

PENERAPAN POLA PIKIR BERHITUNG CEPAT DAN TEPAT MELALUI PERMAINAN TRADISONAL DENDE

Abdul Gaffar¹, Nur Rahayu², Harianti Rukmana³, Alfi Maulidia Astari⁴, Moh Alfiyan Nur⁵,
Nurjannah NR⁶, Andi Nela Latifah⁷, Ahmad Amin Saleh Aripin⁸, Aulia Ananda⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

¹gaffarabg@gmail.com

²nrrhayu11@gmail.com

³hariantirukmana03@gmail.com

⁴alfimaulidiaastari@gmail.com

⁵moh.alfiyannur@gmail.com

⁶nurjannahnrr@gmail.com

⁷nelalatifah07@gmail.com

⁸ahmadamin180498@gmail.com

⁹auliaanandasj@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung cepat dan tepat pada anak-anak melalui permainan tradisional Dende serta mengajarkan anak-anak untuk menghargai dan memahami warisan budaya mereka sendiri. Kegiatan ini dilaksanakan dimulai dengan melakukan sosialisasi, kemudian pelaksanaan dan terakhir refleksi kegiatan. Dalam kegiatan sosialisasi dilakukan pengenalan kepada warga dan peserta terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap pelaksanaan terdapat dua bagian kegiatan yaitu kelas berhitung cepat dan turnamen dende. Pada kelas berhitung cepat, anak-anak dilatih untuk berhitung cepa dan tepa menggunakan trik jarimatika. Dalam turnamen dende anak-anak menerapkan keterampilan berhitung cepatnya dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusias, keterlibatan aktif, semangat anak. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan adalah adanya peningkatan keterampilan berhitung anak serta pelestarian permainan tradisional dende. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa integrasi budaya lokal dan pembelajaran matematika efektif digunakan dalam meningkatkan semangat anak untuk belajar matematika

Kata Kunci: Berhitung cepat, permainan tradisional dende, pelestarian budaya.

Pendahuluan

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah usaha kebudayaan yang bermaksud memberikan bimbingan dalam hidup tumbuhnya jiwa raga anak didik agar dalam garis-garis kodrat pribadinya serta pengaruh-pengaruh lingkungan, mendapat kemajuan hidup lahir batin (Suparlan, 2014). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kebudayaan lokal telah banyak dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran yakni dengan menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Hal ini sejalan dengan kurikulum pendidikan saat ini yang menuntut adanya keterlibatan budaya dan perkembangan teknologi dalam Pendidikan. Topik terkait budaya dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dikenal sebagai etnomatematika (Saparuddin dkk., 2019). Seorang pendidik harus mampu kreatif dalam mengajar, dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran akan menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu jenis

**Correspondent Author:* gaffarabg@gmail.com

permainan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional yang kebanyakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak. Permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal dan mempelajari budaya mereka sendiri (Aypay, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kampung Pemulung di Jl. Pelita Raya Kel. Rappocini, Kec. Kassi-Kassi, Kota Makassar, diperoleh permasalahan bahwa sebagian besar anak-anak di desa memiliki persepsi negatif terhadap mata pelajaran matematika. Anak-anak menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Salah satu penyebab utamanya adalah metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Guru cenderung menjelaskan materi matematika secara teoretis tanpa mengaitkannya dengan kehidupan nyata atau budaya lokal, sehingga membuat pelajaran terasa abstrak dan sulit dipahami. Pembelajaran matematika yang dinilai menakutkan faktor utamanya ialah terlepas dari kesulitan menghitung dan juga faktor guru yang cara mengajarnya bisa dikatakan menyeramkan atau sering disebut guru killer. Hal ini juga merupakan salah satu mengapa para siswa kurang motivasi untuk belajar matematika (Siska Dwi Astiati & Ilham, 2023).

Permasalahan ini memotivasi kami untuk merancang kegiatan yaitu "Pola Pikir Berhitung Cepat dan Tepat Melalui Permainan Tradisional Dende". Kegiatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan konsep-konsep matematika dengan permainan tradisional Dende yang akrab di kalangan anak-anak dan masyarakat desa. Permainan dende dijadikan agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat meningkatkan motivasi anak-anak belajar matematika dan memperkuat rasa kebanggaan terhadap budaya lokal.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di Hertasning yang terletak di Jln. Bangkit Raya, Kelurahan Rappocini, Kecamatan Kassi-Kassi, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia. Peserta kegiatan ini adalah anak-anak umur 8-11 tahun berjumlah 20 orang. Dalam kegiatan ini kami bekerjasama dengan komunitas Darikita yang aktif bergerak dibidang sosia-pendidikan. Prosedur kegiatan yang dilakukan terdiri atas tiga tahap, yaitu sosialisasi, pelaksanaan dan refleksi.

1. Tahap Sosialisasi

Terdapat dua tahap yang telah dilaksanakan, tahap pertama berlangsung pada tanggal 19 Agustus 2024 dan tahap kedua pada 21 Agustus 2024. Pada tahap pertama, kami melakukan sosialisasi kepada RT setempat, masyarakat, serta anak-anak mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menjelaskan rencana kegiatan kepada seluruh pihak yang terlibat. Pada tahap kedua, acara sosialisasi dihadiri oleh dosen kami, Abdul Gaffar, S.Pd., M.Pd., serta beberapa anggota komunitas Darikita yang bekerja sama dengan kami. Dalam pertemuan ini, kami menjelaskan secara detail mengenai tujuan dan aturan dari kelas berhitung serta turnamen Dendee. Kehadiran dosen dan anggota komunitas Darikita memberikan tambahan wawasan dan dukungan yang penting untuk kelancaran kegiatan, serta memastikan bahwa semua peserta memahami dengan baik kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 1. Tahap Sosialisasi

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan proyek kepemimpinan kami terdiri dari dua bagian utama yaitu:

a. Kelas Berhitung Cepat

Kegiatan pertama dalam kelas berhitung cepat dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak-anak dalam berhitung dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Pada sesi ini, anak-anak akan diperkenalkan pada teknik-teknik dasar untuk berpikir secara cepat dan akurat dalam berhitung. Melalui berbagai latihan dan permainan interaktif, mereka akan belajar mengenali pola angka, mempercepat proses perhitungan, dan mengasah ketepatan dalam menjawab soal. Dengan metode ini, diharapkan anak-anak dapat membangun kepercayaan diri mereka dalam berhitung dan mengembangkan keterampilan matematika yang solid sejak dini.



Gambar 2. Kelas Berhitung Cepat

b. Turnamen Dende

Kegiatan kedua dalam program ini adalah turnamen dende-dende, yang dirancang untuk menerapkan kemampuan berhitung yang telah diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam kegiatan ini, permainan tradisional dende-dende akan diadaptasi ke dalam konsep berhitung matematika yang memfokuskan pada kecepatan dan ketepatan. Melalui perlombaan ini, anak-anak akan mempraktikkan teknik berhitung yang telah dipelajari dalam situasi yang kompetitif namun tetap penuh keceriaan. Dengan menggabungkan elemen permainan tradisional dan matematika, diharapkan mereka dapat lebih memahami dan menguasai konsep berhitung sambil menikmati pengalaman belajar yang dinamis dan bermanfaat.



Gambar 3. Turnamen Dende

3. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini, kami akan mengadakan sesi evaluasi setiap kali kegiatan selesai untuk menilai dan merenungkan proses yang telah berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk

mendiskusikan hasil dan pengalaman dari kegiatan hari itu, serta untuk mengevaluasi efektivitas konsep yang telah diterapkan. Berdasarkan observasi lapangan pada hari pertama, kami akan merevisi dan menyesuaikan konsep kegiatan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan respons peserta. Dengan pendekatan ini, kami berharap dapat terus meningkatkan kualitas dan relevansi setiap kegiatan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal dan sesuai dengan perkembangan anak-anak.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan proyek kepemimpinan ini memberikan gambaran yang komprehensif terhadap kemampuan berhitung anak-anak serta pengenalan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini terdiri dari dua bagian utama yaitu kelas berhitung cepat dan turnamen dende. Keduanya memberikan kontribusi unik dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berhitung, dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Pada bagian pertama, yaitu kelas berhitung cepat anak-anak diperkenalkan teknik-teknik dasar berpikir cepat dan akurat dalam berhitung menggunakan jarimatika. Hasil dari sesi ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mampu mempercepat proses perhitungan, tetapi juga mengasah ketepatan dalam menjawab soal-soal matematika. Melalui pengajaran dan latihan anak-anak dapat mengetahui trik berhitung dengan lebih mudah dan secara bertahap meningkatkan kecepatan mereka dalam melakukan perhitungan. Selain itu, kelas ini juga memberikan dampak terhadap kepercayaan diri anak-anak dalam menjawab soal-soal berhitung. Mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus berlatih serta mengembangkan keterampilan berhitung mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Jaelani & A`yun, (2023) bahwa metode jarimatika efektif digunakan untuk meningkatkan perkalian siswa tingkat Sekolah Dasar.

Bagian kedua dari kegiatan ini yaitu turnamen dende yang merupakan adaptasi permainan tradisional dende-dende dalam konteks pembelajaran matematika. Melalui turnamen ini, anak-anak ditantang untuk menerapkan keterampilan berhitung yang telah dipelajari. Hasil dari turnamen ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias, berpartisipasi aktif, dan semangat. Turnamen ini menekankan pada kecepatan dan ketepatan berhitung, yang mendorong anak-anak untuk berpikir lebih cepat namun tetap dalam menjawab soal-soal matematika. Penggunaan permainan dende sebagai media dalam pembelajaran matematika menunjukkan lingkungan belajar yang lebih positif, hal ini dikarenakan pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang anak-anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Az Zahrah & Basri (2017) bahwa permainan dende dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar matematika. Selain itu permainan dende juga dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi hal ini sejalan dengan hasil penelitian Salama & Ulpi (2021) bahwa permainan dende dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Adapun tahap refleksi dalam kegiatan ini dilakukan setelah setiap sesi kegiatan selesai untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan. Berdasarkan hasil refleksi dari hari pertama, beberapa penyesuaian dilakukan pada metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini bersifat dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta dan memastikan bahwa setiap anak mendapat kesempatan yang maksimal untuk belajar dan berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa "Penerapan Pola Pikir Berhitung Cepat dan Tepat Melalui Permainan Tradisional Dende" berhasil mengintegrasikan elemen budaya lokal dengan pembelajaran matematika yang efektif. Anak-anak tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan berhitung mereka melalui pengalaman yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, permainan tradisional dende-dende tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, namun juga sebagai media edukasi yang membantu anak-anak untuk mengembangkan pola pikir berhitung yang cepat, tepat, dan sistematis.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari proyek kepemimpinan ini adalah proyek ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa terhadap konsep-konsep matematika melalui metode-metode berhitung cepat, penggunaan media permainan tradisional yakni permainan dende memberikan variasi model asesmen akhir yang dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan monoton, anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar karena permainan ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih rileks dan menantang secara positif dan kegiatan lomba dende sebagai bentuk asesmen akhir untuk meningkatkan minat belajar siswa dan diberikan reward kepada siswa yang berhasil mencapai peringkat pertama dalam permainan. Adapun saran dalam proyek kepemimpinan ini adalah waktu pelaksanaan permainan dende sebaiknya diefisienkan sebaik mungkin dan pelaksanaan lomba dende dilaksanakan ditempat yang lebih luas agar tidak mengganggu akses jalan warga.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Bapak Abdul Gaffar, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah proyek kepemimpinan yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada kami selama proses perencanaan samapai dengan pelaksanaan kegiatan. Pihak komunitas Darikita yang telah mendukung dan ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan proyek kepemimpinan dan seluruh panitia pelaksana dalam hal ini teman-teman kelompok proyek kepemimpinan yang telah bekerjasama menyukseskan kegiatan ini.

Referensi

- Aypay, A. (2016). Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62), 283–300. <https://doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Az Zahrah, F., & Basri, S. (2017). Penerapan Metode Bermain Dende-Dende dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geometri Siswa SD di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros. *Ecosystem*, 17, 661–669.
- Jaelani, H. A., & A`yun, D. Q. (2023). Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1060–1066. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1885>
- Salama, N., & Ulpi, W. (2021). Pengembangan model permainan tradisional dende-dende untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(1), 16–22.
- Saparuddin, A., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. (2019). Etnomatematika Dalam Perspektif Problematika Pembelajaran Matematika: Tantangan Pada Siswa Indigenous. *Universitas Negeri Semarang*, 910–916.
- Siska Dwi Astiati, S., & Ilham, I. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kecemasan Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1294–1302. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5070>
- Suparlan, H. (2014). Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 1–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/22187/13814>