

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN
ENGKLEK DI SD NEGERI SINDANG I KECAMATAN SUMEDANG UTARA
KABUPATEN SUMEDANG**

Darliani Sosyawati

SD N Sindang 1

Email: darlianisosyawati271263@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan matematika siswa dalam pengenalan angka. Permasalahan yang menjadi fokus kajian dalam penelitian adalah bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi dengan menerapkan permainan *Engklek* di kelas I SDN Sindang I. Permainan *Engklek* dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar dalam bidang pengembangan kognitif matematika. Permainan *Engklek* tidak dapat dilepaskan dari kemampuan siswa untuk mengenal bentuk, angka dan pentingnya kerjasama, kedisiplinan dalam bermain. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus, masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah tiga jam pelajaran. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari format observasi kinerja guru, format observasi aktivitas siswa, soal evaluasi pembelajaran, dan dokumentasi sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Oleh karena itu, Permainan *Engklek* diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal angka serta dapat mengenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan Permainan *Engklek* dapat meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus, jumlah persentase kinerja guru aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengali peningkatan. Dengan demikian, penerapan Permainan *Engklek* dalam pembelajaran mengenal angka dapat memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi mengenal angka 1-20 sehingga hasil belajar pun meningkat.

Kata Kunci: Angka, Permainan Engklek

Abstract

This research was motivated by the low mathematical ability of students in number recognition. The Engklek game could be used by teachers as a learning resource in the field of cognitive cognitive development in mathematics. Engklek game cannot be separated from the ability of students to recognize shapes, numbers and the importance of cooperation, discipline in play. This class action research was carried out in three cycles, each cycle carried out in one meeting with the time allocation of each meeting being three hours of study. The instrument used in this study consisted of teacher performance observation format, student activity observation format, learning evaluation questions, and documentation as an effort to correct these problems. Therefore, the Engklek Game was expected to make it easier for children to recognize numbers and be able to introduce and preserve traditional games in Indonesia. Besides being able to improve student learning outcomes, the application of Engklek Games could improve teacher performance and student activities in the learning process. Based on the results of the implementation of the action as much as three cycles, the total percentage of teacher performance in student activities and student learning outcomes multiply the increase. Thus, the application of the Engklek Application in learning to recognize numbers can give positive results to the learning process

and can increase students' understanding of the material to recognize numbers 1-20 so that learning outcomes also increase.

Keywords: Numbers, Engklek Game

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali dan melatih siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi dalam menghadapi kehidupannya yang semakin global dan kompetitif.

Untuk memahami dan menguasai permasalahan ekonomi, sosial, alam di masa yang akan datang maka diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini, menurut KTSP SD/MI (2006 : 30).

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi, mengelola, dan memanfaatkan informasi

untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Dalam mencapai berbagai kemampuan tersebut, maka dikembangkanlah sejumlah kecakapan atau kemahiran matematika di sekolah dasar yaitu agar siswa memiliki kemampuan

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu

memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta tetap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah, (Depdiknas, 2006 : 30).

Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki berbagai kompetensi yang meliputi pemahaman konsep, penalaran, komunikasi, serta pemecahan masalah, sehingga siswa diharapkan memiliki berbagai kemampuan matematika tersebut untuk mampu memperoleh, memilih, menggunakan gagasan/konsep-konsep matematika, serta diharapkan siswa dapat mengelola informasi dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui matematika juga siswa diharapkan dapat bekerja lebih efisien, lebih efektif, singkat, cermat, jujur dan tidak ceroboh.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika dan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa tersebut, diperlukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat membelajarkan siswa secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dengan pembelajaran seperti ini dapat diperoleh hasil pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Maka sejak di SD kelas rendah diupayakan sedemikian rupa sehingga optimal. Hal ini akan terwujud jika siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Pembelajaran anak usia dini dilakukan secara menyenangkan yaitu melalui bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur-unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur-unsur lebih banyak). Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahapan perkembangan anak didik, alat bermain, atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain. Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehingga disamping motoriknya, kecerdasan anak (kecerdasan kognitif), sosial emosional, spiritual dan kecerdasan lainnya akan berkembang optimal.

Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas. Permainan yang hampir terlupakan oleh anak di masa

sekarang ini diantaranya yaitu permainan tradisional, permainan ini merupakan permainan yang sederhana dan tidak mahal. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.

Salah satu permainan tradisional yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak yaitu permainan tradisional “*engklek*”. Permainan “*engklek*” merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan tentang bagaimana melaksanakannya.

Permainan “*engklek*” tidak dapat dilepaskan dari kemampuan anak untuk mengenal bentuk, angka dan pentingnya kerjasama, kedisiplinan dalam bermain. Permainan “*engklek*” dapat digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai sumber belajar dalam bidang pengembangan kognitif matematika.

Untuk mengukur kemampuan siswa pada pembelajaran matematika, peneliti melakukan observasi di SDN Sindang I. Dalam hal ini kemampuan matematika anak khususnya dalam pengenalan angka (lambang bilangan) di SDN Sindang I masih cenderung rendah. Oleh sebab itu, permainan *Engklek* diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal angka serta dapat mengenalkan dan melestarikan

kembali permainan-permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan masalah di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan *Engklek* di SD Negeri Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melaksanakan tindakan yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa maupun pemahaman siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kasbolah (1999: 15) bahwa, “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran”. Selanjutnya Rancangan penelitian yang akan dilaksanakan adalah model siklus berbentuk spiral yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan “*engklek*” merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan tentang bagaimana melaksanakannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak tiga kali siklus mengenai materi pengenalan angka dengan menggunakan permainan *engklek*,

memberikan hasil yang positif berupa terjadinya peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut didasarkan pada hasil temuan yang diperoleh dari tiga siklus pelaksanaan tindakan.

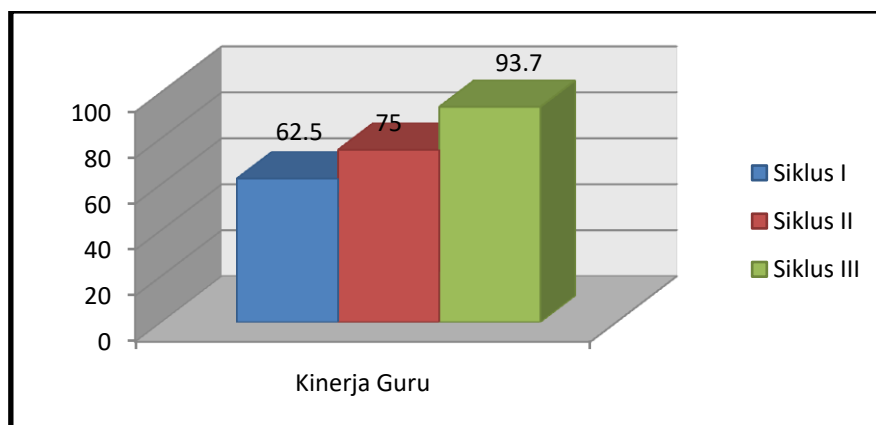
a. Kinerja Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran mulai dari siklus I sampai dengan siklus III terus mengalami peningkatan. Berikut hasil rekapitulasi kinerja guru:

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Kinerja Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Siklus	Interpretasi A Yang Diperoleh
Siklus I	10 (62,5%)
Siklus II	12 (75%)
Siklus III	15 (93,7%)

Berdasarkan tabel di atas, jelaslah bahwa kinerja guru pada materi mengenal angka terus mengalami peningkatan.



Grafik 1 Rekapitulasi Peningkatan Kinerja Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III

b. Aktivitas Siswa

Penggunaan permainan *engklek* ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa

dalam belajar yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I

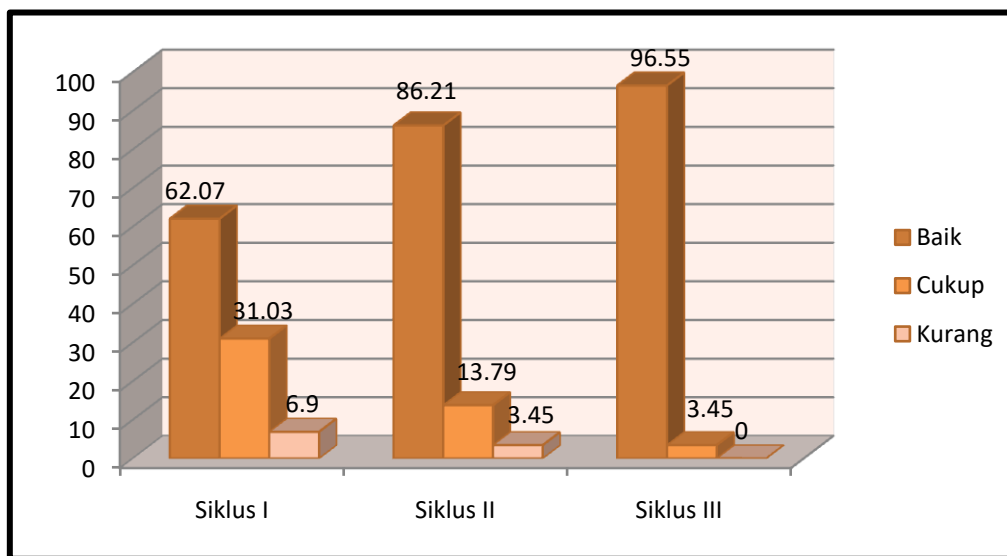
sampai dengan siklus III. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa

Siklus	Kemampuan Siswa		
	Baik	Cukup	Kurang
Siklus I	18 siswa (62,10%)	9 siswa (31,03%)	2 siswa (6,90%)
Siklus II	25 siswa (86,21%)	4 siswa (13,79%)	0
Siklus III	28 siswa (96,55%)	1 siswa (3,45%)	0

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III terus mengalami peningkatan dan target yang

telah ditentukan pun tercapai. Selain tabel di atas, peningkatan aktivitas siswa pun dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Grafik 2 Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III Berdasarkan Persentase

c. Hasil Belajar Siswa

Dampak pengiring dari meningkatkan aktivitas siswa adalah hasil

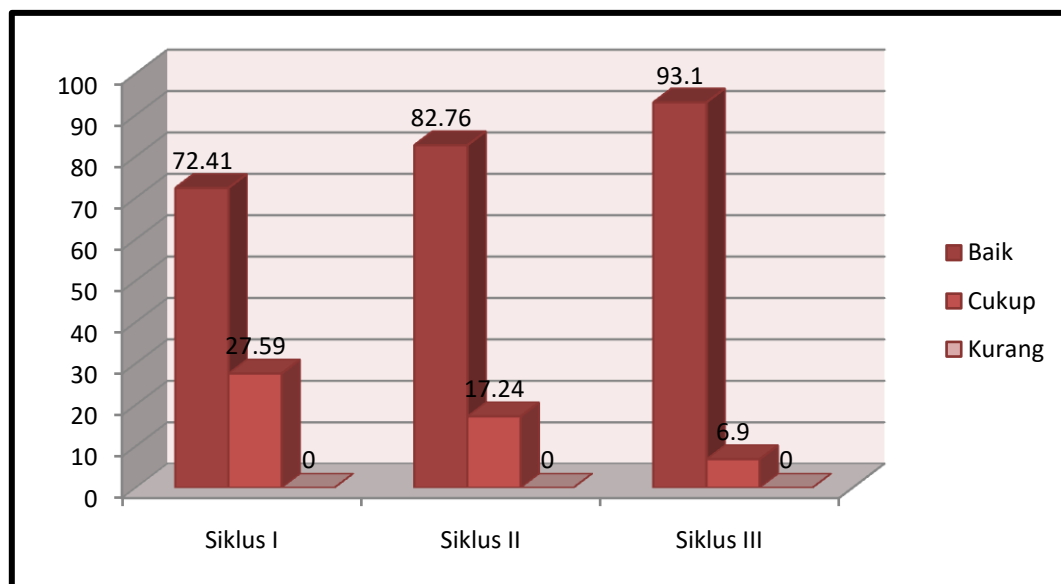
belajar siswa pun meningkat, di sini dapat dilihat bahwa permainan sangat bermanfaat untuk hasil belajar siswa.

Tabel 3 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Persentase

Siklus	Kemampuan Siswa		
	Baik	Cukup	Kurang
Siklus I	21 siswa (72,41%)	8 siswa (27,59%)	0
Siklus II	24 siswa (82,76%)	5 siswa (17,24%)	0
Siklus III	27 siswa (93,10%)	2 siswa (6,90%)	0

Berdasarkan data tersebut di atas bahwa hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar

siswa berdasarkan aspek juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 3 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Mengenal angka

Selain peningkatan hasil belajar meningkat di setiap aspek, peningkatan hasil tes belajar secara keseluruhan pun meningkat dari data awal sampai siklus III.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa permainan *engklek* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal angka di kelas I SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan pemaparan data maka diperoleh kesimpulan bahwa Permainan *Engklek* dapat meningkatkan kemampuan

siswa mengenal lambang bilangan di kelas Utara Kabupaten Sumedang.
I SDN Sindang I Kecamatan Sumedang

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2009). *Bermainan*. Bandung: Rizki Press.
- A.T Mahmud dan Bu Fat. (1994). *Pengantar Tentang Musik Anak-Anak dan Dasar-Dasar Mengarang Menyanyi*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1997). *Metodik Khusus Pengembangan Daya Pikir di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Bermain, Bernyanyi, dan Bercerita di TK*. Bandung: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Kurikulum Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen.
- Elyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikns
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kasbolah, Kasihani. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud.
- Maulana. (2002). Alternatif Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI. Tidak dipublikasikan.
- Surya, Bayu. (2010). *Mengenal Permainan Engklek*. (Blog) Tersedia di: [http://bayumhammad.blogspot.com/2010/03/mengenal permainan engklek](http://bayumhammad.blogspot.com/2010/03/mengenal_permainan_engklek.html). Hmtl. (16 januari 2013).
- Tedja Saputra, Maykes. (2001). *Barmain-main dan Permainan*. Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.