

**MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA
PANJANG MENGENAL KONSEP BILANGAN**

Nurul Fitria¹, Arissona Dia Indahsari²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

nurulfitriaaa15@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan permainan tradisional ular naga panjang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada mata pelajaran matematika di kelas 1 SD. Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur di beberapa sekolah mendorong para guru untuk menjadi kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk menunjukkan minat pada mata pelajaran matematika, sambil memberikan manfaat positif untuk perkembangan fisik dan emosional. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur dengan fokus pada pemahaman konsep bilangan melalui penerapan permainan ular naga panjang. Analisis data dilakukan secara teliti dan mendalam menggunakan sumber-sumber seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan penelitian terkait lainnya.

Kata Kunci ; Permainan Tradisional, Ular Naga Panjang, Konsep Bilangan

Abstract

This research explores the use of the traditional long dragon snake game as a learning medium to improve understanding of number concepts in mathematics subjects in grade 1 elementary school. Limited facilities and infrastructure in some schools encourage teachers to be creative in implementing the learning process. Previous research shows that learning through traditional games can provide motivation for students to show interest in mathematics subjects, while providing positive benefits for physical and emotional development. This research method uses literature study with a focus on understanding the concept of numbers through the application of the long dragon snake game. Data analysis was carried out carefully and in depth using sources such as books, journals, articles, internet sites and other related research.

Keywords ; Traditional Game, Long Dragon Snake, Number Concept

1. Pendahuluan

Setiap lembaga pendidikan perlu menyiapkan fasilitas dan infrastruktur yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di ruang kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran. Meskipun demikian, memenuhi kebutuhan tersebut tidaklah mudah karena biaya perangkat pembelajaran cukup tinggi bagi beberapa sekolah. Artinya, tidak semua sekolah mampu menyediakan peralatan pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kendala ini mengharuskan para guru untuk menjadi kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan lancar.

Bermain dan permainan merupakan bagian dari kehidupan anak-anak. Melalui bermain, mereka dapat merasakan kegembiraan. Bermain permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, bermain memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan seluruh potensi mereka, baik dari segi fisik, intelektual, maupun spiritual secara optimal. Dengan bermain, anak-anak dapat meraih berbagai manfaat, seperti kebahagiaan, membangun hubungan persahabatan, meningkatkan keterampilan motorik, dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan baru.

Suatu bentuk media pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah melalui penerapan permainan tradisional. Sebagaimana ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Nurrahmah & Ningsih pada tahun 2018, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk menaruh minat pada mata pelajaran matematika. Selain membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika, terutama konsep perkalian dan pembagian, permainan tradisional juga memberikan sejumlah manfaat positif untuk perkembangan fisik dan emosional anak. Di antaranya, permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosional, melatih keterampilan motorik, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman, guru, dan lingkungan sekitar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan tradisional ular naga panjang sebagai alat pembelajaran untuk mengukur keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada mata pelajaran matematika di kelas 1 SD. Penggunaan media permainan tradisional ular naga panjang ini disesuaikan dengan kurikulum materi ajar matematika kelas 1 SD.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki fokus untuk menilai efektivitas pemanfaatan permainan tradisional ular naga panjang sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan dalam mata pelajaran matematika.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur pada penelitian ini mencakup serangkaian kegiatan terkait dengan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengelola data penelitian secara obyektif, sistematis, analitis, dan kritis mengenai pemahaman konsep bilangan melalui penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular naga panjang. Meskipun persiapan penelitian ini serupa dengan penelitian lainnya, pendekatan ini melibatkan sumber dan metode pengumpulan data yang berfokus pada pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian dari artikel hasil penelitian yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini.

Penelitian studi literatur ini dilakukan dengan analisis yang teliti dan mendalam guna mencapai hasil yang obyektif terkait dengan pemahaman konsep bilangan melalui media pembelajaran permainan ular naga panjang. Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan data sekunder yang berasal dari hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan sumber lainnya yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Permainan Ular Naga

Ular naga adalah sebuah permainan yang mendapat popularitas yang cukup besar dan sering dimainkan di beberapa wilayah. Permainan ini melibatkan dua kelompok dengan jumlah anggota antara 5 hingga 10 anak. Permainan ular naga memerlukan perkarangan terbuka yang luas dan cukup penerangan. Lagu pada ular naga ketika barisan berputar melingkar melewati gerbang. Menurut satiawan (2016: 6) menyatakan bahwa Permainan 5-10 orang lagu untuk mengering permainan. Untuk lagu dalam permainan ular naga biasanya menyanyikan lagu ular naga. Namun, lagu tersebut dapat di rubah sesuai dengan keinginan dari para pemain tersebut. Berikut adalah lirik dari lagu ular naga : Versi 1 : “ular naga panjangnya bukan kepalang menjalar-jalar selalu kian kemari umpan yang lezat itulah yang di cari ini dianya yang terbelakang”. Versi 2 : “ular naga panjangnya bukan kepalang berjalan-jalan selalu kemari umpannya lezat inilah yang di cari itu diannya yang di belakang.

Menurut setiawan (2016: 6) adapun langkah-langkah permainan ular naga adalah sebagai berikut:

- 1) Awal permainan ini sama dengan ancak-ancak alis.
 - 2) Pada akhir permainan ancak-ancak alis, dua gerbang yang telah mendapatkan pengikut masing-masing kelompok berbaris dan saling berpegangan pada pundak anak didepannya.
 - 3) Anak yang paling besar diurutan paling depan.
 - 4) Kedua kepala atau pemimpin barisan ular naga saling berhadapan, kemudian mereka saling berusaha merebut ekor atau anak yang berada dibarisan ualar paling belakang.
 - 5) Ketika ular naga saling meraih ekor lawan, semua anggota barisan harus berpegangan erat pada pundak anak didepannya dan tidak boleh lepas tercerai berai.
 - 6) Ekor lawan yang berhasil ditangkap oleh kepala atau anak yang paling depan akan menjadi anggota ular naga yang menangkapnya.
 - 7) Begitu seterusnya, mana ular naga yang paling banyak pengikut, dialah pemenangnya.
2. Pengenalan Konsep Bilangan

Dibutuhkan metode yang efektif untuk memperkenalkan konsep bilangan kepada anak-anak sehingga mereka dapat dengan mudah memahami prinsip-prinsip dasar bilangan. Menurut Sudaryanti (2005:5) terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan pada anak, diantaranya adalah menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menghitung diatas sepuluh, menulis angka, memasang angka, serta membandingkan angka.

Diah Hartanti (1994:77) juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni: 1. Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain. 2. Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatn, pengelompokkan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebutkan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan, menulis angka, mencocokkan/ memasang angka serta membandingkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Maryati et al., 2019), yang mana peneliti menemukan hambatan Learning obstacle siswa pada materi keliling persegi dan persegi panjang terbagi kedalam lima tipe. Tipe satu, learning obstacle terkait dengan memahami bentuk bangun datar persegi dan persegi panjang. Tipe dua, learning obstacle terkait dengan menghitung keliling persegi. Tipe tiga, learning obstacle terkait dengan menghitung keliling persegi panjang. Tipe empat, learning obstacle terkait dengan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menghitung keliling persegi. Tipe lima, learning obstacle terkait dengan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menghitung keliling persegi panjang. hambatan belajar tersebut dapat diatasi dengan bahan ajar yang disusun oleh peneliti yaitu desain didaktis berbasis permainan tradisional ular naga untuk mengembangkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi keliling persegi dan persegi panjang. Pembelajaran disajikan melalui lembar aktivitas siswa dapat mengurangi atau mengatasi hambatan belajar yang ada sebelumnya. Hasil desain awal dan desain revisi yang sudah diimplementasikan menunjukkan adanya pengembangan kemampuan siswa. Sejalan dengan penelitian (Ulya, 2017) hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan permainan tradisional ular naga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial yaitu pada aspek perilaku interpersonal dalam hal menghargai orang lain, membangun suasana yang komunikatif, menunjukan sikap peduli kepada teman dan menjalin kerjasama dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri dalam hal kesadaran akan tanggung jawab dan memecahkan masalah.

Permainan tradisional ular naga ini bukan hanya meningkatkan aspek kognitif pada bidang matematik saja namun menurut penelitian (Nurrahmah & Ningsih, 2018) permainan tradisional ular naga merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik. Nilai Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional ular naga PAUD Al-Ihsan Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut, PAUD Al Ihsan pada kondisi awal 15, 38 %kemudian disiklus I meningkat menjadi 46,15 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,62% yang mengalami keberhasilan pada indikator kinerja. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ular naga sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Penelitian yang sama mengenai peningkatan kemampuan motorik anak yang dilakukan oleh (Erlin Prasetyo, 2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen dengan permainan ular naga adalah 88.125 dan SD sebesar 8.59 sedangkan pada kelompok kontrol dengan permainan ular naga adalah 78.75 dan SD sebesar 7.5. Pada pengujian hipotesis diperoleh t hitung sebesar 2.4671 dan t tabel sebesar 2,10092 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk = 18.

Maka dapat disimpulkan penggunaan permainan ular naga efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

3. Simpulan

Penelitian ini mengenalkan konsep bilangan dengan beberapa cara, seperti menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan metode lainnya. Konsep bilangan dapat diajarkan dengan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan, menulis angka, mencocokkan/memasangkan angka, dan membandingkan angka. Penelitian ini juga menemukan bahwa permainan tradisional ular naga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial, seperti menghargai orang lain, membangun suasana komunikatif, menunjukkan sikap peduli, menjalin kerjasama, dan kesadaran akan tanggung jawab. Penggunaan permainan ular naga juga efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif di sekolah.

Dengan demikian, keseluruhan penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional ular naga bukan hanya bermanfaat untuk aspek kognitif matematika, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan motorik kasar anak. Penggunaan permainan ini dapat dianggap efektif sebagai media pembelajaran dalam konteks pendidikan.

Daftar Referensi

- Diah Hartanti (1994). Program Kegiatan Belajar TK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryati, S., L, E. N., & Pranata, O. H. (2019). Desain Didaktis Keliling Persegi Dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Oray-orayan. Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 70. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17982>
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 43. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>
- Sudaryanti. (2006). Pengenalan matematika anak usia dini . Yogyakarta: UNY Press.
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2016). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ancakancak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec.
- Ulya, H. dan Rahayu, R. 2017. Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. Jurnal Aksioma