

PENGARUH BERMAIN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI RA RIYADHUL JANNAH KECAMATAN PANJALU CIAMIS

Neneng Sopiattullah¹, Mustika Dewi Muttaqien², Susan Nurhayati³

Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah (IAILM), Tasikmalaya, Indonesia

STAI Al-Hamidiyah Depok, Indonesia

Sopiattullahn@gmail.com, mustikadewi@staialhidayahjkt.ac.id,

susan.cahayaahidup@gmail.com

ABSTRAK

Bermain congklak dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak, khususnya pada anak usia dini. Tetapi lain halnya di RA Riyadhul Jannah bermain congklak telah dilaksanakan semaksimal mungkin tetapi kemampuan berhitung anak masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang dipakai oleh pendidik di RA Riyadhul Jannah kurang inovasi, dikatakan demikian karena pendidik hanya menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) yang mana mengharuskan anak untuk menulis. Sehingga muncul permasalahan di lapangan bagaimana pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini dan tujuan penelitiannya untuk mengetahui pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang berupaya untuk mengungkapkan keadaan/kondisi yang terjadi saat sekarang dengan mempertimbangkan keadaan masa lampau melalui pengolahan angka-angka yang diperoleh dari penelitian. Berdasarkan hasil pengolahan data dikumpulkan melalui observasi terhadap 10 orang anak di RA Riyadhul Jannah. Dengan populasi sebanyak 10 peserta didik dengan pengambilan sampel sebanyak 10 orang peserta didik RA Riyadhul Jannah, oleh karena itu teknik sampling yang digunakan dalam penelitian *total sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Pengolahan data kuantitatif diselesaikan melalui pengolahan data deskriptif dengan korelasi *Spearman's Rank Correlation*. Berdasarkan hasil pengolahan data metode bermain di RA Riyadhul Jannah nilai rata-rata (X) sebesar 45,8 adalah cukup baik. Kemampuan berhitung di RA Riyadhul Jannah mendapat nilai rata-rata (Y) sebesar 27,4 adalah rendah. Pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini, dibuktikan dengan nilai $r_s=0,46$ berada pada taraf signifikan 0,41-0,60, maka H_a diterima H_o ditolak. Pengaruh penggunaan bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini sebesar 21,16% sisanya 78,84% ditentukan oleh faktor lain seperti faktor kematangan dan gaya belajar anak masing-masing. Disarankan kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengkaji faktor-faktor lain yang turut berpengaruh terhadap bermain congklak dan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: *Bermain Congklak, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Playing congklak can affect children's numeracy skills, especially in early childhood. But it is different in RA Riyadbul Jannah playing congklak has been carried out as much as possible but the child's numeracy ability is still relatively low. This is because the method used by educators at RA Riyadbul Jannah lacks innovation, it is said that because educators only use the LKA (Child Work Sheet) media which requires children to write. So that problems arise in the field how is the effect of playing congklak on early childhood numeracy skills and the purpose of the research is to determine the effect of playing congklak on early childhood numeracy skills. This study uses a descriptive method with a quantitative approach, namely research that seeks to reveal the current state/ condition by considering past conditions through processing the numbers obtained from the research. Based on the results of data processing, it was collected through observation of 10 children at RA Riyadbul Jannah. With a population of 10 students with a sample of 10 students at RA Riyadbul Jannah, therefore the sampling technique used in the total sampling study is a sampling technique where the number of samples is the same as the population. Data collection techniques using questionnaires, observation and documentation. Quantitative data processing is completed through descriptive data processing with Spearman's Rank Correlation. Based on the results of data processing, the method of playing at RA Riyadbul Jannah the average value (X) of 45.8 is quite good. The ability to count at RA Riyadbul Jannah got an average score (Y) of 27.4 which is low. The effect of playing congklak on early childhood numeracy skills at RA Riyadbul Jannah has a positive and significant effect. This is evidenced by the value of $r_s = 0.46$ which is at a significant level of 0.41-0.60, then H_a is accepted, H_o is rejected. The effect of the use of playing congklak on the numeracy ability of early childhood is 21.16%, the remaining 78.84% is determined by other factors such as maturity and learning styles of each child. It is recommended for other researchers to conduct further research by examining other factors that also influence the playing of congklak and the ability to count in early childhood.

Keywords: *playing congklak, arithmetic ability, early childhood*

PENDAHULUAN

Landasan Yuridis yang tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Masa ini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang disebut dengan *Golden Age*.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Salah satu permainan yang digunakan anak usia dini dalam penelitian ini yaitu bermain congklak. Keen Achroni (2012: 63-64) dalam Purwanti,

D. (2018) mengemukakan bahwa 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. Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Masykur & Fathani dan Nurmasari, 2011) dalam Nataliya, P. (2016). Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis, peneliti menemukan beberapa masalah seperti kemampuan berhitung pada anak sangatlah kurang, ada peserta didik yang dapat membilang lambang bilangan 1-10 tetapi ketika diacak anak tidak bisa mengurutkan lambang bilangan dengan benar. Hal ini disebabkan karena metode yang dipakai oleh pendidik di RA Riyadhul Jannah kurang inovasi. Maka dampak yang terjadi ialah pembelajaran berhitung terkesan tidak menarik bagi anak usia dini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis.

KAJIAN PUSTAKA 1. Pengertian Bermain Congklak

Menurut Fadlillah (2017: 6) Bermain adalah serangkaian atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Congklak adalah salah satu warisan budaya yang sudah sangat kuno. Permainan tradisional ini dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Yeni, dkk (2016: 3) berpendapat bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan penguasaan berhitung. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menggunakan bijibiji congklak. Permainan ini

mempunyai beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motoric halus anak.

Selain itu permainan congklak dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan congklak menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian (Li'anah & Sri, 2014). Menurut (Kemendiknas, 2010) Tujuan permainan congklak ini adalah supaya anak mampu menghitung dengan menggunakan benda konkrit yaitu biji-bijian (biji congklak).

Menurut Cahyani (2014) Langkah-langkah bermain congklak adalah sebagai berikut:

- a) Taruh masing-masing 7 biji di lubang kecil, biarkan rumah kedua pemain kosong (lubang besar di kanan-kiri papan).
- b) Dua pemain berhadapan dan melakukan suit, pemenangnya memilih 1 lubang dan mengambil semua biji di satu lubang (sisi bagiannya).
- c) Pemain bergerak searah jarum jam mengelilingi papan congklak dan menaruh 1 biji di tiap lubang.
- d) Saat biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji ambil semua biji dan lanjutkan menaruh satu biji di tiap lubang (searah jarum jam).
- e) Jika lubang kosong pemain mati (berhenti bermain) dan giliran lawannya bermain.
- f) Pemain mendapatkan giliran lagi dan bisa memilih biji di lubang mana saja di sisinya sendiri dan kembali bermain (seperti di awal permainan).
- g) Salah satu lubang yang ada di barisnya sendiri: semua biji yang ada di seberangnya (baris lawan) akan menjadi milik pemain tersebut dan masuk ke rumahnya.
- h) Permainan selesai bila semua lubang kecil sudah kosong dan pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak.

2. Kemampuan Berhitung

(Hasan Alwi, 2003:145) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka. Sedangkan menurut Sriningsih (2018) kegiatan berhitung disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan benda-benda konkret. Karena pada dasarnya manusia tidak terlepas dari peran matematika yang di dalamnya mulai dari penambahan, pengurangan, perkalian sampai pembagian.

Menurut Ahmad Susanto, (2011) Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung

permulaan 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.

Indikator kemampuan berhitung terutama pengenalan bilangan dalam Depdiknas (2006: 31-33) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 adalah: a) Membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1-10. b) Membilang dengan menunjuk benda atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10. c) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. d) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. e) Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit. f) Mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Yuliani Nurani Sujiono (2017) menyatakan bahwa Anak usia dini adalah anak yang dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 08 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992).

Berdasarkan Permendiknas N0. 58 tahun 2009 menyatakan bahwa, tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan social emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi Kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat dan deteksi dini tumbuh kembang anak.

3. Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Bermain adalah serangkaian atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Salah satu permainan yang digunakan anak usia dini dalam penelitian ini yaitu bermain congklak. Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan

penguasaan berhitung. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menggunakan biji-biji congklak.

Adapun kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan yang akan dilihat pada penelitian adalah kemampuan berhitung, seperti menyebutkan urutan bilangan 1-10, kemampuan mengisi biji congklak pada papan congklak, kemampuan menyebutkan hasil penambahan biji congklak dan yang lainnya. Jadi hubungan antara bermain congklak dengan kemampuan berhitung yaitu pada saat anak menaruh bijibijinya kedalam lubang, anak dapat menyebutkan bilangan 1-10.

Hal ini diperkuat dari peneliti yang dilakukan oleh Ria Putriana Dewi dengan judul Pengaruh Metode Bermain Dakon (congklak) Terhadap Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-kanak Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Bahwa perkembangan emosi anak dapat dipengaruhi oleh permainan dakon (congklak) dan sebaliknya dengan permainan dakon akan mempengaruhi terhadap perkembangan emosi anak. Permainan dakon dapat menghibur teman ketika sedih, mendoakan dan menolong teman, memberi maaf dan menerima maaf dari teman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu pengaruh bermain congklak sebagai variabel X (variabel bebas) dan kemampuan berhitung anak usia dini sebagai variabel Y (variabel terikat). Objek penelitiannya adalah seluruh peserta didik di RA Riyadhul Jannah, yang berjumlah 10 peserta didik. Instrumen penelitian dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah : 1) Angket, 2) Observasi, 3) Dokumentasi.

Teknik analisis data untuk mengetahui pengaruh variabel X pada variabel Y pengujiannya menggunakan koefisien *Rank Spearman's*. Adapun penujian data dengan *Rank Spearman* menggunakan rumus sebagai berikut : Menghitung analisis variabel X dan Y. Peneliti menggunakan ukuran letak rata-rata dengan langkah-langkah sebagai berikut: Skoring data X dan Y, Menyusun data terkecil hingga terbesar X dan Y, Menghitung rata-rata hitung atau mean data X dan Y.

$$\bar{x} = \frac{\sum n \cdot x_i}{N}$$

(Wawan : 202-203) Keterangan:

X = Data ke I (1, 2, 3....) i

N = Banyak data yang sama

N = Banyak data total

Menghitung simpangan rata-rata (SR)

$$SR = \frac{\sum n|xi - \bar{x}|}{N}$$

$\sum$ = Sigma (jumlah)

N = Banyak data yang sama x_i

= Data ke....i

$\bar{x}$ = Rata-rata hitung

N = Banyak data tunggal

Menentukan skala penafsiran

Skor Minimal + 4 SR	→	Sangat baik
Skor Minimal + 3 SR	→	Baik
Skor Minimal + 2 SR	→	Cukup Baik
Skor Minimal + 1 SR	→	Rendah

Untuk mengetahui besarnya pengaruh bermain congklak digunakan analisis statistik *Rank Spearman*, dengan menggunakan langkah kerja sebagai berikut : Skoring data Variabel X dan Y, Menentukan susunan Variabel X dan Variabel Y dari terkecil ke yang terbesar, Memberikan posisi pada setiap data yang telah tersusun, Memberikan rangking pada setiap data dengan imbuhanannya, imbuhan rangking dengan rumus $\frac{1}{\sum n}$ mana n = banyak data yang sama, mencari beda rangking, Mencari besarnya koefisien korelasi dari kedua variabel, dengan rumus :

$$rs = 1 - \frac{\sum d^2}{3N - N}$$

Keterangan :

rs = koefisien korelasi spearman di
= beda ranking

N = banyaknya responden/sampel

Mengkonfirmasi koefisien korelasi rank spearman kepada skala Guilford

Menentukan determinasi (derajat penentu variabel X terhadap variabel Y) dengan rumus:

Menguji hipotesis dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

Untuk mengetahui hasil analisis bermain congklak yang diperoleh dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta didik dengan jumlah 10 orang dengan 3 skala pemilihan sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Analisis data yang digunakan berdasarkan langkah-langkah menurut Wawan (2015: 199) yaitu analisis *Rank Spearman* (r_s) dengan langkah sebagai berikut: Skoring data

NO.	Item Soal																		Σ	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	1	1	1	1	18		
														4	5	6	7			
		1	2	3	3	3	3	3	3	3		3	3	2	3	3	3	3	3	52
2		2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	46
3		2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	52
4		2	2	3	2	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	42
5	2		3	3	3	3	3	3	2	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	45
6		2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	2	36
7		2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	47

8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	51
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	51
10	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	2	36
Total																			458
Nilai Min																			36
Nilai Max																			52

Menentukan susunan variabel X dari terkecil ke data yang terbesar, Menentukan nilai rata-rata hitung dengan rumus ($\bar{X}$):

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum n_i \cdot x_i}{N} \\
 \bar{x} &= \frac{2(36)+1(42)+1(45)+1(46)+1(47)+2(51)+2(52)}{10} \\
 &= \frac{458}{10} \\
 &= 45,8
 \end{aligned}$$

Menentukan simpangan rata-rata (SR). Dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 SR &= \frac{\sum n_i |x_i - \bar{x}|}{N} \\
 SR &= \frac{48,4}{10}
 \end{aligned}$$

$$SR = 4,84$$

Menyusun skala penafsiran.

Setelah menentukan rata-rata hitung dan menghitung nilai simpangan rata-rata, maka langkah selanjutnya yaitu membuat skala penafsiran dari hasil menghitung simpangan rata-rata.

Berdasarkan skala penafsiran, maka dapat diketahui bahwa rata-rata hitung Variabel X yang diperoleh yaitu 45,8. Angka 45,8 berada pada Interval 45,68 – 50,52 jadi 45,8 termasuk kategori cukup baik. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain congklak termasuk kategori cukup baik. Menganalisis kemampuan berhitung anak usia dini sebagai variabel (Y). Dari hasil belajar peserta didik berdasarkan penilaian tentang kemampuan berhitung anak usia dini dengan N=10, maka rekap nilai sebagai berikut:

Tabel 2 Skoring Data Variabel Y													Σ
No.	Item Soal												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	29
3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	29
4	3	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	18
5	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	29
6	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	29
7	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
10	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17
Total													274
Nilai Min													17
Nilai Max													36

Menentukan susunan variabel Y dari terkecil ke data yang terbesar.

Menentukan rata-rata hitung dengan rumus ($\bar{X}$):

Setelah data disusun, maka selanjutnya ditentukan nilai rata-rata hitung dengan rumus:

$$\bar{y} = \frac{\sum n_i \cdot y_i}{N}$$

$$\bar{y} = \frac{2(17)+1(18)+4(29)+1(34)+2(36)}{10}$$

$$\bar{y} = \frac{274}{10}$$

$$\bar{y} = 27,4$$

Menentukan nilai simpangan rata-rata (SR), Setelah menentukan rata-rata hitung maka selanjutnya yaitu menghitung nilai simpangan rata-rata dengan rumus :

$$SR = \frac{\sum n_i |y_i - \bar{y}|}{N}$$

$$SR = \frac{60,4}{10}$$

$$SR = 6,04$$

SR= 6,04

Hasil dari rata-rata hitung variabel Y sebesar 27,4 sedangkan simpangan rataratanya adalah 6,04, Menyusun skala penafsiran Setelah menentukan rata-rata hitung dan menghitung nilai simpangan rata-rata, maka langkah selanjutnya yaitu membuat skala penafsiran dari hasil menghitung simpangan rata-rata.

Berdasarkan skala penafsiran diatas, dapat di ketahui bahwa rata-rata hitung variabel Y yang di dapati yaitu 27,4 angka ini berada pada Interval 23,04 – 29,08 jadi 27,4 termasuk kategori rendah. Maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini termasuk kategori rendah. Mencari hubungan antara bermain congklak sebagai variabel (X) terhadap kemampuan berhitung anak usia dini sebagai variabel (Y). Statististik uji yang paling tepat yaitu dengan menggunakan koefisien *rank spearman* (R), langkah kerja statistik sebagai berikut : Menentukan susunan data variabel X dan Y dari data terkecil ke data terbesar, memberi posisi pada data, dan meranking data. Membuat ranking data variabel X dan variabel Y

Tabel 3 Membuat Rangking Variabel X dan Variabel Y

No	Skor		Rangking		d _i (RX-RY)	Σd _i ²
	X	Y	RX	RY		
1	52	36	9,5	9,5	0	0
2	46	29	5	4,25	0,75	1,5625
3	52	29	9,5	4,25	5,25	38,5625
4	42	18	3	3	0	0
5	45	29	4	4,25	-0,25	1,0625
6	36	29	1,5	4,25	-2,75	17,5625
7	47	17	6	1,5	4,5	25,25
8	51	36	7,5	9,5	-2	5
9	51	34	7,5	8	-0,5	0,25
10	36	17	1,5	1,5	0	0
Jumlah						89,25

Menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y, dengan menggunakan rumus *rank spearman* sebagai berikut:

$$rs = 1 - \frac{6 \sum di^2}{N^3 - N}$$

$$rs = 1 - \frac{6 (89,25)}{10^3 - 10}$$

$$= 1 - \frac{535,5}{1.000 - 10}$$

$$rs = 1 - \frac{535,5}{990}$$

$$rs = 1 - 0,54$$

$$rs = 0,46$$

Memasukan nilai rs ke dalam skala *Guildford*, maka nilai rs sebesar 0,46 berada pada klasifikasi cukup karena berada diantara 0,41-0,60. Hal ini berarti bahwa bermain congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah.

Menentukan derajat determinasi antara variabel X terhadap variabel Y

$$D = rs^2 \times 100\%$$

$$D = (0,46)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,2116 \times 100\%$$

$$D = 21,16\%$$

Jadi, Berdasarkan hasil diatas, berarti bermain congklak berpengaruh sebesar 21,16% terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah, dan faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berhitung adalah sebesar, $100\% - 21,16\% = 78,84\%$.

Menguji hipotesis

$$t_{hitung} = rs \sqrt{\frac{N-2}{1-rs^2}}$$

$$= 0,46 \sqrt{\frac{10-2}{1-(0,46)^2}}$$

$$= 0,46 \sqrt{\frac{8}{1-0,2116}}$$

$$= 0,46 \sqrt{\frac{8}{0,7884}}$$

$$= 0,46 \sqrt{10,147}$$

$$= 0,46 \times 3,185$$

$$= 1,465$$

Untuk uji signifikan t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 0,20$) dan $dk = N-2$ digunakan rumus:

$$t_{\text{tabel}} = (1 - \alpha) (N-2)$$

$$= (1-0,20) (10-2)$$

$$= (0,80) (8)$$

$$= 1,397 (\text{lihat Lampiran } t_{\text{tabel}})$$

Setelah dilakukan perhitungan t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikan ($\alpha=0.20$) dan $dk= N-2$, maka diperoleh dalam daftar $t(0,80) (8)$ adalah 1,465. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} = 1,465 \geq t_{\text{tabel}} = 1,397$ sehingga H_a diterima H_o ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisi data untuk setiap variabel dalam penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian yang ditunjukkan setelah membagikan angket kepada seluruh sampel yang memperoleh rata-rata variable sebesar 45,8 berada pada interval 45,68-50,52 nilai tersebut menurut perhitungan termasuk cukup baik sehingga Bermain Congklak berperan cukup baik dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini tersebut didukung pendapat yang dikemukakan oleh (Li'anah & Sri, 2014) bahwa permainan congklak dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak

karena permainan congklak menggunakan benda konkrit berupa bijibijian.

Hasil penelitian membuktikan bahwa bermain congklak yang digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran dalam kemampuan berhitung diperoleh rata-rata hitung 27,4 berada pada interval 23,04-29,08 nilai tersebut menurut kriteria perhitungan termasuk rendah dengan indikator penelitian kemampuan berhitung pada anak usia dini yaitu suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik yang mencakup kemampuan kognitif, karena berada diklasifikasi yang rendah. Depdiknas (2000:1) menjelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi

pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Penelitian ini menguatkan pendapat Yeni, dkk (2016: 3) berpendapat bahwa Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan penguasaan berhitung. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menggunakan biji-biji congklak. Permainan ini mempunyai beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus anak. Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Berdasarkan hasil penelitian di RA Riyadhul Jannah tergolong cukup. Hal ini dibuktikan dengan hasil korelasi $r_s=0,46$ pada skala *Guilford* berada pada interval 0,41 – 0,60 dengan klasifikasi cukup. Bermain congklak mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia dini sebesar 21,16% dengan sisanya 78,84% dipengaruhi oleh faktor lain dengan indikator. Selain itu, hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa bermain congklak secara signifikan dan positif mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia dini, dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 1,465 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,397 maka $t_{hitung} 1,465 \geq t_{tabel} 1,397$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya berdasarkan data dan hipotesis tersebut maka bermain congklak memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis, dapat disimpulkan pengaruh bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis diperoleh nilai korelasi antara pendidikan agama Islam dengan Perkembangan moral anak usia dini sebesar 0,46 berada pada klasifikasi cukup, dengan besar pengaruh yang ditimbulkan yaitu 21,16%, hal ini menunjukkan masih ada 78,84% dipengaruhi oleh faktor lain. Pengujian hipotesis ternyata signifikan dengan diperoleh kenyataan bahwa $t_{hitung} = 1,465 \geq t_{tabel} 1,397$. Oleh karena itu, dipastikan bahwa H_a diterima dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta: Jakarta
- Cahyani, Ni Putu Dian. 2014. Permainan Tradisional: Media Pembelajaran
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fauziyah, N. (2014). *Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa Tk B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Hasan Alwi, dkk, Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka).
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2010, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak, Jakarta, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Khoirunnisa, H., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2019, December). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Media Congklak. In *Seminar Nasional PAUD 2019* (pp. 247-253).
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116.
- Latif Mukhtar, Zukhairina, Zubaidah Rita, Afandi Muhammad. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Li'anah, & Sri, S. (2014). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. e-Journal Universitas Negeri Surabaya, 3, (1)
- Montolalu. 2007. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

- PURWANTI, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A Di Ra Arrohmah Kalibatur.
- Pusat Bahasa.(2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia.
- Safitri, E. (2016). Upaya Permainan Congklak Lampung.
- Sri, Widiawati. (2013). Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Dan Pembagian Dengan Tema Kerjasama. Skripsi (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sriningsih, (2018), Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini, Bandung: Pustaka Sebelas, h. 42
- Susanto, Ahmad. Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana, 2011.
- Supiyatun, S. (2019). *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak pada kelompok A di Raudlatul Athfal Perwanida 1. Tlogoanyar Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.
- Tim Peneliti. (1981). Permainan Daerah Jawa Barat. Jakarta: Depdikbud,
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan.
- Wahyuni, S. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini* (Doctora dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO).
- Wawan, (2015), *Pengantar Statistika Pendidikan*, Tasikmalaya: CV Latifah.
- Yeni., Wuryastuti, S., Supriadi. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK Putra II Serang Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal.4 (2): 1-8.