

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR KARET DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN  
PERKEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Oleh:

**Anisa<sup>1</sup>, Lizza Suzanti<sup>2</sup>**

*Universitas Pendidikan Indonesia*

[anisaaa@upi.edu](mailto:anisaaa@upi.edu)<sup>1</sup>, [lizzasuzanti@upi.edu](mailto:lizzasuzanti@upi.edu)<sup>2</sup>

**Abstract**

*Mathematics is regarded as a challenging subject in early childhood. As a result, we require media that allows youngsters to feel at ease when consuming information. A game is one method by which instructors and parents can do this. Children nowadays prefer to play with electronics, despite the fact that there are still many classic games that may be played and are beneficial to a child's growth. The goal of this study is to examine how the classic rubber tossing game is used in early childhood mathematics learning. A qualitative research design is used in this study. Based on the findings of the study, it can be stated that including the traditional rubber tossing game in early childhood mathematics learning is extremely successful.*

**Keywords:** *Early Childhood, Maths For Early Childhood, Traditional Rubber Throwing Games*

**Abstrak**

Bagi anak usia dini, pembelajaran matematika dirasa sebagai pelajaran yang menyulitkan. Maka dari itu diperlukan media yang dapat membuat anak merasa nyaman menerima pembelajaran tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru maupun orang tua adalah dengan sebuah permainan. Saat ini anak-anak lebih memilih permainan menggunakan gadget, padahal masih banyak permainan-permainan tradisional yang dapat dimainkan serta bermanfaat bagi aspek perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan mendapatkan analisis mengenai implementasi permainan tradisional lempar karet dalam pembelajaran matematika anak usia dini. Penelitian ini memanfaatkan desain penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan permainan tradisional lempar karet dianggap cukup efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Matematika Untuk Anak Usia Dini, Permainan Tradisional Lempar Karet

**A. PENDAHULUAN**

Sudah 2 tahun sejak pandemi covid-19 masuk ke Indonesia. Tentu saja hal itu berdampak besar bagi seluruh sektor terutama pada sektor Pendidikan. Dampak yang diberikan pada sektor Pendidikan salah satunya ialah dengan penutupan sekolah hingga perguruan tinggi. Hal

ini tentunya dilakukan guna memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Dengan itu pemerintah melalui surat keputusan Nomor 4 Tahun 2020 menyatakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Namun hal tersebut menjadi problematika di kalangan Pendidikan Anak Usia Dini. Dimana seharusnya pembelajaran dapat diberikan secara optimal karena keterbatasan jarak, pembelajaran menjadi berbeda karena dilakukan melalui tatap maya. Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak prasekolah yang bertujuan untuk menumbuhkan potensi anak sedari dini agar mereka dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.

Menurut Suyadi (Sangkaen, 2015) Pendidikan anak usia dini pada intinya merupakan Pendidikan yang diadakan dengan bertujuan untuk memudahkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Masitoh, 2005 (dalam Etik Kurniawati, 2014) menyatakan mengenai Pendidikan di Taman Kanak-Kanak yang merupakan bentuk Pendidikan anak usia dini yang mempunyai fungsi penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang Pendidikan yang lebih tinggi lagi. Pendidikan di populasi yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu tatanan Pendidikan anak usia dini, Lembaga ini membekali program Pendidikan usia dini sekurang-kurangnya pada anak usia 4 tahun sampai anak memasuki jenjang Pendidikan dasar.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik tergantung pada tingkat usianya. Bagi anak usia dini, usia awal merupakan rentang waktu yang sangat bermakna dalam aspek kehidupan selanjutnya. Dalam setiap proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memegang struktur yang berbeda sesuai dengan tingkat perkembangan usia. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut dapat dikatakan berhasil apabila berpengaruh pada keberhasilan masa-masa setelahnya. Terdapat 6 perspektif perkembangan pada anak usia dini. Perspektif tersebut sangat penting dikembangkan sejak dini, terkhusus pada aspek kognitif. Perkembangan aspek kognitif sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak.

Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ialah pengembangan pembelajaran matematika. Dikatakan oleh Sriningsih (Sangkaen, 2015) bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika pada anak usia dini di berbagai macam Lembaga Pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah yang sering digunakan adalah pengembangan kognitif, daya pikir maupun pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Metode yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung. Salah satu bagian dari matematika merupakan berhitung. Yang mana kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengikuti Pendidikan dasar, anak-anak perlu memiliki kemampuan pada konsep bilangan karena hal tersebut merupakan dasar bagi kemampuan matematika (Depdiknas, 2007). Oleh karena itu pendekatan yang bisa diberikan oleh guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan permainan.

Pada era globalisasi seperti ini, anak-anak lebih menyukai permainan dengan menggunakan gadget dibandingkan memainkan permainan-permainan tradisional dari berbagai macam daerah di Indonesia. Padahal permainan tradisional dapat memberikan banyak pengaruh positif bagi anak. Bukan hanya anak menjadi melestarikan budaya, tetapi anak juga bisa meningkatkan aspek-aspek perkembangannya melalui permainan tradisional. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak adalah lempar karet.

Berdasarkan konteks dan bahasan maka dirumuskan bahwa masalahnya sebagai berikut "Apakah permainan tradisional lempar karet bisa digunakan untuk mengembangkan pembelajaran matematika pada anak usia dini?" Dari formulasi masalah tersebut maka tujuan penulisan ini ialah untuk menemukan jawaban mengenai apakah permainan tradisional lempar karet dapat digunakan untuk pembelajaran matematika pada anak usia dini.

## **B. METODE**

Mekanisme penelitian yang dipakai yakni penelitian deskriptif kualitatif. Dikatakan oleh Nazir (2014) metode deskriptif yakni suatu metode untuk mempelajari kedudukan sekelompok manusia, satu objek, suatu keadaan, satu sistem pemikiran atau satu lapisan peristiwa pada masa sekarang. Metode penelitian kualitatif melambangkan metode yang didasarkan pada aliran post - positivisme, digunakan selama mempelajari keadaan objek alami, (Sebagai lawan dari eksperimen) dimana peneliti seperti alat kunci, cara pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data berupa induktif dan perolehan hasil penelitian kuantitatif lebih ditekankan pada arti generalisasi (Sugiono, 2019).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu metode yang menjelaskan satu fenomena melalui deskripsi ke dalam bentuk kalimat dengan metode ilmiah. Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK Bina Siswa. Teknik

pengumpulan data berupa hasil observasi. Penelitian dilaksanakan pada Jumat, 22 April 2022. Fokus penelitian ini yaitu mengenai implementasi permainan tradisional lempar karet untuk mengembangkan aspek kognitif anak dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini peneliti membahas hasil dari penelitian. Ini merupakan deskripsi dari data yang didapat selama melakukan observasi. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika di TK Bina Siswa masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ini tentu membuat anak merasa jenuh apabila dilakukan lebih dari 30 menit. Karena batas fokus yang dimiliki anak usia dini hanya bertahan sampai 30 menit saja. Oleh karena itu, metode bermain dianggap cocok untuk diterapkan pada anak usia dini. Lewat bermain anak dapat belajar mengenai hal-hal yang ada disekitarnya. Tentu saja orang tua ataupun guru memiliki peran yang besar dalam kegiatan bermain anak. Seperti yang dikatakan oleh Hughes (Sudono, 2020) 5 pandangan utama ketika anak tengah bermain:

1. Keikutsertaan aktif dari orang tua serta guru akan sangat berguna bagi anak dalam bermain
2. Orang tua serta guru berperan sebagai fasilitator
3. Memberi contoh kepada anak dengan berbicara lembut apabila menghadapi teman yang perilakunya kurang baik.
4. Ketika berkomunikasi dengan anak, kita perlu menaruh perhatian pada Bahasa tubuh mereka
5. Setiap anak mempunyai karakteristik masing-masing. Melalui bermain, orang tua atau guru dapat melihat berbagai keunikan anak secara nyata.

**Hasil Penilaian Perkembangan Kognitif Anak di TK Bina Siswa**

Hari/Tanggal : Jumat, 22 April 2022

Kelompok : B

No	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak	Nama Anak						
		Vano	Kayla	Leni	El	Vina	Astri	Amira
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSB
2.	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	BSH	BSB	BSH	MB	BSB	BSB	BSB
3.	Anak mampu mencocokkan bilangan-bilangan dengan lambang bilangan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
4.	Anak dapat mengkorelasikan sebab akibat yang terkait dengan konsep banyak sedikit	MB	BSB	MB	MB	BSH	BSB	BSB
5.	Anak dapat membandingkan konsep banyak dan sedikit	MB	BSB	MB	MB	BSB	BSB	BSB
6.	Anak dapat mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan problem solving	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan permainan tradisional dalam hal ini ialah permainan lempar karet di TK Bina Siswa cukup efektif digunakan untuk pembelajaran matematika pada anak di TK Bina Siswa.



Gambar 1 Anak Melakukan Hompimpa



Gambar 2 Anak Mencoba Bermain



Gambar 3 Foto Bersama Setelah Bermain



Gambar 4 Anak Mengekspresikan Dirinya

Untuk menilai apakah anak-anak menyukai permainan tradisional lempar karet yang dimainkan, peneliti membuat stiker yang bergambarkan emotikon senang dan emotikon sedih. Yang mana nantinya anak-anak akan memilih masing-masing satu stiker sesuai dengan perasaannya saat memainkan permainan tersebut. Berdasarkan pada gambar 4 terlihat bahwa anak-anak memilih stiker bergambar senang dan tidak ada anak yang memilih stiker bergambarkan stiker sedih. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa anak-anak senang saat memainkan permainan tradisional lempar karet ini.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Menurut pemaparan penelitian, lalu dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi permainan tradisional lempar karet terhadap pembelajaran matematika pada anak usia dini di TK Bina Siswa cukup memuaskan. Diharapkan semakin banyak guru serta orangtua yang dapat mengimplementasikan permainan-permainan tradisional yang ada untuk menstimulasi perkembangan anak. Agar anak dapat membangun aspek perkembangannya lewat cara yang menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). INOVASI MODEL PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “LEMPAR KARET” UNTUK MENGAJARKAN KONSEP PERKALIAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Education and Human Development Journal*, Vol. 3, No. 2, 149-158.
- Kurniawati, E. (2014). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN STICK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B TK MOJOREJO 2 . 1-15.
- Nazir*, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43-50.
- Sangkaen, E. Y. (2015). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR KARET DI TK AL-IKHLAS: Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A Pendidikan Anak Usia Dini TK Al-ikhlas Tahun Pelajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sudono, A. (2000). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. Grasindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, S., & Ismawati, P. (2018, March). Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak pada Kelompok B di RA Mu’awanah al Hasyimiah di Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Ajaran 2017-2018. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 3, No. 2, pp. 69-75).
- Ulya, H. (2017). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. 371-376.
- Yopa, Y., Narasiska, D., Nadia, N., & Putra, Y. (2021). Permainan Pangkak Igik Karet Sebagai Media Berhitung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 148-163.