

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Kemampuan Perkalian Dasar

a. Pengertian kemampuan

Kemampuan adalah sifat yang dibawa sejak lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik.¹ Kemampuan (*abilities*) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Yang dimaksud kemampuan atau *abilities* ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman semasa hidupnya.²

Kemampuan secara umum dapat dibatasi sebagai perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan Sudarwan Dengan demikian, suatu kemampuan dalam suatu pendidikan yang berbeda menuntut kemampuan yang berbeda-beda pula. Oleh karena itu pemebelajaran matematika sebaiknya tidak disetarakan dengan proses pembelajaran lainnya Karena setiap peserta

¹ Soelaiman, 2007, manajemen kinerja ; langkah efektif untuk membangun, mengendalikan dan evaluasi kerja, Jakarta : PT. Intermedia personalia utama, p 112.

² Soehardi, 2003, Esensi Perilaku Organisasional. Yogyakarta : fakultas ekonomi sarjanawiyata taman siswa, p 24.

didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda.³

Teori tahapan belajar dari Jerome Brunner yang dikutip oleh Pujiati dalam Nia Rusmania menyatakan bahwa untuk memahami pengetahuan yang baru, maka diperlukan tahapan-tahapan yang runtut yaitu:⁴

1. Tahap enaktif yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek yang konkret, yaitu belajar melalui objek-objek yang konkret. Sebagai contoh, anak menggunakan batu-batuan, daun-daunan, kerikil, kancing, batu, dan sebagainya pada saat anak mencoba untuk mengenal bilangan.
2. Tahap ikonik yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar (semi konkret). Anak sudah tidak menggunakan obyek yang konkret lagi, tetapi sudah menggunakan gambar-gambar.
3. Tahap simbolik yaitu tahap belajar melalui manipulasi lambang atau simbol.

b. Macam macam kemampuan

Menurut Guilford dalam Sumadi Suryabrata membagi kemampuan menjadi tiga jenis yaitu:⁵

1. kemampuan perseptual

Kemampuan perseptual adalah melalui kemampuan dalam mengadakan persepsi atau pengamatan antara lain mencakup faktor-

³ Sudarwan denim, 1994, *Tranformasi Sumber Daya Manusia*, Jakarta : Bumi aksara, p 12.

⁴ nia rusmania, 2015, *meningkatkan kemampuan berhitung perkalian bilangan asli dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas II SDN kalipucang bantul*, Jogjakarta : universitas negeri yogyakarta, p 55.

⁵ Sumadi suryabrata, 2003, *psikologi pendidikan*, Jakarta : raja grafindo, p 163.

faktor kepekaan indera, perhatian, kecepatan persepsi dan sebagainya.

2. Kemampuan Psikomotor

Kemampuan psikomotor adalah mencakup beberapa faktor antara lain: kekuatan, kecepatan gerak, ketelitian, keluwesan dan lain-lain.

3. Kemampuan Intelektual

Kemampuan Intelektual adalah kecenderungan yang menekankan pada kemampuan akal dimana mencakup beberapa faktor antara lain: ingatan, pengenalan, evaluasi, berfikir dan lain-lain.

c. Pengertian Operasi hitung

Menghitung atau Hitung memiliki definisi atau arti berdasarkan KBBI *Online*: membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak, dan sebagainya). Kata “hitung” menurut KBBI dalam Hasan Alwi yang mendapat awalan me-, akan menjadi kata kerja “menghitung” yang berarti: (1) mencari jumlahnya (sisanya, pendapatannya) dengan menjumlahkan, mengurangi, dsb; (2) membilang untuk mengetahui berapa jumlahnya (banyaknya); (3) menentukan atau menetapkan menurut (berdasarkan) sesuatu.⁶

Pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan

⁶ Hasan Alwi, 2007, Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3, Jakarta : Balai Pustaka, p 405.

perkembangan yang dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan (Susanto) dalam Prima Nataliya.⁷

Perkalian merupakan penjumlah yang berulang artinya perlu ada pengalaman sebelumnya untuk mengerti perkalian Materi perkalian pada sekolah dasar merupakan materi penting untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pemahaman secara menyeluruh sangat diperlukan.

2. Media Pembelajaran

Sebutan kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" yang memiliki arti perantara atau pengantar. Makna umumnya ialah semua yang dapat menyalurkan informasi dari sumber – sumber informasi kepada penerima informasi. Sebutan media ini sudah dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada hakekatnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.⁸

Media menurut (Karti Hari Sukarsih), yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Pengaturan media pembelajaran dan perabot kelas harus sedemikian rupa sehingga

⁷ Prima Natalia, 2016, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar vol 3 , Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, p 346.

⁸ Tomi Wingga Pratama, 2019, Aplikasi Pengenalan Benda Sekitar Untuk Anak Autis Berbasis Android, Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo vol 2, p 90.

mendukung suasana belajar mengajar, diharapkan anak menjadi :⁹

1. Disiplin dan rapih
2. Menanam kebiasaan yang baik
3. Mudah jika digunakan
4. Mudah digunakan oleh siapa saja
5. Fokus perhatian anak

Menurut Dimiyati, Media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran. guru berperan penting dalam memanfaatkan media dan sumber belajar tersebut.¹⁰ Menurut (Mayke Sugianto T), keterlibatan anak dalam melakukan kegiatan juga sangatlah penting karena ketika anak merasa senang maka selanjutnya kegiatan pembelajaran dimungkinkan akan berjalan lancar dan sesuai yang diahrapkan serta prestasipun akan meningkat seiring berjalannya waktu.¹¹

Media yang dapat dipilih adalah permainan tradisional congklak yang kemudian dikembangkan menjadi congklak matematika. Congklak dipilih karena jenis permainan tradisional tersebut mengandung unsur matematika pada permainannya. Kemudahan cara bermain dan murahnya biaya yang diperlukan untuk membuat media congklak matematika menjadi pertimbangan oleh peneliti untuk memilih media tersebut. Selain

⁹ Karti Hari Sukarsih, 2002, Media Pembelajaran Dan Jenis – Jenis Media Pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo persada, p. 17.

¹⁰ Dimiyati, 2009, Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta : rineka cipta, p. 92.

¹¹ Mayke Sugianto T,1995, Bermain, Mainan Dan Permainan. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, p 92.

itu, permainan tradisional congklak yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak bahkan banyak yang tidak mengenali beberapa jenis permainan tradisional juga menjadi alasan bagi peneliti untuk memilih permainan tersebut.¹²

3. Permainan Congklak

a. Permainan Congklak

Permainan merupakan alat untuk mengasah berbagai kecerdasan yang dimiliki anak, maka bermain dan permainan merupakan alat untuk pendidikan anak karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan serta mengajarkan anak untuk mulai berinteraksi dengan lingkungannya baik lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebayanya.¹³

Permainan dalam pembelajaran matematika disekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau teknik untuk mempelajari atau membina keterampilan dari suatu materi tertentu.¹⁴ Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan utama digunakan permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi senang. Apabila guru berniat merencanakan

¹² Rudi Ritonga, 2019, Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu vol 3, p 2027.

¹³ Diana Mutiah, 2010, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, p 113.

¹⁴ Sukayati, 2003, Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Makalah Pelatihan Superfisi Pengajaran Untuk Sd, Tanggal 19 Juni S.D. 02 Juli 2003). Yogyakarta: pppg matematika, p 14.

kegiatan permainan matematika dalam pembelajaran, maka guru perlu mengkaji topik yang tepat untuk kegiatan yang didukung oleh permainan. Dari kajian tersebut guru dapat memilih atau mengidentifikasi permainan yang bertujuan meningkatkan keterampilan matematika dan digunakan dalam waktu serta situasi yang tepat.

Menurut Moeslihatoen dalam jurnal Ditha Ramadhani & Yuhatriati mengatakan, dengan bermain anak dapat memuaskan pikiran dan juga perasaan, kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa emosi, sosial, nilai, dan sikap karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya sehingga menstimulasi kecerdasan, dan bakat yang dimiliki oleh anak. Oleh karena itu bermain adalah kebutuhan yang sangat penting bagi anak karena dari bermain lah anak banyak mendapatkan pelajaran dan pengalaman baru.¹⁵

Menurut Kurniati, congklak adalah permainan yang melibatkan para pemain untuk berpikir logika, karena permainan congklak mengatur strategi agar mendatkan poin lebih banyak dari pada lawan main, congklak adalah permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung, permainan ini juga memiliki beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung dan motorik halus. Oleh

¹⁵ Ditha Ramadhani & Yuhatriati, 2018, Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Melalui Permainan Congklak Angka Di Tk It Permata Sunnah Banda Aceh, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, p 52.

karena ini permainan congklak angka ini dapat melatih keterampilan berhitungnya dengan cara bermain permainan yang didalamnya terdapat nilai yang lebih yaitu matematika, seperti permainan congklak angka tersebut dapat merangsang anak untuk bermain sambil belajar dengan.¹⁶

Cara Bermain Congklak menurut Kurniati pemainan dilakukan oleh dua orang, saling berhadapan dengan papan congklak di antara mereka. Setiap lubang berpasangan diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya. Permainan congklak dilakukan dengan mengambil salah satu isi di lubang congklak kemudian sesuai arah jarum jam membagi masing-masing satu biji congklak yang berada di tangan pada setiap lubang yang dilewati termasuk lubang induk, setiap biji habis maka pemain langsung mengambil isi dilubang terakhir termasuk biji terakhir tersebut dan membagikannya kembali. Demikian terus menerus sampai pemain menemukan lubang yang kosong dan berhenti. Dengan demikian giliran bermain pindah pada lawannya. Bila salah satu pemain berhenti pada lubang yang pasangan didepannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji congklak yang ada di lubang pasangannya tersebut boleh dimilikinya dan masuk ke lubang induknya. Hal ini sering disebut nembak. Setiap pemain hanya mengisi lubang induknya sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah biji congklak yang

¹⁶ Kurniati. 2006. Permainan Tradisional Di Indonesia. Bandung : remaja rosdakarya.

lebih banyak adalah pemenangnya.¹⁷

Permainan dalam pembelajaran matematika disekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau tehnik untuk mempelajari atau membina ketrampilan dari suatu materi tertentu. Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan ketrampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi senang.

b. Manfaat permainan congklak

Menurut Mutiatin Ada beberapa manfaat yang terdapat pada permainan tersebut yaitu:¹⁸

1. Melatih kemampuan motorik halus

Saat memegang dan memainkan biji-biji congklak tersebut, yang paling berperan adalah motorik halus, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis.

Dengan kemampuan motorik halus yang baik, maka anak, dapat

¹⁷ Yeni dan Supriadi, 2015, Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A Tk Putra Ii Serang Tahun Ajaran 2015/2016. Serang : Infantia. Vol 4 No 2.

¹⁸ Mutiatin, 2010, Permainan Congklak Nusantara, Jakarta: rineka cipta, p. 100.

menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

2. Melatih Kesabaran dan Ketelitian

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan congklak. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

3. Melatih jiwa sportivitas

Dalam permainan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya dua (2) orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak saja. Kondisi kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimanapun kondisi tersebut harus diterima dengan besar hati. Situasi ini sangat berbeda, jika dibandingkan saat bermain permainan di komputer. Disaat merasa akan mengalami kekalahan, maka dengan mudah dapat mematikan (*off*) atau mengulang (*restart*) permainan tersebut.

4. Melatih kemampuan menganalisa

Untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik,

anak dapat memenangkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak.

5. Menjalin kontak sosial

Dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini. Karena dilakukan secara bersama-sama, maka terjalin suatu kontak sosial antara pemainannya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

Congklak sebagai salah satu alternatif Alat Permainan Edukatif (APE). Sebuah alat dinamakan sebagai APE ketika ia memiliki nilai manfaat yakni untuk menstimulasi potensi anak. Misalnya saja yang terstimulasi dalam congklak adalah kemampuan motorik halus, anak menggenggam biji congklak dan memindahkan dari tangannya dan dimasukkan dalam lubang. Kemampuan numerik, untuk anak yang belum dapat berhitung bisa distimulasi dengan memancingnya dengan sebutan angka yang tidak utuh. Selain itu bermain adalah suatu kegiatan yang dapat membuat kesenangan, bermain juga adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak.

c. Implementasi permainan congklak terhadap operasi hitung perkalian

Permainan congklak mampu melatih motorik halus pada anak sehingga Selain sebagai alat peraga pembelajaran matematika, permainan congklak secara tidak langsung juga menyumbang kegiatan jasmani adaptif anak. Ketika anak memindahkan biji congklak dari satu lobang ke lobang lain, maka mereka melatih motorik halus mereka.¹⁹

Dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan permainan congklak ini, tidak menggunakan aturan baku dalam permainan, tetapi aturan dimodifikasikan dan disesuaikan kebutuhan untuk mencapai kompetensi peserta didik tentang melakukan penjumlahan pada konsep perkalian.

B. Penelitian terdahulu

Adapun yang penelitian yang mendukung teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Supiyatun pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak pada kelompok A di Raudhotul Athfal Perw anida 1 Tlogoanyar Lamongan”.
menunjukkan bahwa dari kegiatan bermain congklak ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung

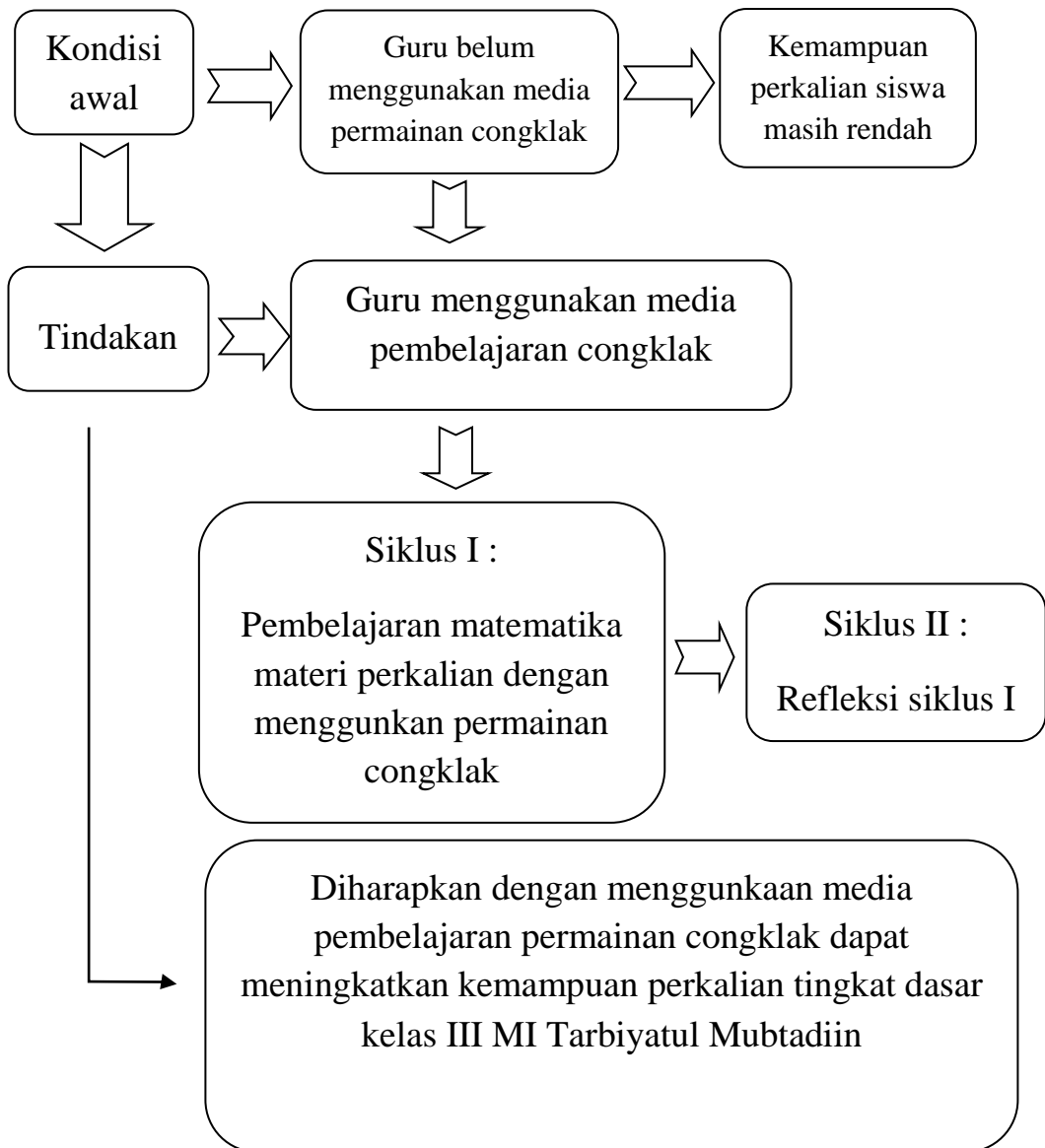
¹⁹ Rina Setiyowati, 2017, Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 182/I Hutan Lindung, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fkip Universitas Jambi, P 6.

2. Selanjutnya, pada penelitian Nataliya pada tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Congklak* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar”. penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Dkk pada tahun 2014 yang berjudul “Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan congklak bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk pengenalan konsep operasi hitung bilangan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD kelas 1 dan kelas 2 (usia 6-8 tahun) yang masih gemar bermain.
4. Pada penelitian yang dilakukan Ditha Ramadhani Dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Melalui Permainan Congklak Angka Di Tk IT Permata Sunnah Banda Aceh”. Bahwa Hasil pengamatannya menunjukkan terjadi peningkatan pada perkembangan kecerdasan logis matematis anak melalui permainan congklak angka.

2. Kerangka berpikir

Matematika merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis. Pembelajaran matematika, khususnya di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara bertahap. Mulai dari konkrit, semi konkrit sampai dengan abstrak. Namun pada saat proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas III MI Tarbiyatul Mubtadiin masih banyak yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pengajaran yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi yang disampaikan kepada siswa. Karena media Pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yaitu papan tulis, buku acuan guru dan buku siswa. mengingat kemampuan siswa dalam memahami materi pokok belum maksimal maka digunakan media Pembelajaran melalui permainan congklak. Melalui media pembelajaran ini siswa kelas kelas III MI Tarbiyatul Mubtadiin dapat meningkatkan hasil belajar.

BAGAN KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN



Gambar 2. 1