



PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN MANCALA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dwi Ratna Wati¹, Siti Wahyuningsih¹, Ruli Hafidah¹

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret Surakarta

e-mail : dwiratnawati4@gmail.com, siti_w@staff.uns.ac.id, rulihafidah@saff.uns.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan melalui permainan *mancala* pada anak usia 5-6 tahun RA Al Hidayah 1 Sari. Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK dalam penelitian ini berdasar model dari Kemmis Mc Taggart, yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian ini adalah usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data kualitatif menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik uji validitas data kuantitatif yang digunakan dengan pengujian validitas konstruk menggunakan pendapat dari ahli. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan analisis model interaktif Miles dan Huberman berupa pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus *percentages correction*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep bilangan anak melalui permainan *mancala* pada indikator menunjukkan angka bila ditunjukkan lambang bilangan sebanyak 17 anak atau 85% tuntas. Hal tersebut dibuktikan anak menjadi bisa menyebutkan bilangan 1-20 dengan mudah. Indikator membedakan konsep banyak-sedikit sebanyak 16 anak atau 80% tuntas. Ketuntasan tersebut dibuktikan anak mampu membedakan jumlah yang lebih banyak maupun jumlah yang lebih sedikit serta bisa memberikan tanda lebih besar (>) ataupun lebih sedikit (<) dengan benar. Indikator menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung sebanyak 17 anak atau 85% tuntas. Ketuntasan tersebut dibuktikan anak menjadi lebih mudah dalam menjumlahkan benda. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *mancala* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Pemahaman konsep bilangan, Permainan *Mancala*

Abstract

The purpose of this research was to improve the ability to understand the numeracy concept through *mancala* games in children aged 5-6 years of RA Al Hidayah 1 Sari. This research approach is qualitative and quantitative approach. This type of research is a classroom action research (CAR). The CAR model in this research is based on the model of Kemmis Mc Taggart, which includes four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of this research were 20 children in aged 5-6 years. Data sources of this research are children and teachers. Data collection techniques in this research was observation, interviews, tests, and documentation. The technique of validating the qualitative data uses source triangulation and technique triangulation. The quantitative data validity was tested by construct validity testing using the opinions of experts. Data analysis in this research was qualitative data analysis using Miles and Huberman's interactive model analysis in the form of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Quantitative data analysis technique was done using *percentages correction* formula. The results of this research indicate that the child's ability to understand the concept of numbers through *mancala* from the indicator pointing the numbers when the symbol of number is shown, 17 children or 85% complete. This is proven by children are able to say numbers 1-20 easily. In the indicators distinguishing the concept of many-little, 16 children or 80% complete. This completeness is proven by the child being able to distinguish between more and fewer numbers and be able to give a bigger sign (>) or fewer (<) correctly. The indicator showing the number of objects by counting was achieved by 17 children or 85%. This completeness is proven by children are easier in adding objects. Based on these descriptions, it can be concluded that *mancala* can improve the ability of understanding the numeracy concept of children aged 5-6 years.

Key words: Comprehension of Number Concept, *Mancala* game

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Menurut Santoso (2004) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar untuk menentukan terbentuknya kepribadian anak dan seluruh aspek yang terdapat pada anak yang akan digunakan pada jenjang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan kegiatan yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak karena setiap anak mengalami proses perkembangan. Suyadi (2010) menjelaskan setidaknya terdapat lima aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan moral. Perkembangan yang terjadi dalam diri anak pada dasarnya tidak terjadi secara terpisah-pisah antar bagiannya. Namun kecenderungan untuk mempelajari dan menjelaskan aspek perkembangan tersebut secara terpisah dilakukan agar terdapat keterangan yang jelas berkaitan dengan karakteristik masing-masing aspek.

Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini yang diadopsi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (Standar PAUD, 2015) yang terdiri dari empat indikator tentang konsep bilangan sebagai berikut: (1) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda; (2) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku; (3) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan; (4) Menyebutkan jumlah benda cara menghitung.

Hasil observasi di RA Al Hidayah 1 Sari menunjukkan adanya permasalahan yang merujuk pada ketidakmampuan anak dalam pemahaman konsep bilangan. Berdasarkan beberapa indikator tentang konsep bilangan yang diadopsi dari PERMENDIKBUD No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (Standar PAUD, 2015) terdapat indikator pencapaian perkembangan anak yang belum tuntas, diantaranya: (1) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan; (2) Melakukan kegiatan

yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep banyak-sedikit; dan (3) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan hasil belajar yang belum sesuai dengan harapan guru. Terbukti pada saat guru menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20 di papan tulis ada 11 anak yang belum tepat dalam menyebutkan bilangannya, kebanyakan anak hanya hafal dengan urutan bilangan 1 sampai 20 tetapi belum memahami lambang bilangannya. Kemudian saat membandingkan bilangan yang lebih banyak atau lebih sedikit terdapat 13 anak yang anak yang masih salah dalam menentukan jumlah yang lebih besar dan yang sedikit sehingga dalam memberikan tanda lebih besar ($>$) atau lebih kecil ($<$) masih sering terbalik. Selanjutnya menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung masih ada 15 anak yang belum tepat dalam menentukan jumlahnya. ketidaktuntasan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak dikarenakan saat pembelajaran guru hanya menggunakan jari sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Moursund (2016) menyatakan bahwa kemampuan atau kegiatan yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan matematika anak khususnya pemahaman konsep bilangan adalah dengan media

permainan. Permainan dapat diterapkan karena permainan menyediakan *reinforcement* dan latihan, dapat memotivasi, membantu pengembangan konsep matematika serta dapat membantu anak untuk mengembangkan strategi dalam memecahkan masalah (Ernest dalam Maulana, 2012). Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan permainan *mancala* untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep bilangan. Arjun (2014) menyebutkan jika permainan *mancala* merupakan permainan papan yang terdiri dari dua sampai empat baris terdiri dari 5 sampai 10 lubang dengan penghitung bisa berupa biji asam, kacang, kerikil kecil, dll. Permainan ini melibatkan suatu perhitungan dengan menggunakan strategi abstrak dan dimainkan oleh dua pemain. Hasil penelitian Mercer & Mercer (1998) menyampaikan permainan *mancala* dapat menjadi salah satu strategi guru dalam mengajarkan matematika. Hal tersebut terbukti bahwa permainan *mancala* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan seperti menghitung, menjumlah, membandingkan, dan memperkirakan.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan pemahaman konsep bilangan melalui permainan *mancala* pada anak usia 5-6 tahun.

Kemampuan pemahaman konsep bilangan

Kemampuan adalah suatu daya atau kesanggupan seseorang dalam menyelesaikan persoalan suatu tindakan dimana daya tersebut merupakan hasil dari pembawaan dan latihan. Penjelasan ini lebih berkembang karena mengungkap bahwa istilah kemampuan tidak serta merta disamakan dengan istilah pembawaan. Hal ini karena ada proses latihan yang menyebabkan terbentuknya kesanggupan melakukan tindakan untuk menyelesaikan masalah (Susanto, 2012).

Konsep bilangan yaitu bagian dari pengembangan kognitif yang termasuk dalam konsep matematika. Menurut Triharso (2013) matematika di PAUD merupakan proses pembelajaran tentang konsep matematika yang dilakukan melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah. Karena itu, matematika untuk anak usia dini tidak dapat diajarkan secara langsung menggunakan angka seperti $2+3=...$. Melainkan dengan cara yang menyenangkan bagi anak seperti melalui permainan supaya anak lebih mudah untuk memahaminya. Isnawati (2009) mengungkapkan bahwa konsep bilangan yaitu pembelajaran matematika dasar untuk anak usia dini melalui lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari untuk mengenalkan pemahaman konsep matematika sejak dini. Artinya,

konsep bilangan merupakan materi fondasi yang diperkenalkan pada anak dalam lingkup pembelajaran matematika yang akan digunakan pada jenjang selanjutnya bahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini yang diadopsi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini (Standar PAUD, 2015) yang terdiri dari empat indikator tentang konsep bilangan sebagai berikut: (1) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda; (2) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku; (3) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan; (4) Menyebutkan jumlah benda cara menghitung.

Permainan Mancala

Permainan yaitu kegiatan yang dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan

dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Semiawan).

Mancala merupakan permainan papan yang bersifat kognitif, berdasarkan logika dan kombinatorik matematika (Vojt: 2012). Permainan mancala ditemukan dari asia selatan, tengah, dan tenggara ke timur tengah dari seluruh Afrika ke Karibia dan bagian dari Amerika Selatan. penampilan fisik dan aturan main mereka sangat bervariasi di seluruh dunia (Voogt, et all, 2010).

Manfaat permainan *mancala* menurut Lowe (Abah: 2018) yaitu: (1) dapat melatih konsentrasi karena dengan permainan *mancala* anak akan lebih berpikir bagaimana caranya agar dapat menangkap biji lawan sehingga mendapatkan hasil lebih banyak; (2) melatih keterampilan berhitung, ketika bermain *mancala* anak akan sambil berhitung saat menaburkan biji ke dalam setiap lubang; (3) membaca jam, hal ini karena dalam permainan *mancala* pergerakan pemain bisa searah atau berlawanan arah dengan jarum jam sesuai dengan kesepakatan; (4) mengenal operasi aritmatika dasar, hal ini dikarenakan dalam permainan *mancala* dapat meningkatkan konsep matematika dasar seperti menjumlah, mengurangi, serta memperkirakan; dan (5) dapat memecahkan masalah.

Arjun & Shekher (2014) menjabarkan cara bermain permainan

mancala sebagai berikut: *pertama*, papan permainan memuat dua pemain. setiap lubang dari kedua baris diisi dengan empat biji; *kedua*, salah satu pemain memulai permainan dengan memilih lubang di barisnya dan membawa biji kemudian menjatuhkannya di lubang yang bersebelahan. gerakan biji dapat dimulai searah jarum jam atau berlawanan dengan arah jarum jam, tergantung pada kesepakatan bersama; *ketiga*, biji yang jatuh ke dalam *mancala*, milik pemain masing-masing yang kemudian mendapat satu giliran lagi. *mancala* adalah tempat untuk mengumpulkan dan menyimpan biji; *keempat*, ketika biji terakhir mencapai lubang kosong di sisi pemain dan jika lubang yang berlawanan berisi biji, maka semua biji itu milik pemain yang benar-benar memindahkan biji; *kelima*, jika semua lubang pemain kosong, maka semua biji yang tersisa pada baris yang berlawanan akan menjadi milik lawan; dan *keenam*, pemain yang memegang jumlah biji terbanyak adalah pemenang permainan.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di RA Al Hidayah 1 Sari, Pringanom, Masaran pada semester II tahun ajaran 2018/ 2019 yaitu dimulai pada bulan Januari 2019 sampai bulan Juli 2019. Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Jenis

penelitian yaitu PTK. Model PTK dalam penelitian ini berdasar model dari Kemmis Mc Taggart, yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 20 anak. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak dan guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi pembelajaran berupa Rencana Kegiatan Harian, lembar hasil belajar/daftar nilai anak, dokumentasi yang berupa foto dan video, serta lembar observasi kinerja guru dan aktivitas anak. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data kualitatif dengan analisis model interaktif Miles dan Huberman berupa pengumpulan data, reduksi data, sajian data, penarikan simpulan atau verifikasi. Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus *percentages correction*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan perbandingan hasil tiap siklusnya selama dua siklus yang kemudian dikaji sesuai dengan rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *mancala* dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok B RA Al

Hidayah 1 Sari, Pringanom, Masaran Tahun Ajaran 2018/2019. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil penelitian dengan tercapainya indikator keberhasilan pada setiap aspek

Tabel 1 hasil ketuntasan kemampuan pemahaman konsep bilangan

No	Indikator kinerja	frekuensi	persentase	Keterangan
1	Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan	17	85%	Tuntas
		3	15%	Belum tuntas
2	Mengenal konsep banyak-sedikit	16	80%	Tuntas
		4	20%	Belum tuntas
3	Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung	17	85%	Tuntas
		3	15%	Belum tuntas

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil ketuntasan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak usia 5-6 tahun pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. indikator menunjukkan angka bila ditunjukkan lambang bilangan pada saat pratindakan yaitu 9 anak atau 45% mendapatkan nilai tuntas. Selanjutnya pada siklus II setelah

diberikan tindakan dengan permainan *mancala* meningkat menjadi 17 anak atau 85% mendapat nilai tuntas. Anak yang ketika pratindakan pada saat guru menunjuk lambang bilangan 1 sampai 20 di papan tulis ada 11 anak yang belum tepat dalam menyebutkan bilangannya, kebanyakan anak hanya hafal dengan urutan bilangan 1 sampai 20 tetapi belum memahami lambang bilangannya. Setelah diberikan tindakan sebanyak dua siklus anak menjadi bisa menyebutkan bilangan dengan mudah. Sesuai dalam Depdiknas (2007) kemampuan matematika dasar yang perlu dikembangkan pada anak TK usia 5-6 tahun (kelompok B) antara lain membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Indikator membedakan konsep banyak-sedikit sebelum diberikan tindakan yaitu 7 anak atau 35% anak mendapat nilai tuntas. Selanjutnya pada siklus II setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 16 anak atau 80% mendapatkan nilai tuntas. Pada kondisi awal saat pratindakan kemampuan anak dalam membedakan konsep banyak-sedikit masih kurang optimal dikarenakan anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan

jumlah yang lebih besar dan yang sedikit serta masih sering terbalik ketika memberi tanda lebih besar ($>$) ataupun lebih sedikit ($<$). Triharso (2013) dan Seefeldt & Wasik (2008) mengungkapkan konsep matematika yang bisa dipahami anak usia dini di antara lain: bilangan, aljabar, penggolongan (klasifikasi), membandingkan, menyusun atau menata pola-pola, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas.

Indikator menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung pada saat pratindakan yaitu 5 anak atau 35% mendapat nilai tuntas. Selanjutnya pada siklus II setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 17 anak atau 85% mendapat nilai tuntas. Pada kondisi awal saat pratindakan anak masih mengalami kesulitan ketika mengerjakan LKA menjumlah benda, masih ada 15 anak yang belum tepat dalam menentukan jumlahnya. Namun setelah diberikan tindakan anak merasa lebih mudah dalam menjumlahkan benda. Burn (Sudono, 2000) mengatakan kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, pemecahan masalah.

Penerapan permainan *mancala* ketika anak mengambil biji dari dalam lubang dan membagikan ke dalam lubang

yang lainnya satu per satu sambil membilang dapat menstimulus pemahaman konsep bilangan untuk indikator menyebutkan bilangan ketika ditunjukkan lambang bilangan 1 sampai 20. Kemudian kegiatan memberi tanda lebih banyak dan lebih sedikit dengan cara menggumpulkan semua biji yang sudah didapatkan saat permainan berakhir dan selanjutnya menghitung jumlah biji yang didapat untuk membandingkan dengan hasil lawan dapat menstimulus pemahaman konsep bilangan untuk indikator membedakan konsep banyak-sedikit. Selanjutnya kegiatan mengambil biji dari dalam lubang dan membagikan biji satu per satu ke lubang yang lainnya dapat menstimulus pemahaman konsep bilangan untuk indikator menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung karena pada kegiatan ini anak dapat membaggikan biji ke dalam lubang lainnya sambil menghitung jumlah biji di dalam lubang ditambah dengan jumlah biji yang dimasukkannya. Dewa (2014) menjabarkan *mancala* merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan sebuah papan dengan lubang-lubang tertentu sebagai tempat untuk meletakkan sejumlah biji atau kerikil, yang selanjutnya disebut sebagai biji *mancala*. Langkah-langkah permainan *mancala* menurut Voogt (2003) adalah sebagai berikut: *pertama*, permainan dimainkan di papan

dengan sejumlah lubang, biasanya disusun dalam dua baris atau lebih. Terkadang lubang tambahan digunakan yang akan disebut dengan toko; *kedua*, permainan dimainkan dengan kumpulan biji yang sama (batu, biji, koin, atau kerang); *ketiga*, setiap pemain memiliki lubang, bukan counter. Seringkali, seorang pemain memiliki semua lubang di satu sisi papan; *keempat*, gerakan dilakukan dengan menabur, yang merupakan bentuk penghitungan; *kelima*, setelah (atau selama) menabur, biji dapat ditangkap. Oleh karena itu permainan *mancala* juga disebut permainan menghitung dan menangkap; dan *keenam*, pemenang dari permainan ini adalah yang menangkap banyak biji.

Memperhatikan hasil perbandingan setiap siklusnya dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan *mancala* dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut terbukti dengan kenaikan persentase penilaian pemahaman konsep bilangan, yaitu terdapat 16 anak atau 80% mendapat nilai tuntas setelah diberikan tindakan dengan permainan *mancala* dimana anak menjadi bisa menyebutkan bilangan dengan mudah, mampu membedakan jumlah yang lebih banyak maupun jumlah yang lebih sedikit serta bisa memberikan tanda lebih besar (>) ataupun lebih sedikit (<) dengan benar dan anak lebih mudah dalam menjumlahkan benda.

Hal ini sejalan dengan pendapat Vojt (2012) bahwa *mancala* merupakan permainan papan yang bersifat kognitif, berdasarkan logika, serta kombinatorik matematika. Pendapat lain disampaikan oleh Cruz, R. E., Cage, C. E., & Lian, M.-G. J. (2000) yang menunjukkan bahwa *mancala* bermanfaat bagi anak dengan ketidakmampuan belajar matematika.

Temuan lapangan selain dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan, penerapan Permainan *mancala* juga dapat melatih konsentrasi anak, melatih keterampilan berhitung, mengenal operasi aritmatika dasar, serta anak mampu memecahkan masalah. Hal tersebut didukung oleh pendapat Lowe (Abah: 2018) bahwa permainan *mancala* memiliki beberapa manfaat yaitu melatih konsentrasi, melatih keterampilan berhitung, membaca jam, mengenal operasi aritmatika dasar, dan mampu memecahkan masalah. Sejalan dengan hal tersebut Mercer & Mercer (1998) mengatakan bahwa *mancala* bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan seperti menghitung, menjumlah, membandingkan, dan memperkirakan. Selain itu juga menguatkan ingatan, pengamatan dan konsentrasi, dan mendorong interaksi sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan permainan *mancala* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak kelompok B RA Al Hidayah 1 Sari, Pringanom, Masaran tahun 2018/2019 yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan permainan *mancala* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bilangan anak kelompok B RA Al Hidayah 1 Sari, Pringanom, Masaran tahun 2018/2019. Hal tersebut bisa dibuktikan setelah diberikan tindakan sebanyak dua siklus pada indikator menunjukkan angka bila ditunjukkan lambang bilangan anak menjadi bisa menyebutkan bilangan dengan mudah, dimana pada kondisi awal hanya 25% (5 anak dari 20 anak) meningkat menjadi 85%. kemudian indikator membedakan konsep banyak-sedikit anak menjadi mampu membedakan mana jumlah yang lebih banyak maupun jumlah yang lebih sedikit serta bisa memberikan tanda lebih besar ($>$) ataupun lebih sedikit ($<$) dengan benar, dimana pada kondisi awal hanya 35% (7 anak dari 20 anak) tuntas, meningkat menjadi 80%. Selanjutnya pada indikator menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung anak menjadi lebih mudah dalam menjumlahkan benda, dimana pada kondisi awal hanya 35% (7

anak dari 20 anak) tuntas, meningkat menjadi 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abah. (2018). The traditional i'tche (mancala) board game of the orokam people. *The Mathematics All Around Us*, 3.
- Arjun, R & Shekher, H. (2014). Game Boards (Mancala) on The Basalt Exposures and The Khandoba Temple of Deccan College Campus. *Bulletin of the Deccan College Research Institute*, 74(October), 26–27. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/26264689>
- Cruz, R. E., Cage, C. E., & Lian, M.-G. J. (2000). Let's play mancala and sungka: learning math and social skills through ancient multicultural games. *Teaching Exceptional Children*, 32(3), 38.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dewa, C. K. (2014). MancalaAHP : Game Tradisional Mancala Berbasis Analytic Hierarchy Process. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 1.
- Isnawati. (2009). *Membuat anak pintar berhitung hanya dalam 30 hari*. Yogyakarta: Gara Ilmu.
- Maulana. (2012). Berteka-teki, bermain dan bersenang-senang dalam matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 179–187.
- Mercer, C. D., & Mercer, A. R. (1998). *Teaching students with learning problems* (5th ed.). Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.
- Moursund, D. (2016). *Learning problem solving strategies by using games: a guide for educators and parents*. Eugene, OR: Information Age Education.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini* (Vol. 8). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, S. (2004). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan anak usia dini menyiapkan anak usia dini tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan pembelajaran pra sekolah dan sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sudono. (2010). *Sumber belajar dan alat permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Susanto. (2012). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Triharso, A. (2013). *Permainan kreatif & edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: Andi.
- Vojt, I. (2012). Mancala, game of thought. *The Museum of African Art*.
- Voogt, Linders, L., & Broek. (2010). Mancala games and their suitability for players with visual impairments. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 725.