

Qoyyumul Ummatin ¹⁾¹ Ra Perwanida 01 Sukosewu
ndonesia.

Email:

qoyyumulummah@gmail.com

Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dakon (Congklak) Pada Siswa Kelompok B di RA Perwanida 01 Sukosewu Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar**Article Info****Article Information**

Received :

Revised :

Accepted :

Kata Kunci: Berhitung,
Bermain Dakon, RA
Perwanida**Abstrak :**

Perkembangan kemampuan bagi anak saat merespon pembicaraan dengan orang lain, mulai merangkak, berjalan, memegang benda, dan lain-lain merupakan sebuah proses dalam perkembangan anak saat merespon lingkungan di sekitar anak. Setiap anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda dengan anak lainnya, ada yang lambat ada yang cepat. Sedangkan motorik merupakan gerakan badan atau tubuh secara sengaja dan terkendali dan terorganisir. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan sekaligus menunjukkan berkurangnya tingkat kesulitan kemampuan fisik dan motorik anak, ini dapat dilihat dari siklus I dimana perolehan nilai kemampuan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar, hanya 10 siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 76 atau 42%. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, guru dan siswa telah menerapkan tiga tahapan kegiatan pembelajaran, namun masih ada kekurangan yang berasal dari siswa. Diantaranya ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam menerima pelajaran. Skor aktivitas siswa adalah 20 atau 41% dari skor maksimal 48. Melihat kekurangan yang masih ada serta hasil belajar siswa terhadap materi calistung pada tindakan siklus I belum memenuhi tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan.

AbstractKeywords : Counting,
Playing Dakon, RA
Perwanida

The development of children's abilities when responding to conversations with others, starting from crawling, walking, holding objects, and others is a process in the development of children when responding to the environment around the child. Every child has a different development and growth from other children, some are slow, some are fast. While motor skills are deliberate, controlled, and organized body or body movements. There is an increase in student learning outcomes and at the same time shows a decrease in the level of difficulty of children's physical

and motor abilities, this can be seen from cycle I where the acquisition of children's ability scores who have not reached learning completion, only 10 students have obtained a score of ≥ 76 or 42%. Based on the results of observations in cycle I, teachers and students have implemented three stages of learning activities, but there are still shortcomings originating from students. Among them, there are some students who are less active in receiving lessons. The student activity score is 20 or 41% of the maximum score of 48. Seeing the remaining shortcomings and student learning outcomes on the reading, writing, and arithmetic material in cycle I actions have not met the established benchmarks of success.

PENDAHULUAN

Menurut Syamsu Yusuf LN bahwa perubahan secara berkesinambungan atau kontinyu yang terjadi pada setiap individu sejak dilahirkan sampai meninggal dunia. merupakan definisi (The Progressive and continuous change in the organism from birth to death). Dalam definisi yang lain bahwa perkembangan merupakan “perubahan yang dialami individu untuk menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). (Syamsu Yusuf LN. 2014)

Perkembangan kemampuan bagi anak saat merespon pembicaraan dengan orang lain, mulai merangkak, berjalan, memegang benda, dan lain-lain merupakan sebuah proses dalam perkembangan anak saat merespon lingkungan di sekitar anak. Setiap anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda dengan anak lainnya, ada yang lambat ada yang cepat. Sedangkan motorik merupakan gerakan badan atau tubuh secara sengaja dan terkendali dan terorganisir. Misalnya gerak tangan dan kaki. Perkembangan fisik beriringan dengan perkembangan motorik pada anak saat menuju kematangan (dewasa) yang mampu mengkoordinasikan setiap gerakan sesuai dengan kebutuhan, bakat dan minatnya. (Abu Ahmadi. 1991)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Di TK atau RA motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain, Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. (Agoes Dariyo.2007)

Bermain dilakukan sambil belajar dilakukan dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. (Anggita, G. M. Dkk. 2018) Raudhotul Athfal (RA) harus membimbing dan mengawasi anak dalam melakukan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dalam bermain sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal (Ahmad Susanto. 2011). Di RA Perwanida 01 Sukosewu motorik kasar anak masih kurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik. Guru tidak pernah melatih anak untuk melakukan gerakan motorik kasar secara bertahap, karena anak tidak perlu mengasah gerakan-gerakan fisik motorik namun hanya melakukan kegiatan membaca dan menulis saja. (Boediono,ed. 2003)

Dengan menggunakan permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan melepaskan emosi anak. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan. (Buadanani. 2022)

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian merupakan sebuah anjang-ancang yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Penelitian adalah upaya seseorang untuk mengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin, agar dapat menganalisis tentang seluk beluk permasalahan. Dalam hal ini, peneliti harus terlibat langsung saat pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

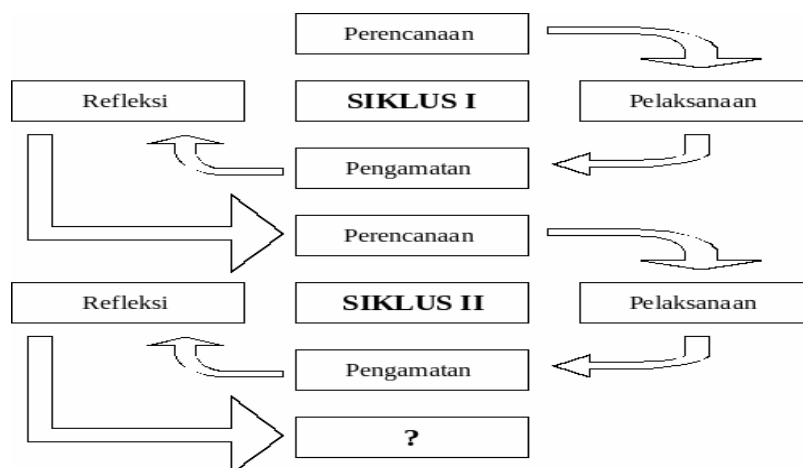
Rancangan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Sumardi Suryabrata Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), bertujuan untuk

mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain.

Inti dari penelitian tindakan adalah adanya tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar siswa secara praktis atau memecahkan permasalahan-permasalahan dalam situasi yang nyata dengan menerapkan ide-ide yang ada ke dalam praktek, sehingga sarana pendidikan dan pengetahuan semakin baik.

Kegiatan diawali dengan mengidentifikasi masalah dan sumber masalah, merumuskan masalah, menyusun rencana pemecahan masalah (planning), melaksanakan kegiatan penelitian (acting), mengamati (observing), dan merefleksi (perenungan yang mencakup analisis, dan penilaian terhadap proses tindakan, hasil pengamatan, dan hasil tindakan). Tindakan ini sampai menemukan masalah atau pemikiran baru. (Edy Waspada. 2014)

Siklus atau putaran dalam PTK adalah satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. (Fauziah, A. 2020) Dalam pelaksanaan PTK terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar, seperti gambar berikut :



Gambar 3.1. Diagram Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Adapun langkah-langkah atau persiapan yang harus dilakukan dan juga merupakan komponen pokok dalam melakukan penelitian tindakan kelas :

1. Perencanaan (planning)

Perencanaan dalam setiap siklus disusun perencanaan pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran. Dengan demikian dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran.

Adapun perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pada kemampuan Fisik motorik melalui permainan tradisioanal. Tahap penyusunan rancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan
- b. Menyusun RPP untuk setiap siklus
- c. Menyediakan media pembelajaran
- d. Membuat instrumen pengamatan kemampuan guru dan siswa selama berlangsung proses tindakan pada masing-masing siklus

2. Pelaksanaan Tindakan (acting)

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru adalah perlakuan yang dilaksanakan yang diarahkan sesuai dengan perencanaan, tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh guru sesuai dengan fokus masalah.

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sebagai berikut :

- a. Peneliti memberikan materi pembelajaran kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional.
- b. Siswa melakukan kegiatan pembelajaran terkait kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional..
- c. Peneliti menyimpulkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Pengamatan (observing)

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran antara peneliti dengan siswa dilaksanakan. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung mulai siklus I sampai siklus II. Dalam hal ini diamati oleh seorang teman sejawat.

Pada tahap ini peneliti mengamati pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional, dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik dengan mencatat sedikit demi sedikit proses yang terjadi untuk selanjutnya dijadikan pedoman perbaikan untuk siklus berikutnya.

4. Refleksi (reflecting)

Langkah selanjutnya adalah refleksi, langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali terhadap tindakan yang dilakukan terhadap subjek penelitian yang telah dicatat dalam lembaran observasi. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini akan berakhir apabila telah mencapai tolok ukur yang telah ditetapkan. Pemaparan hasil penelitian masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Siklus I

NO	NAMA SISWA	Nilai	KETUNTASAN
1	Rizal Alby Qoirul Pranaja	66	Belum Tuntas
2	Abdurrahman Luthfi Ardani	80	Tuntas
3	Mohamad Abizar Rafa Putra	70	Belum Tuntas
4	Andika Firmansyah	74	Belum Tuntas
5	Abid Pranaja Putra	70	Belum Tuntas
6	Mochamad Wildan Alfarizi	78	Tuntas
7	Febrian Sasmito	70	Belum Tuntas
8	Rafi Prawira Ijlal Ramadhan	78	Tuntas
9	Mochammad Abqoryshofa	70	Belum Tuntas
10	Mohamad Rizky Maulana	70	Belum Tuntas
11	Muhimmatul Chasna	70	Belum Tuntas
12	Wafiya Tabina Hermanto	80	Tuntas
13	Akifa Naila Putri	90	Tuntas
14	Diva Oktarina Putri	80	Belum Tuntas
15	Elsa Prahesti	80	Tuntas

16	Hilya Afidatul Maghfiroh	80	Belum Tuntas
17	Nayla Alike Zahira	82	Tuntas
18	Naura Putri	88	Tuntas
19	Navisha Aina Sofia	80	Tuntas
20	Aurora Ali Farzana	74	Belum Tuntas
21	Aura Dyah Ajeng	74	Belum Tuntas
22	Javanka	88	Tuntas
23	Azka Aldric	70	Belum Tuntas

Refleksi Siklus I

Pada tindakan kelas siklus I ini penggunaan metode bermain bebas, dan keaktifan dan ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai tolok ukur yang ditetapkan. Analisa terhadap observasi dijadikan bahan untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Setelah diadakan refleksi antara guru dan peneliti maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: anak - anak mengalami kejenuhan dan sulit untuk koordinasi antara gerakan - gerakan badan.

Hal-hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I untuk diperbaiki pada siklus II adalah : guru harus memotivasi siswa agar siswa bersemangat dalam belajar khususnya melalui kegiatan permainan tradisional, guru harus memberikan apersepsi, guru harus memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

NO	NAMA SISWA	Nilai	KETUNTASAN
1	Rizal Alby Qoirul Pranaja	66	Belum Tuntas
2	Abdurrahman Luthfi Ardani	88	Tuntas
3	Mohamad Abizar Rafa Putra	80	Tuntas
4	Andika Firmansyah	80	Tuntas
5	Abid Pranaja Putra	86	Tuntas
6	Mochamad Wildan Alfarizi	88	Tuntas
7	Febrian Sasmito	74	Belum Tuntas
8	Rafi Prawira Ijlal Ramadhan	84	Tuntas

9	Mochammad Abqoryshofa	80	Tuntas
10	Mohamad Rizky Maulana	74	Tuntas
11	Muhimmatul Chasna	80	Tuntas
12	Wafiya Tabina Hermanto	84	Tuntas
13	Akifa Naila Putri	90	Tuntas
14	Diva Oktarina Putri	86	Tuntas
15	Elsa Prahesti	80	Tuntas
16	Hilya Afidatul Maghfiroh	82	Tuntas
17	Nayla Alika Zahira	86	Tuntas
18	Naura Putri	92	Tuntas
19	Navisha Aina Sofia	86	Tuntas
20	Aurora Ali Farzana	80	Tuntas
21	Aura Dyah Ajeng	80	Tuntas
22	Javanka	88	Tuntas
23	Azka Aldric	70	Tuntas

Setelah menggunakan metode permainan tradisional pada perkembangan fisik motorik anak, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dan sekaligus menunjukkan berkurangnya tingkat kesulitan kemampuan fisik dan motorik anak, ini dapat dilihat dari siklus I dimana perolehan nilai kemampuan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar, hanya 10 siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 76 atau 42%. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, guru dan siswa telah menerapkan tiga tahapan kegiatan pembelajaran, namun masih ada kekurangan yang berasal dari siswa. Diantaranya ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam menerima pelajaran. Skor aktivitas siswa adalah 20 atau 41% dari skor maksimal 48. Melihat kekurangan yang masih ada serta hasil belajar siswa terhadap materi calistung pada tindakan siklus I belum memenuhi tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hal-hal yang harus diperbaiki pada siklus II adalah guru harus memberikan motivasi pada siswa, selain itu guru harus mampu mengelola waktu dengan efisien agar semua tahapan kegiatan dalam rencana pembelajaran dapat terlaksana.

Pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan membaca siswa meningkat, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil kemampuan belajar dimana ketuntasan belajar siswa menunjukkan peningkatan menjadi 88%, yaitu 21 siswa telah mencapai nilai 76 keatas, meningkat 48% dari 42 %. Hal ini berarti telah mencapai tolok ukur yang telah ditetapkan

KESIMPULAN

Proses belajar mengajar menggunakan kegiatan permainan tradisional dapat mengatasi kejenuhan dan kesulitan siswa terhadap kemampuan fisik motorik siswa di RA Perwanida 01 Sukosewu kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan fisik motorik siswa. Peningkatan hasil belajar kemampuan fisik motorik siswa dapat terlihat dari jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 10 siswa dengan ketuntasan klasikal 42%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa dengan ketuntasan klasikal 88%. Penggunaan metode permainan tradisional dalam kemampuan fisik motorik sangat efektif dalam mengurangi kesulitan dan kejenuhan siswa, ini terbukti adanya tingkat keaktifan siswa sangat tinggi sehingga hasil belajar kemampuan fisik motorik siswa mencapai ketuntasan seperti yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. Ilmu Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta,1991), h.177
- Agoes Dariyo, Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007).
- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT. Kencana, 2011).
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)*, 3(2).
- Boediono,ed., Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h. 6
- Buadanani, & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 41-50.

- Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).
- Edy Waspada, "Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional", dalam TESIS, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), 2014.
- Fauziah, A., Erawati, E., & Annisa, C. (2020). Engklek Gen 4 . 0 (Studi Etnomatematika : Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika). 3(1), 33–48. <https://doi.org/10.30762/f>.
- Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2005), h.88
- M. Athiyah Al Abrasy, at-Tarbiyah al-Islāmiyah wa Falasatuhā, (TTp: 'Isa al-Bābi al-Jalabī wa syirkāhu,1969), h. 163.
- Syamsu Yusuf LN, Psikologi Perkembangan Anak & Remaja, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 15