

Implementasi Bermain *Caklingking* Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Az-Zakyyah Desa Kace

Lisa Puspa Dewi¹

¹ Instiut Agama Islam Negeri Syeikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 1 Juni, 2024
Direvisi 15 Juni, 2024
Dipublikasikan 21 Juni 2024

Kata Kunci:

Bermain *Caklingking* Angka;
Kemampuan Berhitung

Keywords:

Playing *Caklingking* Numbers;
Numeracy Ability.

ABSTRAK

Permasalahan pokok penelitian ini tentang kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun masih ada kekeliruan dalam mengenal angka 6 dan 9, 1 dan 7. Dan ada anak yang tidak fokus saat belajar dalam penjumlahan pengurangan pun anak masih kurang. Tujuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah mengenai implementasi permainan *caklingking* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kelas 2B di TK Az-Zakyyah Desa Kace. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yakni mendeskripsikan, menggambarkan suatu hal yang terjadi di lapangan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data penelitian diambil dari sumber data primer terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 guru di TK Az-Zakyyah Desa Kace dan sumber data skunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung ada 3 tahapan yakni 1) Perencanaan, yaitu guru memahami program kegiatan TK, membuat RPPH dan RPPM. 2) Pelaksanaan, yaitu guru mempersiapkan permainan *caklingking* angka, guru mengatur posisi anak, guru menjelaskan cara bermain permainan *caklingking* angka. 3) Evaluasi yaitu, guru membuat skala pencapaian perkembangan, catatan anekdot dan hasil karya. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil implementasi permainan *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam membilang/ menyebutkan angka 1-20, mengenal konsep angka sudah terlihat peningkatannya dari hasil penelitian yakni anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat baik (BSB) walaupun ada 3 anak Mulai Berkembang (MB) karena masih perlu diingatkan dan dibantu oleh guru.

Abstract

The main problem of this research regarding the numeracy skills of children aged 5-6 years is that there are still errors in recognizing the numbers 6 and 9, 1 and 7. And there are children who do not focus when learning addition and subtraction and are still lacking. The aim of the research is to answer the problem formulation regarding the implementation of the *caklingking* game in improving the numeracy skills of early childhood class 2B at Az-Zakyyah Kindergarten, Kace Village. The type of research used in this research is descriptive qualitative. Descriptive qualitative research is describing something that happens in the field obtained from observations, interviews and documentation. The research data source was taken from primary data sources consisting of 1 school principal, 2 teachers at Az-Zakyyah Kindergarten in Kace Village and secondary data sources. The data analysis techniques used in the research are data reduction, data presentation and drawing conclusions. The implementation of playing *caklingking* numbers in improving numeracy skills has 3 stages, namely 1) Planning, namely the teacher understands the kindergarten activity program, makes RPPH and RPPM. 2) Implementation, namely the teacher prepares the number *caklingking* game, the teacher arranges the child's position, the teacher explains how to play the number *caklingking* game. 3) Evaluation, namely, the teacher makes a scale of developmental achievements, anecdotal notes and work results. Thus, it can be concluded that the results of the implementation of the number *caklingking* game in improving children's numeracy skills in counting/mentioning numbers 1-20, recognition of the concept of

numbers has seen improvement from the research results, namely that children develop according to expectations (BSH) and develop very well (BSB) even though there are 3 Children are starting to develop (MB) because they still need to be reminded and helped by teachers.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Lisa Puspa Dewi

Email: lisapuspadewi8@gmail.com

Pendahuluan

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat secara turun temurun. Permainan tradisional juga merupakan hasil kebudayaan daerah yang banyak mengandung nilai pendidikan dan budaya serta dapat memberikan kesenangan pada orang yang memainkannya (Rozana, 2020: 42). Dengan demikian, permainan tradisional anak ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mencapai kesenangan dan menghibur diri dengan menggunakan alat sederhana yang mudah didapatkan dan di dalam permainan tersebut terdapat nilai pendidikan dan budaya lokal yang diwarisi turun temurun dari nenek moyang.

Masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan seperti mengembangkan kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama. Stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Karena itu, dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Yus, 2011: 21). Adapun kegiatan pembelajaran yang akan diberikan pada anak harus mencerminkan usia anak dan makna dari pembelajaran anak usia dini itu sendiri yaitu melalui bermain dan permainan. Kegiatan bermain untuk anak bisa dilakukan dengan menggunakan alat (media) atau tanpa alat dimana alat (media) tersebut mengandung pengertian atau menghasilkan informasi dan juga menimbulkan kesenangan dan kebahagiaan bahkan meningkatkan imajinasi anak. Permainan sendiri terbagi menjadi dua macam sesuai dengan bentuk dan kegunaannya yakni permainan tradisional dan modern (Ismail, 2006: 105).

Dizaman sekarang biasanya kebanyakan orang tua yang membiarkan anaknya bermain gadget untuk menambah kelancaran wawasan, sarana edukasi dan hiburan pada hari tertentu. Sehingga gadget ini berdampak melalaikan anak menjadi kurang disiplin dalam menggunakan waktu belajar, waktu bermain, waktu makan dan waktu istirahat. Penggunaan gadget juga memiliki dampak atau pengaruh negatif yang signifikan bagi anak-anak. Karena mudahnya mengakses berbagai media dan teknologi sehingga mengakibatkan anak malas bergerak dan beraktivitas di luar rumah, anak lebih suka duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia gadget sehingga anak melupakan betapa senangnya bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Hal demikian memberikan dampak yang sangat buruk bagi kesehatan bahkan tumbuh kembang anak.

Salah satu cara mengatasi dampak negatif dari pemberian gadget yaitu dengan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan sebuah pola yang akan mengembangkan potensi dari setiap anak yang memainkannya. Hal ini terjadi karena dalam permainan tradisional ini, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial yang dapat melestarikan dan selalu mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional ini banyak manfaatnya dan juga memberikan dampak yang sangat baik yaitu dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan menstimulasi tumbuh kembang anak dan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Melalui bermain ini juga sangat membantu perkembangan kinestetik anak yang berhubungan dengan setiap gerakan-gerakan seperti permainan tradisional *caklingking* karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas untuk anak bereksplorasi dengan lingkungannya (Heddy, 2005: 23). Selain itu manfaat lain dari permainan tradisional *caklingking* yakni meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, selain itu juga melatih kespertifan dan kedisiplinan anak saat bermain, mengingat dalam permainan ini terdapat peraturan dimana anak harus melompati kotak (sawah) yang telah dimiliki pemain lain.

Permainan *caklingking* merupakan permainan tradisional dengan cara melompat dengan satu kaki yang biasanya dilakukan dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini bisa dimainkan dimana dan kapan saja. Salah satu sifat permainan *caklingking* yakni kompetitif, meskipun demikian bagi yang kalah tidak ada hukumannya. Unsur yang terkandung dari permainan *caklingking* ini ialah mampu melatih keterampilan, kecekatan, dan ketangkasan anak ketika bermain (Dramamulya, 2005: 13). Permainan *caklingking* ini biasanya dimainkan oleh anak yang usianya 5 tahun ke atas. Permainan ini dapat dimainkan di petak atau lantai bahkan juga bisa menggunakan spanduk bergambar khusus *caklingking* angka dan medianya menggunakan gancuk yang terbuat dari pecahan genteng dengan masing-masing pemain harus mempunyai bentuk dan ukuran yang berbeda supaya meminimalisir tertukarnya gancuk tersebut.

Berikut cara atau langkah-langkah permainan *caklingking* angka yaitu sebelum anak melemparkan batu kedalam kotak yang sudah digambar dan diberi angka diatas tanah atau lantai atau juga bisa spanduk yang bergambar *caklingking* angka, setelah melempar batu ke dalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya. Kemudian guru bertanya angka berapa yang kamu loncati kemudian anak menjawab angka satu. Kemudian, anak melompat lagi dari kotak ke kotak satunya dan muter balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut. Dengan adanya permainan *caklingking* ini anak bisa bermain sambil belajar berhitung.

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlahkan, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014: 3). Berhitung ialah dasar dari banyak ilmu yang berguna dalam kehidupan manusia. Sehingga sangat penting bagi setiap individu untuk menguasai kemampuan berhitung tersebut, maka kemampuan berhitung ini harus diajarkan sejak dini melalui berbagai alat dan metode yang tepat, agar tidak merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini harus dimulai dengan cara yang mudah dan tepat serta harus konsisten dan kontinu dan suasananya juga harus nyaman dan menyenangkan, Sehingga anak merasa nyaman dan otaknya pun terbiasa akibat dilatih terus-menerus untuk terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi anak seperti anak bisa menguasai bahkan menyukai matematika nantinya (Susanto, 2011: 65).

Pada umumnya permainan berhitung permulaan di TK bertujuan untuk mengenalkan anak pada dasar-dasar dalam berhitung, sehingga lama kelamaan anak akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung di jenjang pendidikan selanjutnya. Secara lebih spesifik, tujuan permainan berhitung di TK adalah: (1) Anak sejak dini mempunyai pemikiran yang logis dan sistematis dengan mengamati benda, gambar atau angka tertentu yang ada di sekitar anak; (2) Anak dapat beradaptasi dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial yang dalam kehidupan sehari-hari selalu berkaitan dengan keterampilan dalam berhitung; (3) anak memiliki tingkat akurasi, konsentrasi, abstraksi, dan penilaian yang tinggi; (4) Anak memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memprediksi kemungkinan urutan kejadian yang terjadi di sekitarnya; dan (5) anak memiliki kreativitas dan imajinasi ketika mereka menciptakan sesuatu secara spontan.

Anak usia dini merupakan anak dengan usia yang sangat strategis dan efektif karena anak pada usia tersebut memiliki kepekaan terhadap stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi sehingga sangat tepat mengenalkan konsep berhitung pada anak sejak dini. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat, yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Susanto, 2011: 113).

Selain berkaitan dengan kemampuan kognitif, kemampuan berhitung juga berkaitan dengan kesiapan mental, sosial dan emosional, sehingga dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan cara yang menarik, variatif dan menyenangkan. Kegiatan berhitung sendiri bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya konsep bilangan yang juga menjadi dasar pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010: 1)..

Salah satu yang diterapkan di TK Az-Zakyyah Desa Kace untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan yaitu dengan menerapkan kegiatan permainan tradisional *caklingking*. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai

budaya dan merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan. Maka dalam hal ini, permainan tradisional sangat berperan penting pada tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sifat empati terhadap teman seusianya, mentaati aturan serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung jika *caklingking* diberi angka didalam kotak. Di antara jenis permainan tradisional ini yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung salah satunya yaitu permainan tradisional caklingking angka.

Lembaga yang menerapkan permainan tradisional *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung yaitu di TK Az-Zakyyah Desa Kace. Namun demikian, terlihat masih ada anak yang belum mengetahui angka disetiap kotak yang dilompati oleh anak tersebut. Oleh sebab itu berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dina bahwa diantara 11 orang anak dalam kelas terdapat 7 orang anak yang belum bisa menyebutkan angka angka berapa yang ada didalam kotak tersebut. Hal ini dapat dilihat dari anak yang hanya diam saat ditanya angka berapa yang kamu loncati. Jadi dalam hal ini dengan adanya permainan *caklingking* angka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama pada anak yang berusia 5-6 tahun, maka peneliti ingin melihat perubahan yang terjadi pada anak yang kemampuan berhitungnya masih terbilang kurang atau rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui bermain *caklingking* angka. Jadi peneliti ingin meneliti bagaimana kemampuan berhitung anak ketika anak sedang bermain permainan *caklingking* angka dan guru bertanya pada anak angka berapa yang ada pada kotak kemudian anak menjawab. Mengenai masalah yang telah peneliti paparkan maka peneliti mengajukan judul. "Implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Az-Zakyyah di Desa Kace".

Metode

Dalam penelitian ini, penelitian kualitatif digunakan dalam memperoleh data dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Dezin dan Lincoln dalam buku Anggoita dan Setiawan mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan lingkungan alamiah. Penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam keadaan yang natural (Sugiyono, 2017: 13). Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang mencoba menggambarkan sesuai dengan apa adanya (Sudaryono, 2017: 91). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru TK Az-Zakyyah Desa Kace yang disimpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama/orang pertama yang dilakukan melalui wawancara dan data sekunder yang diperoleh dari sumber-sumber yang mendukung seperti buku-buku, jurnal, skripsi, artikel dan sumber-sumber yang ada relevannya dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dan analisis data bersifat induktif/kualitatif yang dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya setiap guru terutama guru pendidikan anak usia dini mempunyai cara, strategi, teknik maupun metode sendiri dalam proses belajar mengajar. Dalam mengajar anak usia dini tentunya sangat berbeda baik dari segi strategi, teknik maupun metode dengan mengajar anak di atas usia 6 tahun. Dalam pendidikan anak usia dini kegiatan belajar mengajarnya diiringi dengan bermain dan bernyanyi, karena dunia anak ialah dunia belajar sambil bermain dimana permainan disini maksudnya permainan melalui pembelajaran guru yang juga memiliki aturan tertentu.

Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai setiap orang terutama pada anak usia dini dimana dunia anak adalah bermain. Semua anak suka bermain, setiap anak suka permainan karena melalui bermain anak belajar memahami dunia sekitarnya (Veronica, 2018: 50). Dunia pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) banyak terdapat permainan yang dapat dijadikan sebagai alat bahan ajar dalam proses pembelajaran anak. Permainan yang diterapkan ke anak tidak sembarangan permainan hal ini sesuai dengan usia dan tema yang akan dipelajari. Selain bermain ada pula istilah pemain dan permainan. Yang dimaksud pemain ialah orang-orang yang melakukan aktivitas bermain. Adapun permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya, kegiatan bermain mencakup

siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain (Fadilla, 2019: 7). Menurut Piaget, dalam Fadilla bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Fadilla, 2019: 7). Sedangkan menurut Bettelheim dalam Hurlock dan Elizabeth (1978: 320) kegiatan bermain adalah aktivitas tidak memiliki aturan selain selain yang ditetapkan pemain itu sendiri yang tidak memiliki hasil yang tidak diinginkan dalam realitas eksternal.

Anak memiliki kebebasan saat bermain dimana disini anak memiliki hak tersendiri berupa sukarela tanpa ada paksaan serta tekanan dalam bermain. Hal ini kemukakan oleh Santrock dalam buku Syifauzakia dan kawan-kawan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa ada paksaan dan dengan rasa senang (Syifauzakia, 2021: 185). Permainan *caklingking* angka digunakan sebagai perantara dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini kelompok B2 di Taman Kanak-kanak (TK).

Permainan tradisional atau biasa disebut permainan rakyat merupakan sebuah permainan yang tumbuh dan berkembang darimasa ke masa, dan kebanyakandimainkan oleh masyarakat pedesaan. Permainan tradisional sendiri tumbuh dan berkembang berlandaskan pada kebutuhan masyarakat sekitar, dimana lingkungan alam mempengaruhi permainan tersebut jadi dalam memainkannya disesuaikan dengan keadaan saat itu, hal inilah yang membuat permainan tersebut menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain dipengaruhi lingkungan alam, permainan tradisional juga dipengaruhi oleh budaya setempat sehingga terdapat perubahan pada nama atau cara memainkannya seperti adanya pergantian, penambahan, bahkan pengurangan tetapi meskipun nama permainannya berbeda di tiap-tiap daerah, namun tetap memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya dan meskipun terdapat perbedaan sedikit tidak mengurangi keunikan dari permainan tradisional tersebut, hal ini disesuaikan dengan tempat dan kondisi tiap-tiap daerah (Mulyani, 2016: 19-20). Permainan tradisional merupakan permainan budaya lokal yang bermuladari zaman nenek moyang yang terus-menerus dilestarikan secara turun-temurun dan dari masa ke masa yang didalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan dan budaya serta memberi kesenangan pada yang memainkannya. Tiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang berbeda-beda hal tersebut disebabkan keberagaman etnis dan sukudi Indonesia (Rozana, 2020: 42).

Menurut Kam, Mathur, Kumar dan Canny dalam Yusep Mulyana (2007: 13) Permainan tradisional anak merupakan bagian dari kebudayaan karena dapat mempengaruhi perkembangan psikologis, karakter dan kehidupan sosial anak sehingga dianggap sebagai salah satu elemen dari budaya dan hal tersebut yang menjadikan ciri khas pada suatu kebudayaan. Itulah sebabnya permainan tradisional merupakan nilai budaya, yaitu modal bagi eksistensi dan identitas suatu masyarakat di tengah-tengah masyarakat lainnya. Menurut James Danandjaja dalam Achroni (2012: 45), permainan tradisional ialah suatu aktivitas yang biasa di mainkan oleh anak-anak dengan bentuk permainan yang tradisional atau masihkuno yang berasal dari turun-temurun dan memiliki banyak jenis permainannya. Karakteristik yang menonjol dari permainan tradisional ialah usianya yang sudah tua, meskipun begitu asal-usul dan siapa yang menciptakan permainan tradisional tidak ada siapapun yang mengetahuinya. Orang bisa mengetahui permainan tradisional tersebut karena penyebarannya dari mulut ke mulut sehingga adanya perbedaan nama dan bentuk dari permainan tradisional tersebut, tetapi berasal dari dasar yang sama. Pada intinya permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang berasal dari generasi terdahulu dengan tujuan mencari kesenangan dan diatur oleh peraturan tertentu dalam memainkannya.

Menurut Achroni (2012: 51) permainan tradisional *caklingking* merupakan permainan yang sangat populer dari masa ke masa. Permainan *caklingking* ini bisa ditemukan di banyak daerah di Indonesia namun penyebutannya atau nama permainannya antar daerah berbeda-beda, berikut salah satu nama lain dari permainan *caklingking* yaitu engklek, teklek, sundamanda, atau sundah-mandah, jlongjing, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu, dan masih banyak lagi karena beda daerah beda penyebutannya tetapi bentuk permainannya tidak jauh berbeda. Nama permainan tradisional "*caklingking*" sendiri berasal dari bahasa Bangka Belitung yang artinya permainan yang dimainkan dengan melompat lompat di bidang datar seperti tanah dengan menggambar persegi empat yang menyerupai kotak dan melompat dengan satu kaki. Sedangkan menurut Mulyani (2016: 111) *caklingking* adalah permainan tradisional melompat di atas bidang datar yang telah digambar kotak-kotak di atas tanah dengan menggunakan satu kaki melewati kotak satu ke kotak berikutnya sesuai aturan yang ada. Makna dari permainan *caklingking* sendiri yaitu

suatu perjuangan yang dilakukan oleh manusia dalam mendapatkan kekuasaan. Namun bukan dengan saling melukai satu sama lain melainkan dengan sportifitas dalam mematuhi peraturan yang telah ditentukan.

Permainan tradisional merupakan suatu simbol pengetahuan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan terdapat berbagai aktivitas atau pesan dibalikinya. Meskipun terdapat berbagai aktivitas atau jenis permainan tradisional, namun pada prinsipnya permainan adalah bagian dari dunia anak. Sehingga mau bagaimana bentuk dan wujudnya tetap membuat anak senang dan bahagia saat memainkannya. Melalui kegiatan bermain secara tidak langsung mengembangkan aspek psikologis anak sehingga menjadikan sarana belajar bagi anak untuk mempersiapkan dirinya menghadapi fase dewasa nantinya. Bermain digunakan sebagai istilah luas yang mencakup berbagai aktivitas dan perilaku dan dapat memiliki tujuan sesuai dengan usia anak (Mulyani, 2016: 5-6) .

Caklingking merupakan permainan yang mudah dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki. Dalam memainkan *caklingking* bisa dimainkan di mana saja asalkan tempatnya datar seperti di tanah, aspal atau semen. Langkah pertama yang dilakukan dalam memainkan permainan *caklingking* ini yakni membuat sketsa atau gambar di tempat arena bermain (Achroni, 2012: 51). Selain itu, bermain *caklingking* juga bisa menggunakan karpet *caklingking* angka yang berwarna supaya lebih menarik perhatian anak. Permainan *caklingking* ini harus ada pecahan genteng (potongan batu kecil yang berbentuk segi empat atau bulat bisa juga dengan batu) untuk dilempar kekotak saat bermain. Adapun jumlah pemain dalam permainan ini bebas atau tidak ada batasannya dan tiap-tiap pemain harus mencari pecahan genteng atau batu sebagai media yang akan digunakan dalam permainan ini sebagai gaco. kemudian, seluruh pemain mengadakan hompimpah dan pingsut (suit). Peserta yang menang mendapat giliran terlebih dahulu.

Terdapat 7 manfaat dari permainan tradisional *caklingking* menurut Dian Apriani dalam Salma Rozana (2020: 47:48) yaitu kemampuan fisik anak akan menjadi kuat karena dalam permainan *caklingking* ini anak diharuskan untuk melompat-lompat, mengasah kemampuan bersosialisasi anak dan mengajarkan kebersamaan, melatih kedisiplinan anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, karena permainan *caklingking* secara tidak langsung melatih anak dalam berhitung dan membuat strategi, anak menjadi lebih kreatif, karena permainan ini digambar sendiri oleh pemainnya, tidak hanya itu media yang digunakan juga ditemukan di sekitar pemain sehingga menimbulkan kreativitas mereka dalam membuat media yang akan digunakan, melatih keseimbangan, dikarenakan dalam memainkan permainan tradisional *caklingking* ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya, dan melatih keterampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gancuk ke dalam gambar kotak yang telah dibuat. Salah satu manfaat dari permainan tradisional *caklingking* yaitu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Berhitung merupakan usaha untuk melakukan perhitungan seperti penambahan, pengurangan dan manipulasi angka dan simbol matematika (John, 2008: 12). Kemampuan adalah usaha untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan terus menerus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan bawaan pada setiap anak dan diperoleh melalui latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan tugas (Susanto, 2012: 45). Menurut Dwi Haryanti dan Tejaningrum (2020: 108), kemampuan berhitung adalah suatu usaha yang dilakukan oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, dimana lingkungan terdekat anak menjadi faktor penting dalam perkembangan tersebut sehingga kemampuan anak dapat meningkatkan mengenai perhitungan yang meliputi penjumlahan dan pengurangan.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif yang merupakan proses berpikir yang dialami individu melalui sistem saraf pusat. Kemampuan kognitif sendiri berkembang secara bertahap sesuai dengan perkembangan fisik dan sistem syaraf pusat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah suatu perkembangan yang terjadi ketika anak sedang berpikir dan dapat berfungsi sedemikian rupa sehingga anak dapat berpikir (Surur, 2016: 4). Menurut Piaget dalam Retno Dwi Astuti (2018: 97) perkembangan berhitung merupakan suatu usaha yang mempunyai sifat kumulatif. Dengan kata lain, perkembangan sebelumnya akan berdampak pada perkembangan yang akan datang. Berhitung sendiri selalu disebut sebagai bagian dari kecerdasan, sebab kecerdasan berhubungan dengan konsep yang telah dimiliki anak sehingga kecerdasan digunakan untuk memecahkan suatu persoalan dengan menggunakan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Sangat penting bagi anak usia dini menguasai kemampuan berhitung mengingat hitung-hitungan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari manusia. Adapun menurut Naga dikutip Romlah (2016: 73) mengemukakan kemampuan berhitung sebagai usaha dalam mengenal angka yang berkaitan dengan matematika yang berhubungan dengan bilangan nyata berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Sedangkan Sudaryanti dalam Romlah (2016: 73) mengemukakan bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik. Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam memperkenalkan matematika dan mengoperasikan bilangan pada anak usia dini harus dilakukan dari yang paling dasar dan sederhana.

Menurut Vygotsky dalam Astuti (2018: 98) menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak terdiri dari tiga yakni: Pertama, kemampuan memperhatikan dan mengamati yaitu kemampuan anak dalam berkonsentrasi melihat dan mendengarkan informasi atau pengetahuan dengan menggunakan mata dan telinganya. Kedua, kemampuan mengingat, yaitu suatu kegiatan yang berkaitan dengan kognitif anak dimana segala informasi dan pengetahuan yang anak dapatkan terus melekat di otak anak. Ketiga, kemampuan berfikir konvergen, yaitu suatu kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan informasi atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Adapun Desi Ranita Sari dkk (2020: 1535), mengemukakan tentang kemampuan berhitung yang dikuasai oleh anak usia 5-6 tahun yang meliputi anak mampu mengurutkan dan menyebut bilangan angka dari 1-10, anak juga mampu menghitung menggunakan angka, mengelompokkan masing-masing benda dengan angka, mengetahui huruf vokal dan konsonan, dan mampu mengurutkan lambang bilangan. Dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini haruslah menggunakan berbagai strategi, media, teknik dan metode yang mampu menyenangkan anak, mampu menarik perhatian anak, dan harus sesuai dengan usia anak, kegiatannya juga harus berorientasi pada anak dan harus sesuai dengan apa yang anak butuhkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

Secara umum tujuan pembelajaran berhitung pada anak usia dini menurut Khadijah yaitu mempersiapkan anak dengan pengetahuan dasar ke jenjang berikutnya yang lebih kompleks. Maksudnya, apabila anak sudah dikenalkan dasar-dasar tentang pembelajaran berhitung sedari dini maka anak akan lebih siap lagi menghadapi pembelajaran berhitung yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Selain itu, tujuan dari pembelajaran berhitung yaitu membantu anak berpikir logis dan sistematis, mempersiapkan anak memasuki kehidupan bermasyarakat mengingat kemampuan berhitung selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, membantu anak menjadi seseorang yang memiliki ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan imajinasi (Sari, 2020: 145).

Yew dalam Khadijah (2016: 146) mengemukakan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan, meningkatkan rasa percaya diri ketika menghadapi perhitungan, apabila anak melakukan kesalahan jangan pernah menghukumnya, fokus pada apa yang anak butuhkan dan yang ingin anak capai, dan berikan kegiatan yang mengasyikan agar anak tidak cepat bosan.

Untuk mengetahui implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung di TK AZ-ZAKYYAH Desa Kace. Pada penelitian ini peneliti melakukan teknik wawancara kepada guru-guru di TK AZ-ZAKYYAH Desa Kace. Agar dapat mengetahui implementasi bermain *caklingking* angka dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru-guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pertanyaan yang telah disediakan dalam wawancara guna untuk mengetahui pembelajaran di TK AZ-ZAKYYAH Desa Kace.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh guru di TK Az-Zakyyah Desa Kace sebelum memulai pembelajaran. Adapun implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan. Pada tahap ini sebelum pembelajaran dimulai guru kelas terlebih dahulu memahami program-program kegiatan di lembaga PAUD, setelah itu guru menyusun RPPM dan RPPH. (2) Tahap Pelaksanaan. Adapun tahap pelaksanaan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sebelum bermain *caklingking* angka di TK Az-Zakyyah Desa Kace yaitu pertama guru menyiapkan media permainan *caklingking* angka, setelah itu guru mengatur posisi anak, kemudian guru menjelaskan cara bermain *caklingking* angka. (3) Evaluasi. Tahapan akhir yang

dilakukan oleh guru yaitu evaluasi dengan mengamati dan memperhatikan sikap maupun tingkah laku yang ditunjukkan anak selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemajuan, perkembangan, mau keberhasilan yang anak dapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan pelaksanaan kegiatan permainan *caklingking* tersebut, guru bisa mengetahui sejauh mana kemampuan berhitung anak meningkatkan. Teknik evaluasi yang digunakan yaitu skala pencapaian perkembangan anak, catatan anekdot, dan hasil karya anak.

Berdasarkan observasi kegiatan bermain *caklingking* angka usia 5-6 tahun di TK Az-Zakyyah Desa Kace, kelas B2 proses pembelajaran berhitung dengan bermain *caklingking* angka, kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun ada perkembangan dilihat dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Adapun anak mampu membilang/menyebutkan bilangan urutan 1-20, anak mampu membilang dengan menunjukkan benda 1-10, anak mampu membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama, anak mampu menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, anak mampu menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, lebih banyak dan lebih sedikit, dan anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan menggabungkan dan memisahkan kumpulan benda.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti di TK Az-Zakyyah Desa Kace tentang implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini kelas B2 yaitu dengan melakukan tahapan perorganisasian/penyusunan sebelum masuk ke dalam proses pembelajaran, adapun tahapan ini dilakukan oleh pendidik TK Az-Zakyyah Desa Kace yaitu mengetahui prosedur/tahapan pelaksanaan bermain *caklingking* angka, melakukan persiapan, dan menyiapkan media berupa alat dan bahan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan sebelum melakukan proses pembelajaran, pendidik harus mengetahui terlebih dahulu isi dan tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran bermain *caklingking* angka yang akan dilakukan pada hari itu. Dengan mengacu dalam pembelajaran yang disesuaikan oleh TK Az-Zakyyah Desa Kace tersebut. Kegiatan permainan dalam rangka untuk memudahkan anak dalam belajar yang diterapkan oleh pendidik menggunakan kegiatan bermain permainan *caklingking* angka, bermain *caklingking* angka ini sangat mudah untuk digunakan karena bisa digambar ditanah atau memakai spanduk bergambar *caklingking* angka, dan bertujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan, terutama pada kognitif anak.

Hasil dari implementasi bermain *caklingking* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Az-Zakyyah Desa Kace dimana secara keseluruhan anak-anak sudah ada peningkatannya yakni berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) walaupun ada 3 anak mulai berkembang (MB) karena masih perlu diingatkan dan dibantu oleh guru antara angka 6 dan 9 akan tetapi anak yang lain sudah mampu mengenal angka 1-20, bisa penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan benda konkret. Bermain *caklingking* angka membantu anak dalam mengenalkan angka secara langsung karena disetiap kotak permainan *caklingking* angka terdapat lambang angka dan juga memiliki warna yang menarik minat belajar anak.

Referensi

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Astuti, Dwi Retno. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Kelompok B di TK Nusa Indah Bulutengger Sekaran Lamongan". *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama dan Kebudayaan*, Vol.4 No.2, September.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen, Dirjen PNFI.
- Fadilla, M, 2019. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Gottman, John. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak*. Jakarta: PT. Gremadia.

- Haryanti, Dwi. Tejaningrum Dhiarti. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Jawa Tengah, PT. Nasya Expanding Managemen.
- Heddy. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepal Press.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Psikolog Perkembangan*, Alih Bahasa: Itidayantidan Soedjarwo Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Ismail. 2006. *Education Games menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Novi, Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD". *Jurnal Belia : Jurnal ilmiah PG-PA UD IKIP Veteran Semarang*. 2 (2).
- Romlah, Medinda. dkk. 2016. "Peningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa Kelas B2 di PAUD Terpadu Negeri Pembina Selupu Rejang". *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol.1, No.2.
- Rozana, Salma. 2020. *Stimulasi Perkembangan Anak usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Sudaryono. 2017. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Veronica, Nina. 2018. "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4 No.2.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yusep, Mulyana. 2007. *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.