Dokumentasi Kegiatan *Pretest*



Gambar 4.2
Dokumentasi Kegiatan *Treatment* Pertama



Gambar 4.3
Dokumentasi Kegiatan *Treatment* Kedua



Gambar 4.4
Dokumentasi Kegiatan *Treatment* Ketiga



Gambar 4.4
Dokumentasi Kegiatan *Posttest*



Pada tabel dibawah ini menjelaskan bahwa anak sebelum mendapat perlakuan (*treatment*) media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A (*pretest*) tingkat kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih kurang dan memerlukan bantuan guru. Namun setelah melakukan *treatment* dengan media

permainan congklak, hasil yang didapat saat *posttest* menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak lebih baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pada nilai lembar kerja anak. Pada data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* 153 meningkat menjadi 192 saat sudah diberikan *treatment*.

Tabel 4.1
Hasil mengenal konsep bilangan anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan penerapan media permainan congklak

N o.	Subjek Peneliti an	Prete st	Kateg ori	Postte st	Kateg ori
1	Adi	5	Kurang	8	Cukup
2	Ahwa	12	Baik	12	Baik
3	Alfi	11	Baik	12	Baik
4	Alma	4	Kurang	8	Cukup
5	Arsyad	11	Baik	12	Baik
6	Aza	12	Baik	12	Baik
7	Azril	6	Kurang	9	Cukup
8	Dhika	12	Baik	12	Baik
9	Dinda	8	Cukup	12	Baik
10	Enjel	11	Baik	12	Baik
11	Faiz	6	Kurang	10	Cukup
12	Fela	10	Cukup	12	Baik
13	Hafiz	6	Kurang	9	Cukup
14	Orlin	6	Kurang	11	Baik
15	Reva	6	Kurang	10	Cukup
16	Rosya	12	Baik	12	Baik
17	Ryan	6	Kurang	9	Cukup
18	Sintiya	9	Cukup	10	Cukup

Keterangan:

- Kurang : 3-6
- Cukup : 7-10
- Baik : 11-12

Dalam proses menganalisis data, peneliti melakukannya setelah dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hal ini

dilakukan agar peneliti mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum penerapan media permainan congklak dan sesudah penerapan media permainan congklak

Analisis data ini bisa dilakukan dengan melihat hasil peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu *one-group pretests-posttest design*, untuk itu teknik analisis data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pairs Test*). Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.

Hal pertama yang dilakukan adalah uji normalitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan dari data uji normalitas menunjukkan bahwa data yang diuji dari 18 anak tidak normal karena nilai signifikansi < 0.05 . Analisis output signifikansi dari data adalah 0.010 (*pretest*) dan 0.001 (*posttest*) lebih kecil 0.05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya adalah menggunakan teknik *wilcoxon*, ini digunakan untuk menguji hipotesis uji jenjang bertanda Wilcoxon. Dengan syarat data yang diambil kurang dari

30 dan uji normalitas dinyatakan lebih kecil dari 0,05.

Negative rank atau selisih negative antara kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0, dan juga nilai N. Mean rank dan sum of rank adalah 0. Nilai 0 itu menyatakan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* tidak ada penurunan (pengurangan). Sedangkan positive rank atau selisih positif kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A untuk *pretest* dan *posttest*, rata-rata peningkatan mean rank adalah 7.50 dan jumlah sum rank adalah 105.00. Ties adalah nilai kesamaan antara *pretest* dan *posttest* sedangkan nilai ties pada output sebesar 0. Maka dikatakan tidak ada yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

H_0 ditolak dan H_a diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ artinya ada pengaruh dari media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

Berdasarkan output test statistic diatas maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3.320 > 1.734$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A

di TK Muslimat NU 27 Baiturrohiem Duduksampeyan setelah diberikan perlakuan (treatment).

PENUTUP

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan congklak berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan, dapat dilihat dari peningkatan nilai saat *pretest* dan *posttest treatment* media permainan congklak. Dengan nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest* 153 meningkat menjadi 192 saat sudah diberikan *treatment*. Dari hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Ho ditolak dan H_a diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ artinya ada pengaruh dari media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

Berdasarkan output test statistic diatas maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3.320 > 1.734$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti ada pengaruh media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa kelompok A di TK Muslimat NU 272 Baiturrohiem Duduksampeyan.

PUSTAKA

- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta cv.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*: Bandung : Alfabeta