

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori Permainan Congklak

Permainan atau Game merupakan sebuah aktifitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).

Menurut Fried dan Erickson (dalam ismail, 2006: 23) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan terlepaskan didalam permainan, anak dapat mengatasi permasalahan dalam kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Menurut Daniel Berlyne (dalam ismail, 2006:23) mengatakan permainan sebagai suatu yang mengasyikan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajah kita. Dorongan ini meliputi keinginan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Permainan mendorong perilaku penjelajah ini dengan menawarkan anak-anak kemungkinan-kemungkinan kebarua (novelty), kompleksitas, kejutan dn keanehan. Sedangkan menurut romlah (2011:118) permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari akan disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari. Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:11) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh indonesia. Biasanya dalam permainan. Sejenis cangkan kerang digunakan sebagai biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. (Andri, tahun 2010/2011. *Permainan tradisional congklak, cirebon*).

Dijawa permainan ini dikenal dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakonon. Di beberapa daerah di Sumatera yang berkebudayaan Melayu, permainan ini dikenal dengan nama congklak. Di Lampung permainan ini dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama, Mokaotan, Manggaleceng, Anggalacang dan Nogarata.

Biasanya didaerah-daerah yang jauh dari perkotaan. Permainan congklak ini dimainkan ditanah dan biji-bijiannya bisa dari batu-batuan sungai yang tidak terlalu besar dan cocok untuk dimainkan berdua bersama teman/sahabat. Sebagai generasi saat ini kita tidak boleh sombong terhadap masyarakat yang ada di desa, karena sebenarnya permainan ini berasal dari desa. Congklak yang kita mainkan saat ini dengan peralatan yang sudah dimodifikasi itu adalah hasil dari inovatif dari masyarakat yang merindukan congklak ini tetap abadi.

Sejak zaman dahulu diwariskan secara turun temurun dari generasi kegenerasi. Permainan congklak yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan buah biji atau kelereng yang disebut biji congklak. Dalam penelitian ini, congklak merupakan salah satu media pembelajaran. Menurut James W. Brown (1999:2) mengemukakan bahwa media pengajaran terdiri dari medium dan device.

Dalam pengertian medium ini, media pengajaran lebih sekedar bahan dan alat, tapi juga orang-orang yang menyediakannya dan mengoprasikannya, pemanfaatan, pengorganisasian dan pengolahannya, dan bagaimana bahan dan alat itu sendiri berinteraksi dengan anak. Menurut Rani Yulianty I (*dalam buku Permainan Yang meningkatkan kecerdasan anak Modern dan Tradisional*) bahwa bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung.

2.1.1 Manfaat Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan jenis permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang anak. Dalam permainan ini, setiap anak dituntut menghitung jumlah biji congklak.

Permainan ini memiliki beberapa manfaat bagi anak, (Yusep Nur.J,2012:71) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan berfikir (berhitung dan membaca) anak, antara lain mengenal konsep dasar dan kecil, panjang, pendek, dan lain sebagainya.
2. Melatih konsentrasi. Permainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsultasi. Saat bermain congklak, anak dituntut fokus pada biji yang dimasukkan disetiap lubang.
3. Melatih kemampuan motorik halus. Stimulasi diperoleh saat anak menjemput biji, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan lain sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat saat ia menggerakkan tangan untuk mengisi lubang.
4. Mengajarkan anak tentang aturan permainan. Dengan permainan ini, anak bisa belajar tentang kepatuhan terhadap aturan main. Orang tua bisa menyakinkanya agar bisa menerima kekalahan dan tetap termotivasi untuk bermain sehingga menang dengan jujur, juga perlu proses yang cukup seru.
5. Bermain congklak tentu saja bisa melatih anak berinteraksi sosial dan meningkatkan kepercayaan dirinya, tanpa kehilangan makna keceriaan dalam bermain.
6. Merangsang kreatifitas. Permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Disetiap daerah permainan congklak pasti akan berbeda.

Congklak sebagai salah satu alternatif alat permainan berlangsung. Alat dinamakan APE ketika ia memiliki manfaat yaitu untuk menstimulasi potensi anak. Misalnya saja yang testimulasi dalam congklak adalah

kemampuan motorik halus, anak menggenggam biji congklak dan memindahkan dari tangannya dan dimasukkan dalam lubang. Kemampuan numerik, untuk anak yang belum dapat berhitung bisa di stimulasi dengan memancingnya dengan sebutan angka.

Dalam uraian beberapa pendapat diatas, dengan bermain permainan congklak ini anak akan lebih senang belajar tentang matematika, serta permainan congklak ini sangat efektif untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung.

2.1.2 Peraturan Permainan Congklak

Berikut adalah beberapa peraturan yang harus diikuti dalam permainan congklak sehingga hasilnya maksimal.

1. Permainan ini dilakukan oleh dua orang, yang masing-masing saling berhadapan.
2. Setiap lubang berpasangan diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya.
3. Permainan dimulai bersama-sama sampai salah satu dari pemain kehabisan biji congklak ditangannya. Kemudian, permainan dilakukan secara bergiliran sampai sampai habis seluruh biji congklak.
4. Permainan congklak dilakukan dengan mengambil salah satu isi di lubang congklak. Kemudian, sesuai arah jarum jam untuk membagi masing-masing satu biji congklak yang berada di tangan pada setiap lubang yang dilewati, termasuk lubang induk sampai biji habis di tangan.
5. Bila salah satu pemain berhenti pada lubang yang pasangannya didepannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji congklak yang ada di lubang pasangannya tersebut boleh dimilikinya, dan masuk ke lubang induknya.
6. Setiap pemain hanya mengisi lubang induk sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah biji congklak terbanyak adalah pemenangnya.

7. Bila salah satu pemain sudah sangat berkurang biji congklaknya, isi setiap lubang congklak juga dapat dikurangi berdasarkan kesepakatan.
8. Permainan congklak juga bisa dihentikan meskipun belum ada pemain yang benar-benar kalah.

2.2 Dasar Teori Kemampuan Berhitung

Kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar (1999:17) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Senada dengan Munandar, Robin (1978: 13) juga mengatakan kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu (Susanto, 2012:97).

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya di mulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan kemampuannya anak dapat meningkatkan katahapp pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan perjumlahan dan pengurangan. (Susanto, 2012:98).

Kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dikembangkan. Langkah ini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang dapat mengasah kecerdasan logika-matematika anak. Hal ini sejalan dengan pendapat piaget yang mengatakan bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif pada anak,

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkanpemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.

5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (*spontan*), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhir anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri. (Susanto, 2011:48)

Sedangkan menurut (Sri Ningsih,N, 2008:63 dalam Oktaviarini, 2014:29) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung anak usia dini disebut sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda kongkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 sedangkan 5-6 tahun anak dapat menyebutkan bilangan 1-100.

Depdiknas (2007:1) menjelaskan bahwa: berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Copley (dalam widawati, 2010) mengungkapkan bahwa berhitung merupakan suatu keterampilan seperti menyebutkan nama-nama angka secara berurutan, satu, dua, tiga dan seterusnya . serta kemampuan menghafal seperti menyebutkan alphabet, A,B,C,D dan seterusnya.

Copley (2000) dan Wortham (2006) (dalam Sriningsih, 2008:32) mengungkapkan lebih lanjut bahwa anak antara usia 5-8 tahun kemampuan berpikirnya bergerak dari tahap pra-operasional menuju operasional konkrit atau disebut dengan masa transisi, dimana kemampuan berpikir anak bergerak dari kemampuan yang didominasi oleh persepsi visual menuju kemampuan berfikir logis (dalam Asmunah, 2013:13)

Pada periode transisi ini ada beberapa kemajuan berdasarkan perkembangan kognitif anak yaitu:

1. Menggunakan simbol, dimana anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotor dengan objek. Anak dapat membayangkan objek

atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya.

2. Memahami identitas, dimana anak dapat memahami bahwa perubahan dipermukaan tidak mengubah karakter ilmiah sesuatu.
3. Memahami sebab akibat, dimana anak memahami bahwa peristiwa memiliki sebab.
4. Mampu mengklasifikasi, dimana anak mengorganisir objek, orang dan peristiwa ke dalam kategori yang bermakna.
5. Memahami angka, dimana anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. (Papalia, 2008 dalam Sujiono.Y.N, 2014:2.16)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung itu adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak yang didapat dari bawaan dan latihan untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekatnya dirinya. Kita sebagai guru harus pintar-pintar untuk memberikan metode pembelajaran yang membuat anak tidak bosan di dalam kelas, agar apa yang di ajarkan guru akan mudah terserap dan mudah di pahami oleh anak didik kita.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi anak, maka kemampuan berhitung perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media metode yang tepat, jangan sampai diartikan dapat merusak pola perkembangan anak.

2.3 Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung

Bermain adalah dunia yang sangat berkesan untuk anak. Melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi, kemampuan dan bakat-bakat sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan baik.

Para ahli banyak mengemukakan pendapatnya bahwa sesuai dengan karakter anak yang unik, maka program pendidikan yang digunakan pun harus dirancang secara khusus. Salah satunya ialah menggunakan alat edukatif, yaitu sarana yang dapat memotivasi anak untuk belajar. Oleh karena

itu, untuk mencapai tujuan pendidikan pada program pendidikan anak usia dini diperlukan adanya media pembelajaran atau alat edukatif karena alat permainan edukatif khususnya permainan congklak lebih mudah dan sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Selain itu dengan menggunakan permainan congklak dapat membantu perkembangan berfikir (berhitung dan membaca) anak. Hal ini dikarenakan permainan congklak dapat memotivasi belajar siswa untuk permainan congklak dengan mudah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas diketahui bahwa alat permainan edukatif berupa permainan congklak yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam kemampuan berhitung. Belajar dengan permainan congklak membuat siswa menjadi ikut berfikir.

2.4 Hipotesis

Hipotesis kerja (H_a)

Ada Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun Di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019.

Hipotesis Nihil (H₀)

Tidak Ada Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun Di Paud Sejahtera Larangan Pamekasan Tahun Pelajaran 2018-2019.