**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses mendidik yang lebih baik atau proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik fisik/mental. Pendidikan juga mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu. Dalam undang-undang system Pendidikan Nasional Tahun 1990 yang membahas tentang jalur pendidikan (pasal12) disebutkan bahwa “jenjang pendidikan yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri atas pendidikan dasar,pendidikan menengah dan pendidikan tinggi”(ayat 1). Pada ayat 2 disebutkan bahwa : “selain jenjang pendidikan sebagaimana yang dimaksudkan pada ayat (1) dapat diselenggarakan pendidikan pra sekolah”. Selanjutnya dijelaskan bahwa “pendidikan pra sekolah dapat diikuti oleh peserta didik sebelum memasuki pendidikan dasar”. Pendidikan pra sekolah lebih dikenal dengan jalur pendidikan TK. Taman Kanak-Kanak (TK) adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia pra sekolah dari 3-6 tahun untuk pembinaan perkembangan kepribadian, kesejahteraan dan pembinaan sifat-sifat dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada diri anak adalah aspek berhitung sebab berhitung ini merupakan suatu kemampuan dan keterampilan yang dimiliki setiap anak. Kemampuan tersebut baru sebatas potensi yang belum dapat digunakan tanpa suatu pengembangan dan pendidikan optimal.

1

Berhitung berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang merupakan urutan yang berkembang dengan dinamis dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hirorki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Dalam pola perkembangan kecerdasan, daya ingat mendahului penalaran abstrak. Daya ingat untuk materi konkrit berkembang dan mencapai puncaknya lebih awal dari penalaran. Variasi seperti ini penting karena pengaruhnya kemampuan anak untuk mengerti dan ketepatan pengertiannya.

2

Peningkatan berhitung manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa; mulai dari proses-proses berpikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep - konsep yang abstrak dan logis. Kemampuan berhitung diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat,didengar,dirasa,diraba ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya di Taman kanak-kanak dalam lembaga pendidikan sejenis lainya, peningkatan berhitung dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak adalah melalui penerapan bermain congklak,dimana anak diharapkan akan mampu bermain dan menghitung dengan baik.

Melalui bermain conglak anak dapat berhitung dengan lancar dan mengetahui jumlah isi permainan yang ada pada setiap lubang. Oleh karena itu,bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, anak tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari anak sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam bermain congklak yang dilakukannya berulang kali. Selain untuk kesenangan,ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain

Bermain congklak bagi anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekpresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan. Dengan bermain congklang anak sebenarnya sedang mempraktekan tingkat kecerdasannya atau daya pikirnya yang ada pada diri anak untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain congklak anak dapat mengembangkan otak kasar dan halus untuk meningkatkan penalaran dan pemahaman kebenaran membentuk daya imajinasi dan daya piker.

3

Anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan melalui bermain congklang dan melatih anak menggunakan jari-jari tanganya sehingga kecerdasan anak lebih tersalurkan dengan penerapan bermain congklak.

Kenyataan tersebut diatas menunjukkan bahwa pendidikan dan pelatihan sangat berpengaruh dan penting artinya dalam proses peningkatan kemampuan berhitung anak dengan kata lain semakin baik kemampuan berhitung anak semakin baik pula pendidikan dan pelatihan yang diperolehnya.

Konsekuensi logis dari hal tersebut adalah para guru, terutama guru Taman Kanak-Kanak harus mampu menciptakan situasi belajar dan model pembelajaran yang baik bagi anak, dalam arti bagaimana menciptakan situasi belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebab hal ini akan berpengaruh besar dalam peningkatan berhitung anak.

Khusus anak-anak usia Taman Kanak-Kanak,pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga akan memberikan konstribusi besar bagi perkembangan anak. Baik metode pendekatan materi maupun situasi pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Hal ini dimaksudkan untuk mempertahankan dan meningkatkan motipasi belajar.

Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng adalah Taman Kanak-Kanak yang menyediakan fasilitas belajar sesuai kemampuan sekolah dengan peningkatan kemampuan berhitung dengan adanya bermain congklang Peningkatan berhitung pada Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng dapat meningkatkan motivasi anak mengikuti proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dan kecenderungan anak cepat datang kesekolah, dan sebelum pelajaran dimulai anak dapat bermain. Bermain congklak merupakan bagian dari aktivitas peningkatan kemampuan berhitung bagi anak Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

4

Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Libureng terlihat adanya suatu gejala yang terlihat pada beberapa anak, diantaranya (1 ) Anak belum mampu berhitung dengan tepat,(2) Anak belum mampu bermain dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung pada anak Taman Kanak - Kanak, tertutama di Taman Kanak-Kanak Libureng masih kurang sehingga perlu ditingkatkan secara optimal.

Tulisan ini akan memfokuskan titik kajian terhadap berbagai situasi dan kondisi pembelajaran kemampuan berhitung bagi anak Taman Kanak-Kanak, dan upaya yang perlu dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

Atas dasar pemikiran di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.”

5

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng?

**C.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

**D.Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang akan diharapkan akan memberikan manfaat atau konstribusi dalam:

**1. Manfaat Teoritis**

1. Sebagai salah satu bahan ajar bagi pendidik atau guru dalam pelaksanaan

Pengembangan pendidikan.

2.Menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam pemilihan media

pengajaran di Taman Kanak-Kanak.

3.Diharapkan dengan hasil penelitian ini menjadi bahan masukan dan

menambah pengetahuan bagi guru, dalam peningkatan kemampuan

6

berhitung melalui penerapan bermain bersama dengan media congklak.

**2.Manfaat Praktis**

1.Menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dalam hal penulisan

skripsi.

2.Meningkatkan kualitas diri dengan minat baca.

3.Sebagai sumber pengetahuan bagi penulis tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak di Taman Kanak- Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

**E.Sistematika Penelitian**

Pada sistematika penelitian menerangkan tentang bab I pendahuluan, latar belakan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian dan

Sistematika penelitian. Pada bab II menerangkan tentang kajian pustaka, kerangka pikir, hipotesis tindakan. Sedangkan pada bab III berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, fokus penelitian, deskripsi lokasi penelitian, prosedur penelitian, analisis data, jadwal penelitian. Pada bab IV bagian ini memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan,dan bab V penutup berisi kesimpulan dan saran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

**A.Kajian Pustaka**

Dalam hal ini diuraikan teori yang dapat dijadikan acuan penelitian, sehubungan dengan masalah diajukan, maka dianggap perlu membahas landasan teoritis sebagaimana uraian berikut:

**1. Pengertian Berhitung**

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat bermain. Oleh karena itu alat bermain ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Menurut B.E.F.Montolalu (2005:216) mengemukakan tentang berhitung yaitu “mengerjakan hitungan, pengurangan dan penambahan”. Berhitung ini akan dapat berkaloborasi dengan teman lingkungan, orang tua, guru atau benda-benda sekitar yang sekirannya dapat memberikan strategi dalam berhitung anak dapat pengembangan sosial lewat dari lingkungan yang berupa dorongan, semangat/motivasi dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan mental anak. Setting serta fasilitas tersedia disekolah yang dapat mengarahkan anak aktif bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi tantangan yang harus dijawab seorang guru dapat menyediakan sarana bermain didalam maupun diluar sekolah sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi serta rasa kesetia kawanan secara positif.

7

Anak usia dini atau masa yang sangat strategis untuk mengenal bergitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan, rasa ingin tahuannya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangan. Apabila berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak hal tersebut terampilan diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuan.

Hurlock (2007:5) mengatakan bahwa “usia prasekolah merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak”. Upaya pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan salah satunya dengan dengan cara berhitung, berhitung di taman kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi kesiapan mental social dan emosional. Pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

8

Usia 3 tahun minat anak terdapat angka umumnya sangat besar disekitar lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka sering kali ditemui mis : jam dinding, mata uang, kalender bahkan angka pada kue ulang tahun. Maka dengan sendirinya anak akan mengenal angka dengan cara mengenal, melihat dan mengerti berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari dan konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika.

Berhitung di taman kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut disekolah dasar seperti konsep bilangan,lambang bilangan,warna bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis. kritis, cermat kriatif dan disiplin pada diri anak, karena masa taman kanak-kanak salah satunya sebagian masa bermain.

**2. Tujuan Berhitung**

9

Tujuan berhitung menurut Andang Ismail (2008;12) agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut:

1).Dapat berpikir logis dan sistimatis sejak dini, 2) Dapat menyusaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, 3) Memiliki ketelitian ,konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

**3. Kemampuan Berhitung**

Menurut Bangbois (2005) kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menalarkan dengan menggunakan angka dan konsep berhitung lainnya kemampuan berhitung seringkali dijadikan tolak ukur kecerdasan seseorang. Pelajaran berhitung merupakan pelajaran yang menjadi momok yang menakutkan ini adalah opini yang secara tak sadar dibentuk oleh orang tua, guru, dan teman-teman. Nilai matematika adalah yang terpenting tidak mengapa yang lain rendah asalkan matematika tinggi, padahal kemampuan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan pada saat memasak seorang koki tepat memberi takaran agar masakannya sedap disantap, demikian pula ketika mencampurkan cat berbeda warna komposisinya harus seimbang untuk menghasilkan warna indah yang di inginkan. Sewaktu lahir otak bayi sudah besar 25% otak orang dewasa pada usia 18 bulan otaknya berkembang dua kali lipat, pada umur 6 tahun besar otaknya mencapai 90% otak orang dewasa. Pada masa keemasan tersebut otak anak sangat mudah menyerap seperti spons menyerap air, disinilah masa-masa emas perkembangannya. Orang tua cerdas tentu tidak ingin menyia-nyiakan masa keemasan ini dengan member stimulasi optimal.

Tahap pengajaran dimulai mengajarkan kemampuan berhitung dengan mengenalkan jumlah dan bukan simbol sebagai contoh kenalkan satu dengan menunjukkan satu buah jeruk, dan bukanya menunjuk pada angka 1 katakan padanya satu. Kemudian tunjukkan 2 batang krayong lalu hitung sambil menunjuk satu persatu batang krayong ucapkan ini jumlahnya dua, lalu tunjukkan lagi 3 dan hitung sambil menunjuk tahap ini bisa dimulai sejak anak baru lahir setelah itu barulah anda kenalkan dengan persamaan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Mulai dari menunjukkan 1 buah jeruk misalnya ucapkan ini jumlahnya satu kemudian letakkan 2 buah jeruk di dekatnya tetapi tetap terpisah hitung 2 buah jeruk yang baru ini sambil menunjuk dan mengucapkan satu, dua lalu dekatkan 1 buah pertama dengan 2 jeruk kedua dan ucapkan satu ditambah dua menjadi satu, dua, tiga sambil menunjuk. Setelah itu barulah anda bisah melanjutkan dengan mengajarkan lambang bilangan lalu mengenalkan persamaan dengan angka, pengenalan symbol ini baru bisa dimulai ketika anak sudah siap,mampu menunjukkan dengan tangan atau mata yaitu ketika anak kira-kira berusia 1 tahun.Menurut Bangbois (2005) tips berhitung pada anak sebagai berikut :

10

10

11

1. Jadikan pelajaran sebagai hadia bukan hukuman lakukan

permainan belajar berhitung saat anda dan anak anda

keduanya berada dalam keadaan senang dan riang bila

anak sedang rewel misalnya karena sakit, lapar, atau

mengantuk jangan melanjutkan atau hentikan permai

nan,2) Apapun materi pelajaranya lakukanlah dengan

cara yang menyenangkan dan bukan sebaliknya dengan

penuh ketegangan, 3) Satu hal yang harus di ingat

jangan pernah mengujinya karena mengujinya adalah

lawan dari belajar sementara belajar itu memanfaatkan

waktu, menyenangkan dan rileks.

**4. Prinsip – Prinsip Berhitung**

Menurut Depdiknas (2007:2) adapun prinsip-prinsip berhitung sebagai berikut :

1.Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan

menghitung benda - benda atau pengalaman peristiwa kongkrit

yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar, 2) Pen

getahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan

secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari

kongrit ke abstrak, mudah kesukar, dan dari sederhana ke yang

lebih kompleks, 3) Berhitung akan behasil jika anak–anak diberi

kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan

masalah-masalahnya sendiri, 4) Berhitung membutuhkan suasana

menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi

anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan

benda sederhana (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah diguna

kan dan tidak membahayakan,5)Bahasa yang digunakan di dalam

pengenalan konsep berhitung seyokyanya bahasa yang sederhana

dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di ling

kungan sekitar anak, 6) Dalam permainan berhitung anak dapat

dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep

masa transisi dan lambang, 7) Dalam mengevaluasi hasil perkem

bangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

**5. Pengertian Congklak**

12

Menurut Sumardyono (1975:10) congklak adalah permainan tradisional Indonesia dan juga beberapa daerah lain diwilaya ini. “Ini adalah permainan yang membutuhkan dua orang untuk memainkannya. ”Dan mencegah permainan ini adalah untuk mendapatkan sebagai batu banyak, sebagai dibayangkan dan pemain yang satu bisa mendapatkan sebagian besar dari batu atau bahkan semua batu pada akhirnya akan berubah menjadi pemenangnya. Ada banyak bulat bahwa peserta harus mengambil, tidak ada waktu membatasi tetapi peserta harus menghancurkan lawan dengan memiliki sebagian besar atau semua batu itu.

Ada dua alat mungkin yang mempekerjakan untuk bermain congklak. Pada hari-hari sebelumnya, banyak orang yang bisa bermain congklak hanya menggunakan beberapa batu sebagai alat mereka. Dalam hal ini pemain harus menggali lubang bermain tanah dan mereka akan menggunakan lubang sebagai salah satu alat yang lebih. Cara lain atau salah satu yang beberapa orang lakukan saat ini adalah bahwa meraka akan membeli alat congklak yang sepotong kayu yang memiliki lubang di dalamnya sebagai tempat untuk meletakkan batu masuk pada pemain ini juga tidak menggunakan batu lagi dan itu telah diganti dengan marmer kecil dan indah.

Pada umumnya jumlah lubang keseluruhan adalah 16, yang dibagi menjadi tuju lubang kecil dan satu lubang tujuan untuk masing-masing pemain. Lubang tujuan merupakan lubang terkiri (biasanya diameternya lebih besar), Skor kemenangan ditentukan dari jumlah biji yang terdapat pada lubang tujuan tersebut. Setiap pemain mengambil semua biji yang terdapat pada lubang kecil yang diinginkan , untuk disebar satu biji per lubang berurutan searah jarum jam langkah tersebut dilakukan berulang. Apabila pada lubang terahir meletakkan biji masih ada isinya (lubang tersebut tidak kosong) maka pemai tersebut melanjutkan dengan mengambil semua biji yang terdapat pada lubang tersebut dan melanjutkan permainan. Apabila meletakan biji terakhir berada pada lubang yang kosong maka pemain tidak dapat melanjutkan langkah. Giliran untuk bermain berpindah kelawan keadaan ini disebut sebagai keadaan mati.

Permainan berakhir apabila seluruh biji sudah berada pada lubang tujuan masing-masing pemain, atau apabila salah satu pemai sudah tidak memiliki biji pada lubang-lubang kecil untuk dimainkan (disebut mati jalan). Pemenangnya adalah yang memiliki jumlah biji terbanyak pada lubangnya.

13

Arti bermain menurut Badrun Zaman (2008:7) menyatakan antara lain: “bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan”. Untuk pencapaian kepuasan tersendiri bagi anak taman kanak-kanak bermai congklak dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

**6. Manfaat Bermain Congklak**

Congklak atau dengan nama lain dhakon merupakan permainan untuk 2 orang pada intinya permainan adalah mengisi setiap lubang pada papang congklak dengan biji-bijian satu persatu, tanpa boleh terlewatkan atau ada yang terisi lebih dari satu. Dilakukan secara bergiliran sampai semua biji-bijian yang ada habis dan pemenang permainan conglak adalah pemilik biji-bijian terbanyak pada akhir permainan.

Menurut Sudono (2000:67) manfaat bermain congklak adalah Sebagai berikut:

14

“1) Melatih kemampuan menipulasi motorik halus,2) Melatih konsentrasi,3) Mendidik sifat sportifitas anak,4) MelatihKemampuan mengatur strategi,5) Sarana belajar berhitung,6) Melatih koordinasi 2 sisi tubuh.”

Bermain merupakan dunia anak dan cara mereka mempelajari dunia yang merupakan hak setiap anak tanpa batas usia karena bermain mempunyai banyak manfaat dan nilai posituf. Sementara kemajuan teknologi membuat permainan tradisional tersingkir dengan permainan elektronik yang antara lain merupakan mobil remote, video games, dan permainan computer.

Saat ini jarang terlihat permainan teradisional dimainkan oleh anak-anak terutama di kota besar memang banyak kendala yang dihadapi dalam memainkan permainan ini,di antaranya lahan yempat bermain menghilang,sifat individualistis yang semakin berkembang da masyarakat kota.Sebenarnya banyak yang dapat dipetik dari permainan tradisional selain alat-alatnya mudah diperoleh dan memungkinkan anak-anak untuk membuat dan mengkreasikan alat permainan dengan bahan-bahan yang dapat ditemukan disekitar mereka.

Seperti biji congklak yang umunya dari kelereng dapat digantingan dengan biji-bijian, papan congklak tidak harus menggunakan papan kayu berlubang tetapi dapat diganti dengan melubangi tanah sehingga menyerupai bentuk papan congklak. Atau untuk permainan ampu saat ini dapat dilakukan di rumah menggunakan kotak-kotak lantai yang ada atau kotak gabus sebagai penganti lapangan.Menurut Sudono (2000:16) sisi positif lain yang dimiliki permainan tradisional antara lain:

1)Membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi dan

15

berkomunikasi dengan baik, karena anak harus menyampaikan

idenya, bernegiosasi, mengungkapkan emosinya secara tepat, 2)

Mengembangkan kepandaian sosial dan menanamkan nilai-nilai

sosial yang berlaku di masyarakat setempat, 3) Belajar untuk me

matuhi peraturan yang ada karena termotivasi oleh pengakuan

bersikap sportif oleh anak lain.

Belajar yang banyak kerena itu sediakanlah waktu luang yang banyak agar bias memberikan kesempatan untuk ibu dan anak untuk bermain bersama sama. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat dengan belajar bermain congklak, kesampatan itu dapat merekatkan hubungan ibu dan anak untuk ibu yang bekerja juga dapat meluangkan waktunya seminggu sekali jika tidak punya waktu setiap hari untuk bermain dengan anak.

Depdiknas (2010:49) dalam peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak,keaksaraan dengan indikator: “ 1) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20. 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. 3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

Melalui kemampuan berhitung dan indikator yang telah ditentukan dan diharapkan anak mampu menyebutkan bilangan dengan benar dimana kemampuan kognitif ini anak dapat memahami bilangan dengan melalui bermain congklak,dengan melalui kemampuan berhitung anak dapat memahami bilangan dan mengurutkan dengan benda-benda.

**7. Langkah-Langkah Bermain congklak**

16

Dalam bermain congklak guru sebelumnya harus menyiapkan segala sesuatu yang akan dipergunakan, pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif langkah-langkah kegiatan bermain congklak bersama adalah : “ 1) Guru menyiapkan alat-alat bermain congklak, 2) Guru menjelaskan tentang cara bermain congklak, 3) Guru memberi contoh tentan cara bermain congklak, 4) Guru memberikan motivasi, 5) Guru menghargai hasil karya anak.”

**8. Penerapan Bermain Congklak**

Kita para orang orang tua kerap kali terus saja kebingungan bagaimana membuat anak – anak giat belajar dan tidak keasiykan bermain. Sisi lain para ahli pendidikan dan juga perkembangan anak mengajukan seribu alasan, bahwa bermain merupakan hal yang bermanfaat bagi anak-anak. Terlebih masa-masa kecil yang dianggap sebagai masanya bermain dan pelajaran yang ingin disampaikan oleh orang tua atau pendidik akan menjadi lebih bermakna bila dilakukan melalui permainan atau sambil bermain. Dari dialok yang sering kali penulis alami adalah, bagaimana mengajarkan suatu kemampuan atau keterampilan terutama membaca dan berhitung melalui permainan. Meskipun permaian tidak hanya sebagai media untuk mengajarkan kemampuan kognitif semata. Pendidikan kita tidak dapat dipungkiri masi mengagungkan kemampuan berpikir logis sebagai ajaran melalui permainan tertentu, menjadi begitu relevan kita tidak perlu meragukan bahwa permainan itu begitu menyenangkan sekaligus memiliki manfaat yang luar biasa.Menurut Hurlock (2007:12) secara umum bermain dan permainan pada anak memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Kecerian dan kesenangan, 2) keterampilan baru dan bentuk

17

Perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus, 3)

Sosialisasi (perkembangan sosial), 4) Mengenal aturan, 5) Ke

berhasilan dalam mengikuti permainan membuat anak semakin

percaya diri, 6) Membantu perkembangan berpikir (berhitung

dan membaca), antara lain mengenal konsep besar dan kecil,

panjang,pendek, dll.Mengenal peran,merangsang imajinasi dan

fantasi dan memperluas wawasan, 7) Perkembangan emosional

dengan mengekspresikan perasaan, membantu mengatasi emosi.

Kali ini kita akan lebih mengenal kembali congklak, permainan yang kita alami dulu ketika masih kanak-kanak dan membahas manfaat yang dapat kita ajarkan kepada anak-anak kita, sekaligus melestarikan kebudayaan lokal kita yang sudah hamper punah. Semoga para orang tua dapat terinspirasi kembali dan mau berbagi kesenangan dengan anak-anaknya di rumah, siapa yang tidak tau main congklak? Sejak kecil kita sering memainkan salah satu jenis permainan ini, entah dari mana asalnya kita belajar begitu saja dari kakak atau teman sebaya yang kebetulan telah mengetahui lebih dulu. Sampai saat ini pun masi banyak yang memainkannya meskipun seorang anak teman saya yang berusia 6 tahun baru mengenalnya kemarin saat bertandang kerumah kami. Tetapi permainan ini begitu mudah diajarkan sehingga setiap orang, baik dewasa ataupun anak-anak pasti ketagihan. Ini adalah salah satu permainan favorit anak saya dan telah berjasa banyak mengajarkan banyak hal yang luar biasa sejak ia berusia 3 tahun.

Alat permainan; permainan congklak dimainkan dengan menggunakan landasan lonjong dimana terletak deretan berlubang. L;ubang masing-masing sedalam 2 cm dan berdiameter sekitar 6 cm berbaris berpasangan, jumlah lubang biasanya 5-9 pasang ditambah masing-masing 1 buah disisi ujung barisnya, dua lubang terakhir biasanya lebih besar dan lebar sebagai lumbung/indung.

Jadi jumlah lubang antara 12 sampai 20 buah, permainan biasanya menggunakan kuwuk (sejenis kerang laut), biji-bijian atau batu kerikil kita sebut saja biji congklak. Jumlah biji tergantung jumlah pasangan lubangnya jadi bila menggunakan lubang 5 pasang, maka tiap lubang diisi lima butir, demikian juga bila menggunakan lubang 7 pasang, maka tiap lubang diisi 7 butir. Jadi jumlah biji yang digunakan adalah jumlah lubang pasangan kali dua kali jumlah masing-masing butir (contoh; 5 × 2 × 5 = 50 butir).

18

Ketika saya masih kecil kami membuat sendiri lubang-lubang ini ditambah pekarangan rumah dan kami mengumpulkan kerikil batu kecil untuk memainkannya. Sekarang orang tua bisa menemukan peralatan permainan congklak di penjual kaki lima lengkap dengan kuwuk dengan harga yang terjangkau.

Adapun aturan permainan congklak yaitu; 1) Permainan dilakukan

oleh dua orang masing – masing saling berhadapan dengan papan

congklak di antara mereka, 2) Setiap lubang berpasangan diisi biji

congklak sesuai dengan jumlah pasangan, 3) Permainan dimulai

bersama - sama sampai salah satu permainan kehabisan biji cong

klak di tanganya. Kemudian permainan dilakukan secara bergiliran

sampai seluruh biji congklak habis, 4) 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 ia berhenti dengan

demikian giliran bermain pindah pada lawan, 5) 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

19

lubang induknya hal ini sering disebut nembak, 6) Setiap pemain

hanya mengisi lubang induknya sendiri. Pemain yang pada akhir

permainan memilik jumlah biji congklak yang lebih banyak ada

lah pemenangnya, tetapi itu hanya sementara karena permainan

bila di ulang terus menerus sampai salah satu pemain benar-benar

kehabisan biji congklaknya dan bangkrut, 7) Bila permainan dilan

jutkan dan salah satu pemain tidak mampu mengisi semua lubang

congklaknya ia disebut pecong. Tetapi permainan dimulai dari

orang yang terkhir main dengan biji congklaknya pada permainan

sebelumnya, 8) Bila salah satu pemain sudah sangat berkurang biji

congklaknya isi setiap lubang congklak juga dapat dikurangi ber

dasarkan kesepakatan misalnya hanya 3 butir pada setiap lubang

meskipun menggunakan congklak 5 pasang, 9) Permainan congk

lak juga bisa dihentikan meskipun belum ada pemain yang benar

benar bangkruk, 10) Permainan congklak sering menghabiskan

waktu tanpa terasa dan biasanya berhenti karena benar-benar bosan.

Permainan congklak ini telah membantu saya mengajarkan banyak hal pada anak-anak dan juga dapat anda lakukan pada semua orang, kecil maupun besar. Salah satu metode mengajarkan matematika dasar pada anak usia dini yaitu mengenal konsep jumlah, menghitung, membagi, dan perkalian. Kira-kira demikian; ayo nak kita isi lubangnya, ada lima, 1,2,3,4,5 ada berapa jumlah semuanya? 5 + 5 = 10 ada 2 lubang masing-masing ada 5 biji, jadi semuanya ada berapa? Oh untuk 4 lubang (20:5=4) demikianlah matematika adalah pelajaran yang paling menyenangkan.Mengajarkan aturan permainan ini sangat mudah, tapi mengajarkan anak untuk patuh pada aturan mainnya adalah memerlukan proses pendidikan tersendiri apalagi anak tidak mau kehabisan biji congklak dan menunggu lawannya untuk selesai bermain dan mendapatkan giliran kembali. Menyakinkan anak untuk menerima kekalahan dan tetap termotivasi untuk bermain agar ia bisa menang dengan jujur, juga perlu proses yang cukup seruh ini adalah cara yang tepat untuk melatih pengendalian emosi anak. Banyak anak-anak yang akhirnya marah atau menangis tapi bila menemukan keasyikan dalam permainan ini kita berkesempatan untuk terus melatih ketahanannya. Berlatih bersabar menuggu giliran mengawasi cara bermain lawan dengan seksama dan mengatasi kekecewaan.

Perluh sedikit ketegasan dalam mendidik anak kita untuk jujur atau tidak mengakali mengisi biji congklak supaya tidak mati dan terus menerus bermain dan akhirnya mengumpulkan biji congklak sebanyak-banyaknya dengan cara yang curang wah ini adalah cara menanamkan moralitas secara nyata, anak melihat akibat langsung dari perbuatannya dan menimbang nilai-nilai yang positif dan negatif sekaligus menanamkan kejujuran sebagai acuan dalam berperilaku. Semoga anak-anak berani menyontek, mencuri,berbohong atau bermain curang ketika ia besar demikian juga bila ia menjadi seorang pejabat ia pasti tahu bahwa korupsi adalah merusak hati nuraninya.

20

Permainan congklak ini mudah memainkannya tapi siapa yang mampu mengalahkan lawan dengan cepat, kami seringkali harus berhenti karena sudah pegal atau menghabiskan terlali banyak waktu dan memutuskan permainan untuk melanjutkan pada aktivitas yang lain. Dalam permainan ini dibutuhkan strategi, kejelian, daya ingat yang kuat untuk mengatur permainan agar berhasil dan kesenangan terahir adalah ketika kita berhasil mengalahkan lawan kita. Bermain congklak tentu saja akan melatih anak berinteraksi sosial dan meningkatkan kepercayaan diri anak tanpa kehilangan makna keceriaan dalam bermain itu sendiri. Meskipunseseorang lebih berpengalaman bermain congklak namun dibutuhkan kreativitas untuk mengubah strategi bila permainan ternyata berjalan tidak seperti yang direncanakan.

**B.Kerangka Pikir**

21

Bemain congklak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bergitung anak dengan mencakup pelajaran akan lebih menarik anak didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Bermain congklak pembelajaran akan lebih jelas dan bermakna sehingga dapat lebih dipahami oleh anak didik dan memungkinkan anak didik mengusai tujuan penelitian dengan baik. Bermain congklak pembelajaran akan lebih bervariasi bukan semata-mata komunikasi verbal sehingga anak didik tidak bosan. Anak didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengar uraian guru.

Kemampuan berhitung dapat meningkatkan kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, daya cipta, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Kemampuan berhitung anak merupakan pikiran dan pemecahan masalah dalam bermain congklak. Tujuan pendidikan dikemukakan

bahwa untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya serta dapat menyusaikan diri dari lingkunganya. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan berhasil guna dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik maka seorang guru mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu strategi atau metode yang dipergunakan dalam belajar mengajar.

Gambaran tentang keterkaitan antara perubahan-perubahan penelitian secara sistematis dapat dilihat berikut ini:

22

Langkah-langkah Bermain Congklak

1.Guru menyiapkan alat-alat bermain congklak.

2.Guru menjelaskan tentang cara bermain congklak

3.Guru memberi contoh tentang cara bermain

congklak

4.Guru memberikan motivasi

5.Guru menghargai hasil karya anak

Kemampuan Berhitung Anak Kurang

Kegiatan Bermain

Congklak

Kemampuan

Berhitung Anak Meninghkat

INDIKATOR

1.Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20

2.Membilang (mengenal konsep bilangan dengan

benda-benda) sampai 10.

3.Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-

benda.

**Gambar 2.1**:Skema kerangka Pikir

**C.Hipotesis Tindakan**

23

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Jika kegiatan Bermain Congklak di terapkan maka Kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng dapat di tingkatkan.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan penelitian**

Penelitian adalah deskriptif kualitati. Untuk mengungkapkan

bagaimana peningkatan kemampuan bergitung anak melalui penerapan bermain bersama dengan media congklak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar,interaksi guru dan anak,interaksi antar anak untuk dapat menjawab permasalahan.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji peningkatan kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.Untuk menyatukan pandangan dan kesamaan persepsi terhadap peubah-peubah yang diteliti, maka diberikan defenisi operasional dari masing-masing peubah diuraikan sebagai berikut:

24

1. Kemampuan berhitung adalah mengerjakan hitungan, pengurangan dan penambahan.

25

1. Bermain congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 orang dimana pemain harus mengisi setiap lubang pada papan congklak dengan biji-bijian satu persatu tanpa boleh terlewatkan atau ada yang terisi lebih dari satu.

**C. Setting dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di taman Kanak-kanak Libureng Kabupaten

Soppeng. Alasan memilih lokasi ini karena peneliti sendiri adalah guru

kelas pada Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak Taman Kanak-

Kanak Libureng. Di Taman Kanak-Kanak ini memiliki 4 orang guru, 1 kepala sekolah dan memiliki 3 ruang kelas, 1 ruang kelompok A dan 2 ruang kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 40 orang. Setiap kelas di kordinator oleh 1 orang guru kelompok pada kelompok B terdiri 13 orang anak didik yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

**D. Prosedur Dan Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus yakni siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dilakukan secara kaloborasi antara peneliti observer yang diambil dari salah seorang teman sejawat. Dalam penelitian setiap siklus ini dilakukan empat tahap yakni tahap Perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Hal ini dilakukan juga pada tahap kedua. Presedur penelitian yang digunakan mengikuti spiral penelitian kelas.

Perencanaan Perencanaan

26

Refleksi

Siklus

Tindakan

Refleksi

Tindakan

Siklus I siklus II

Observasi Observasi

**(Gambar 3.1:** Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin)

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dimana setiap sikus berlangsung selama dua kali pertemuan. Sesuai dengn hakikat penelitian tindakan kelas, siklus kedua merupakan perbaikan siklus pertama, tetapi bilamana siklus II tidak berhasil akan dilakukan siklus III, selanjutnya secara terperinci penelitian tindakan kelas ini dijabarkan sebagai berikut:

1.Gambaran kegiatan siklus I

1. Pembelajaran 1 siklus I
2. Pembelajaran siklus I
3. Mengidentivikasikan kemampuan berhitung anak, pada tahap ini peneliti mengidentivikasikan kemampuan berhitung anak yang kurang, dalam hal ini terkait dengan ide atau gagasan guru, kemampuan daya pikir, dan dimana anak diharapkan akan mampu memahami bilangan.

Upaya pengindetivikasi kemampuan berhitung dilakukan peneliti dan beberapa guru ada ditaman Kanak-kanak Libureng,hasil identivikasi yang diperoleh dan diterapkan berdasarkan hasil diskusi antara guru dan peneliti.

1. Mengkaji kurikulum tingkat RKM Taman Kanak-kanak Libureng tentang kemampuan berhitung melalui penerapan bermain congklak.

27

Membuat lembar observasi mengenai kemampuan berhitung anak yang kurang meningkat dalam mengikuti pelajaran melalui penerapan bermain bersama dengan media congklak.

1. Mendeskripsikan alat dan media belajar dalam proses peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan bermain congklak.
2. Pelaksanaan

Pembelajaran I : kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Indikator :Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.Membuat urutan bilangan 1-10.

b) Tema : Tanaman

c) Langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan bermain congklak

guru mempersiapkan bahan dan alat yang akan dipergunakan

selama proses berlansung.

3 .Observasi

28

Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung dengan dibantu oleh guru kelompok untuk mengamati tiap anak saat bermain congklak.

4.Refleksi

Hasil yang diperoleh tahap observasi dan evaluasi selanjutnya dianalisis oleh peneliti, dari analisis tersebut dapat dilakukan refleksi yang dibuat berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

1. Pembelajaran 2 siklus I
2. Perencanaan
3. Membuat perencanaan pelaksanaan RKH
4. Membuat lembar observasi mengenai kemampuan berhitung anak yang kurang berlangsung dan mengikuti pelajaran dalam kegiatan penerapan bermain bermain bersama dengan media congklak.
5. Mempersiapkan alat dan media belajar yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
6. Membuat dan menyusun alat evaluasi untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan bermain congklak.

2..Pelaksanaan

1. Indikator:Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1sampai 20. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Tema : Tanaman

29

1. Langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan bermain congklak,guru mempersiapkan bahan dan alat yang akan dipergunakan selama proses berlangsung

3.Observasi

1. Melakukan pengecekan dengan menggunakan pedoman observasi.

b) Menggambarkan perolehan frekuensi kemampuan berhitung anak

4.Refleksi.

Hasil yang diperoleh tahap observasi dan evaluasi selanjutnya dianalisis oleh peneliti, dari analisis tersebut dapat dilakukan refleksi yang dibuat berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

1. Siklus II
2. Pembelajaran 1 siklus II
3. Perencanaan

Pembelajaran I: Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Indikator:Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Tema : lingkungan
3. Langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan bermain congklak,guru mempersiapkan bahan dan alat yang akan dipergunakan selama proses berlangsung

30

2) Observasi

Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung dengan dibantu oleh guru kelompok untuk mengamati tiap anak saat bermain congklak.

3)Refleksi

Hasil yang diperoleh tahap observasi dan evaluasi selanjutnya dianalisis oleh peneliti, dari analisis tersebut dapat dilakukan refleksi yang dibuat berdasarkan pengamatan dapat dilihat kelemahan-kelemahan proses pelaksanaan tindakan pada siklus I dan mengadakan perbaikan

1. Pembelajaran 2 siklus II
2. Perencanaan
3. Membuat perencanaan pelaksanaan RKH
4. Membuat lembar observasi mengenai kemampuan berhitung anak yang kurang meningkat dan mengikuti pelajaran melalui bermain congklak.
5. Mempersiapkan alat dan media belajar yang meningkatkan kemampuan berhitung anak.
6. Membuat dan menyusun alat evaluasi untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan bermain congklak.

2 ) Pelaksanaan

31

1. Indikator:Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Tema : Tanaman
3. Langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan bermain congklak,mempersiapkan bahan dan alat yang akan dipergunakan selama proses berlangsung

3) Observasi

1. Melakukan pengecekan dengan menggunakan pedoman observasi.p
2. Menggambarkan perolehan frekuensi kemampuan berhitung anak.

4) Refleksi

Hasil yang diperoleh tahap observasi dan evaluasi selanjutnya dianalisis oleh peneliti, dari analisis tersebut dapat dilakukan refleksi yang telah dibuat berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data digunakan teknik observasi (pengamatan) dan teknik dokumentasi.

1. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat seberapa jauh efektif tindakan telah mencaoai sasaran. Observasi di lakukan pada saat anak didik sedang melaksanakan kegiatan bermain congklak yang di lakukan oleh guru yang bertindak sebagai pengamat dengan mengisi format observasi yang telah dibuat. Format observasi menggunakan tiga alternativ penilaian yaitu baik, cukup, kurang.
2. Dokumentasi di lakukan untuk memperoleh data-data berupa informasi atau laporan tertulis yang di perlukan dalam penelitian, misalya data dokumentasi berupa foto dokumentasi kegiatan bermain congklak.

32

**F. Teknik Analisis Dan Indikator Keberhasilan**

**1. Teknik Analisis Data**

Data dianalisis dengan mengunakan analisis deskriptif dari awal sampai akhir penelitian, dengan teknik analisis sebagai berikut:

1. Menganalisis setiap informasi yang didapatkan melalui observasi dan dokumentasi.
2. Setiap menganalisis data yang diperoleh, diikuti indeks prestasi elaborasi untuk menemukan makna yang terkandung didalamnya.
3. Membuat kategori dan mengelompokkan data yang terkumpul dengan mentransformasikan data sehingga sistematis.
4. **Indikator Pencapaian**

U ntuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak –

Kanak Libureng Kabupaten Soppeng, peneliti menggunakan permaian congklak dengan indikator pencapaian yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20

33

1. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
2. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda

Peneliti menentukan prosedur penilaian anak didik berdasarkan Penilaiandi Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng adalah sebagaiberikut:

Ο = Anak yang belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam SKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, Ο (kurang).

√ = Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH, √ (cukup).

● = Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugasnya tampa bantua secara tepat, ● (baik).

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Libureng terletak di jalan poros Makassar Desa Goarie. Letaknya yang strategis di tengah-tengah pemukiman penduduk dan dekat dengan jalan raya yang sangat mudah dijangkau. Taman Kanak-Kanak Libureng berada di wilaya Kecematan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.Didirikan pada tanggal 1 Maret 1989. Adapun fasilitas yang dimiliki Taman Kanak-Kanak Libureng.

Peserta didik di Taman Kanak-Kanak Libureng saat sekarang ini sebanyak 13 orang, terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan.

**2. Gambaran Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak**

**Libureng Melalui Penerapan Bermain Congklak Pada Pembelajaran I**

**siklus I**

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti tidak bermaksud menggungkapkan data-data statistik, melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, maka sangat diperlukan pemaparan hasil tindakan yang dilakukan, pada pembelajaran I siklus I yang dilaksanakan pada hari Senin, 19 Desember 2011 dimana hasilnya dapat dilihat pada langkah-langkah berikut :

34

Ada 4 langkah yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yakni:

35

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

**a.Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) dengan tema tanaman.

Membuat RKH sesuai dengan tema yaitu tema tanaman, serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup (terlampir).

1. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa lembar observasi.

Menyiapkan instrumen pengamatan yang berisi hal-hal yang mungkin

terlewatkan pada lembar observasi (terlampir).

1. Mengatur ruangan dan suasana kelas.

Ruang di atur di mana ada jarak antara pemain dengan penonton, kedua pemain duduk berhadapan sedangkan anak yang lain yang ikut menonton, duduk juga melantai yang di bagi dalam kelompok-kelompok kecil agar agar mereka tidak ribut dan tidak saling mengganggu satu dengan yang lain, selain itu dapat juga melihat temanya yang sedang bermain congklak dengan tenang, sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan.

1. Menyiapkan alat permainan congklak.

36

Dimana alatnya yaitu papan congklak dan biji-bijian.

**b. Pelaksanan**

Pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu : kegitan awal, kegitan inti, kegitan penutup seperti yang dilihat pada table berikut :

**Tabel 4. 1**. Proses Pelaksanaan Siklus I Pembelajaran I

Kegiatan awal

1.Guru mengarahkan anak berbaris

2.Guru mengarahkan anak memberi salam dan bernyanyi salam alaikum

3.Guru mengarahkan anak mengucapkan doa sebelum belajar

Kegiatan inti

1.Guru mengarahkan anak bermain congklak

2.Guru mengarahkan anak membilang dengan biji congklak dari 1

sampai 10

3.Guru mengarahkan anak mencetak bentuk gambar buah dengan

pelepah pisang

Kegiatan istirahat

1.Guru mengarahkan cuci tangan sebelum makan

2.Guru mengarahkan anak berdoa sebelum dan sesudah makan

3.Guru mengarahkan anak bermain dilokasi sekolah

Kegiatan penutup

1.Guru mengarahkan anak sabar menunggu giliran

2.Guru bertanya pada anak-anak tantang kegitan hari ini

3.Guru mengarahkan anak berdoa dan salam pulang

**Kegiatan Awal :**

37

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan untuk berbaris di halaman.Di bagi dengan dua barisan, satu barisan anak laki-laki dan satu barisan anak perempuan.
2. Guru mengajak anak menyanyi dua lagu yaitu “ lonceng berbunyi”dan “bom – bom mari kita semua berbaris.”
3. Guru mengarahkan anak masuk ke dalam kelas dengan tertib, di mulai dari anak yang barisannya paling rapi dan lurus yang dimulai dari depan dan di ikuti temanya dari belakan.
4. Guru mengucapkan salam, “salam” selamat pagi anak-anak.
5. Guru mengarahkan anak untuk berdoa, doa sebelum belajar.
6. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu anak –anak, “ lihat kebunku, naik kepuncak gunung.”

Kegiatan Anak :

1. Anak berbaris di halaman dengan diatur oleh ibu guru dengan dua barisan satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Anak menyanyikan dua lagu yaitu lagu “ lonceng berbunyi dan bom-bom mari semua berbaris.
3. Anak masuk kelas dengan satu persatu dengan tertip di mulai dari barisan yang paling lurus dan rapi.
4. Anak duduk di kursinya.
5. Anak membalas salam dari guru : “syalam, selamat pagi bu guru.”

38

1. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah seorang anak, yaitu doa sebelum belajar yang di pinpin oleh Farhan.
2. Anak menyanyikan lagu anak-anak, “ lihat kebunku, naik kepuncak gunung.”

**Kegiatan Inti :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak duduk melantai dengan berhadapan dan belajar dengan tenang tidak saling berebutan dengan biji congklak.
2. Guru menyiapkan alat- alat bermain congklak, misalnya papan congklak dan biji congklak.
3. Guru mengarahkan anak bermain congklak dengan baik.
4. Guru mengarahkan anak dan menjelaskan kegiatan membilang dengan biji congklak dari 1 sampai 10, di mana anak disiapkan satu persatu dan diingatkan tentang apa yang akan dilakukan.
5. Guru memberikan contoh tentang cara membilang dengan biji congklak kemudian anak menirukanya.
6. Guru bertanya pada anak apakah mereka sudah mengerti apa yang akan dilakukan.
7. Guru memberikan penghargaan kepada anak yang berhasil, dan memberikan motivasi pada anak yang belum berhasil.
8. Guru mengarahkan anak untuk mencetak bentuk gambar buah dengan pelepah pisang.

Kegiatan Anak:

39

1. Anak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik.
2. Anak mengambil papan congklak dan biji congklak yang sudah disiapkan oleh ibu guru kemudian anak membilang dengan tenang.
3. Anak dapat berlombah membilang dengan biji congklak dari 1 sampi 10 dan anak yang paling cepat dan benar mendapat lingkaran penuh.
4. Anak membilang dengan biji congklak. Dimulai ketika anak sudah membilang tiba-tiba Afdal berlari mengambil biji congklak yang berada di hadapan Tri Amelia, kemudian Farhan merebut biji congklak dari Afdal lalu Afdal menangis. Ketika Afdal menangis, Nesya Amanda berlari memangil ibu guru karena takut melihat Afdal mengamuk dan memukul Farhan. Ketika guru datang dan menghampiri Afdal dan Farhan mengajak duduk kembali dan mendamaikan keduanya dan melanjutkan kegiatan membilang dengan biji congklak. Setelah beberapa saat membilang, tiba-tiba lonceng berbunyi tanda waktunya untuk makan bersama, pada saat makan bersama, kembali Afdal mengambil makanan Muh.Hikmal namun Muh.Hikmal berhasil mengambil makananya kembali lalu mereka bertengkar, lalu datang ibu guru dan menghampiri Afdal untuk di nasehati. Pada saat makan bersama Nabila tiba-tiba menangis karena tidak membawa bekal tapi Suci menawarkan untuk memberikan bekalnya sebagian kepada Nabila, setelah makan bersama anak mengucapkan doa sesudah makan kemudiana anak kembali menyimpang tasnya di loker lalu keluar bermain.
5. Anak menjawab pertanyaan guru seputar membilang biji congklak yang dikerjakanya, ada yang mengatakan ibu guru saya membilang 1 sampai 10, ada anak yang mengatakan saya cuma membilang 1 sampai 5 saja bu guru.

40

**Kegiatan Istirahat :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengajak anak bernyanyi bersama
2. Guru meminta anak cuci tangan dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Guru mengajak anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Guru meminta anak bermain di lokasi sekolah.

Kegiatan Anak :

1. Anak bernyanyi bersama “ jikalau maumakan”
2. Anak mencuci tangan dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Anak bermain di lokasi sekolah

**Kegiatan Penutup** :

41

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak untuk sabar menunggu giliran.
2. Guru bertanya pada anak secara klasikal tentang kegiatan anak hari ini, hari ini kita sudah belajar apa? Senang tidak membilang? Hal ini dilakukan agar anak dapat mengingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai penutup.
3. Guru mengarahkan anak untuk mengucapkan syair pulang, kalau belum di jemput tidak boleh pulang sendirian, nanti mama papa mencari-cari, sampai di rumah seragam sekolah dig anti jangan lupa cuci tangan lalu makan siang, ingat tidur siang dan belajar.
4. Guru mengarahkan anak berdoa pulang.
5. Guru memberi aba-aba untuk mengucapkan salam pulang.

Kegiatan Anak :

1. Anak mendengarkan arahan tentang cara menuggu giliran.
2. Anak menjawab pertanyaan guru, saya senang membilang dengan biji congklak bu guru.
3. Anak mengucapkan syair pulang, kalau belum di jemput tidak boleh pulang sendirian, nanti mama papa mencari-cari, sampai di rumah serangam sekolah diganti jangan lupa cuci tangan lalu makan siang, ingat tidur siang dan belajar.
4. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah satu anak : Tuhan terima kasih buat hari ini kami boleh belajar dengan baik, sebentar lagi kami akan pulang, sertai kami dalam perjalanan sehingga kami tiba di rumah dengan selamat, terimakasi Tuhan amin.

42

1. Anak bersiap pulang dan melakukan aba-aba dari guru.
2. Anak menyalami dan mencium tangan guru.

**c. Observasi**

Hasil tindakan dipaparkan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan tindakan, yakni tahap awal dan tahap inti. Setiap tahap dipaparkan hasil kegiatan anak berdasarkan proses yang dilakukan oleh guru dan anak. Hasil tindakan didasarkan interpensi yang telah ditentukan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Perilaku yang nampak pada anak adalah anak terlibat termotivasi dan terdorong untuk mengikuti kegiatan, mereka terlihat penuh semangat dan motivasi mengikuti penjelasan dan petunjuk-petunjukyang diberikan oleh guru dalam kaitan dengan kegiatan bermain congklak yang dilakukan. Kegiatan guru mengelompokkan anak dilakukan anak secara cepat sesuai petunjuk guru, anak berkumpul berdasarkan kelompok memberikan dampak pada aspek kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus I terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak, hal ini dapat dilihat pada table 4.2.Data yang terungkap pada tabel 4.2. terlihat semua anak mengalami kemajuan dalam berhitung.

Hasil perubahan kemampuan berhitung anak semakin meningkat setelah diadakan pembelajaran I siklus I.

43

**Tabel 4.2** Gambaran kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak

Libureng pada pembelajaran I siklus I

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/menyebut urutan  bilangan dari 1-20 | 1 | 2 | 10 | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep  bilangan dengan benda-benda)  sampai 10 | 3 | 3 | 7 | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 3 | 4 | 6 | 13 |

Rubriknya :

1. Baik : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat,benar dan tepat
2. Cukup : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat dengan baik,

Tapi masih dibimbing ibu guru

1. Kurang : Jika anak tidak mampu membuat urutan bilangan secara cepat

Dan masih perluh bimbingan

Pada tabel di atas merupakan gambaran kemampuan berhitung anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Libureng pada pembelajaran I siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Anak membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 terdapat 1 anak yang hasilnya baik yaitu: Tri Amelia dan 2 anak hasilnya cukup yaitu: Nurul Fausiah, Nesya Amanda dan 10 anak hasilnya kurang yaitu: Muh.Rifqi, Farhan, Fadil, Afdal, Yoni Agustin, Muh. Hikmal, Risma Pratama Putri, Nabila, Suci, Putri Novi Aulia.
2. Anak membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 terdapat 3 anak yang hasilnya baik yaitu: Farhan, Fadil, Suci dan 3 anak hasilnya cukup yaitu: Risma Pratama Putri, Afdal, Tri Amelia dan 7 anak hasilnya kurang yaitu: Muh. Rifqi, Yoni Agustin, Muh. Hikmal, Nabila, Putri Novi Aulia, Nesya Amanda, Nurul Fausiah.

44

1. Anak membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda terdapat 3 anak yang hasilnya baik yaitu: Muh. Rifqi, Yoni Agustin, Muh. Hikmal dan 4 anak yang hasilnya cukup yaitu: Nabila, Putri Novi Aulia, Suci, Risma Pratama Putri dan 6 anak yang hasilnya kurang yaitu: Tri Amelia, Nurul Fausiah, Nesa Amanda, Farhan, Fadil, dan Afdal.

**d.Evaluasi dan Refleksi**

Pada pembelajaran I siklus I yang diamati adalah 1) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, 2) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, 3) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.Gambaran hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3** Hasil evaluasi pembelajaran I siklus I

45

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Anak | No Item Hal – Hal Yang Diamati | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| Muh. Rifqi | - | 3 | 1, 2 |
| Farhan | 2 | - | 1, 3 |
| Fadil | 2 | - | 1, 3 |
| Afdal | - | 2 | 1, 3 |
| Yoni Agustin | - | - | 1, 2,3 |
| Muh. Hikmal | 3 | - | 1, 2 |
| Risma Pratama Putri | - | 2, 3 | 1 |
| Tri Amelia | 1 | 2 | 3 |
| Nurul Fausia | - | 1 | 2, 3 |
| Nesya Amanda | - | 1 | 2, 3 |
| Nabila | - | 3 | 1, 2 |
| Suci | 2 | 3 | 1 |
| Putri Novi Aulia | - | 3 | 1, 2 |

**Rubriknya:**

1. Baik : Jika anak mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar
2. Cukup : Jika anak cukup melakukan kegiatan dengan baik dan benar
3. Kurang : Jika anak kurang melakukan kegiatan dengan baik dan benar

Data hasil evaluasi pada tabel di atas menunjukkan kemampuan berhitung anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Libureng pada pembelajaran I siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Muh. Rifqi penilaian **cukup** pada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kurang** ada 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) samoai 10.
2. Farhan penilaian **baik** pada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **kuran**g 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

46

1. Fadil penilaian **baik** pada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **kurang** 2 item yaitu benbilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Afdal penilaian **cukup** pada 1 item yaitu membilang (mengenal kosep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **kurang** 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
3. Yoni Agustin penilaian Untuk **kurang** 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Muh. Hikmal penilaian **baik** pada 1 iten yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kurang** 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
5. Risma Pratama Putri penilaian **cukup** pada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kuran**g ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.
6. Tri Amelia penilaian **baik** pada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, dan membilang (mengenal kosep bilangan dengan benda-benda ) sampai 10 penilaiannya **cukup.** Untuk penilaian **kurang** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda

47

1. Nurul Fausia penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **kurang** ada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) samapai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Nesya Amanda penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **kurang** ada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
3. Nabila penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kurang** ada 2 item yaitu membilang/ menyebut urutan bilanagan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
4. Suci penilaian **baik** ada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) samapi 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda penilaianya **cukup.** Untuk penilaian **kurang** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.
5. Putri Novi Aulia penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kurang** ada 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.

**Refleksi**

48

Dengan melihat hasil pada pembelajaran I siklus I maka hasil refleksi yang ditemukan adalah :

1. Perencanaan : masi perluh di persiapkan kemampuan berhitung anak dan anak harus lebih dipersiapkan agar dalam pelaksanaan anak tidak merasa binggung dan tidak kelihatan ragu dalam bermain congklak.
2. Pelaksanaan : guru dalam menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan masih kurang terutama dalam bermain congklak, guru kurang memberikan motivasi dan dorongan pada anak saat kegiatan berlangsung. Anak masih sering bingung dan masi kelihatan kaku dalam memainkan permainan congklak tersebut sehingga kurang memahami apa yang dilakukan dan tujuan yang ingin dicapai tidak maksimal.
3. Observasi : Pada kegiatan observasi belum terlaksana dengan baik karena dalam kegiatan bermain congklak anak masih kelihatan bingung dan ragu sehingga pengamatan belum maksimal.

Segingga dengan demikian akan dilaksanakan pembelajaran II siklus I

**3. Gambaran Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak**

49

**Libureng Melalui Penerapan Bermain Congklak Pada Pembelajaran II**

**siklus I**

Pada siklus I dilaksanakan dalam dua pembelajaran dan untuk pembelajaran II Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 22 Desember 2011 hassilnya dapat dilihat pada tahap-tahap berikut :

**a.Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

1. Mengatur ruangan dan suasana kelas

Ruangan di atur dengan menyiapkan ruangan yang aman dan ada jarak antara pemain dengan penonton, anak duduk melantai dan juga tidak saling menggangu untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

1. Guru menyiapkan dua anak berlawanan untuk bermain dan guru menyiapakan alat permainan congklak
2. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian ) dengan tema tanaman (terlampir)

Membuat RKH sesuai dengan tema, serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup.

1. Menyiapkan instrument pengamatan berupa lembar observasi.

Menyiapkan instrumen pengamatan yang berisi hal-hal yang diamati dan di isi pada saat kegiatan berlangsung. Mencatat hal-hal yang mungkin terlewatkan pada lembar observasi.

**b.Pelaksanaan**

50

**Tabel 4.4** Proses Pelaksanan Pembelajaran II siklus I

Kegiatan Awal

1.Guru mengarahkan anak berbaris

2.Guru mengarahkan anak memberi salam dan berdoa

Kegiatan Inti

1.Guru mengarahkan pada anak untuk bermain congklak

2.Guru memberikan tugas pada anak untuk membuat urutan bilangan

dengan biji congklak sampai 10

3.Guru menugaskan kepada anak untuk menghubugkan gambar buah

dengan simbol yang melambangkannya

Kegiatan Istirahat

1.Mencuci tangan

2.Berdoa sebelum dan sesudah makan

3.Bermain

Kegiatan Penutup

1.Guru bertanya kepada anak tentang kegiatan hari ini dan tentang

kegiatan yang sudah dilakukan

2.Berdoa dan salam

Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

**Kegiatan Awal :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak untuk berbaris di halaman dengan dibagi dua barisan, satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Guru mengarahkan anak untuk menyanyi lagu “bom-bom mari kita semua berbaris, dan lonceng berbunyi.”
3. Guru mengarahkan anak masuk dalam kelas dengan tertib dimulai dari barisan yang paling lurus dan rapi yang di mulai dari depan dan di ikuti oleh temanya dari belakan.

51

1. Guru mengucapkan salam “salam selamat pagi anak-anak.”
2. Guru mengarahkan anak untuk berdoa sebelum belajar.
3. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu anak-anak “aku anak sekolah, bangun tidur kuterus mandi, pagi-pagi kami kesekolah.

Kegiatan Anak :

1. Anak berbaris di halaman dengan diatur oleh ibu guru dengan dua bagian satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Anak menyanyikan lagu yaitu Lonceng berbunyi dan Bom-bom mari semua berbaris.
3. Anak masuk dalam kelas dengan satu persatu dengan tertib dimulai dari barisan yang paling lurus dan rapi, satu persatu anak masuk sambil jabat tangan kepada ibu guru.
4. Anak duduk di kursinya.
5. Anak membalas salam dari guru “salam selamat pagi bu guru.”
6. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah seorang anak “ Ya Allah tambahkanlah ilmuku dan berikanlah pemahaman yang baik, berkati guru kami, terima kasih Tuhan amin.
7. Anak menyanyikan lagu anak –anak “ pagi-pagi kami kesekolah, aku anak sekolah, bangun tidur kuterus mandi.”

**Kegiatan Inti :**

52

Kegiatan Guru

1. Guru mengarahkan kepada anak cara bermain congklak.
2. Guru mengarahkan kepada anak untuk membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10.
3. Guru menyiapkan alat-alat membuat urutan bilangan dengan biji congklak.
4. Guru memberikan contoh tentang cara membuat urutan bilangaan dengan biji congklak.
5. Guru memberikan motivasi pada anak yang belum berhasil, dan memberikan penghargaan kepada anak yang berhasil.
6. Guru bertanya kepada anak apakah sudah mengerti apa yang akan dilakukan.
7. Guru bertanya secara klasikal kepada anak mengenai membuat urutan bilangan dengan biji congklak
8. Guru menugaskan kepada anak untuk menghubungkan gambar buah dengan simbol yang melambangkanya.

Kegiatan Anak :

1. Anak mendengarkan penjelasan dari guru dan bermai congklak dengan baik.
2. Anak melaksanakan kegiatan dengan baik yaitu membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10.

53

1. Anak berlombah membuat urutan bilangan dengan biji congklak dan anak yang paling cepat dan benar mendapat lingkaran penuh.
2. Anak membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10. Di mulai dengan anak dibagi dengan tiga kelompok kemudian duduk membentuk lingkaran. Masing-masing tiga kelompok tersebut membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10 sesuai dengan indikator RKH yang terlampir. Pada kelompok pertama terdiri empat orang anak yaitu Muh. Rifqi, Farhan, Putri Novi Aulia, Nurul Fausiah, ada diantaranya yang belum bisa membuat urutan bilangan dengan biji congklak yaitu Muh. Rifqi dia hanya duduk melihat temanya saja dia tidak tertarik pada membuat urutan bilangan dengan biji congklak, sementara Farhan, Putri Novi Aulia, Nurul Fausiah dapat membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10 walaupun ketiga anak tersebut selalu berebut biji congklak, disinilah peran ibu guru untuk memberi pengertian pada anak untuk tidak berebutan mainan dalam hal membuat urutan bilangan. Kelompok dua yang terdiri dari empat orang anak yaitu Fadi, Afdal, Risma Pratama Putri, Tri Amelia, ada tiga orang anak yang mampu membuat urutan bilangan dengan biji congklak walaupun masih saling membantu. Anak tersebut yaitu Fadil, Risma Pratama Putri, Tri Amelia sementara Afdal belum mampu membuat urutan bilangan dengan biji congklak dia lebih tertarik pada pelajaran menggambar. Kelompok tiga terdiri dari lima orang anak yaitu Yoni Agustin, Nesya Amanda, Nabila, Suci dan Muh. Hikmal, pada kelompok tiga ini ada dua orang anak yang sama sekali belum mampu membuat urutan bilangan dengan biji congklak yaitu Yoni Agustin dan Nabila karena dia lebih senang bermain mobil-mobilan dan masak-masakan perhatianya dalam membuat urutan bilangan dengan biji congklak kurang, sedankan tiga orang teman kelompoknya sudah dapat membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10 ketiga anak tersebut adalah Nesya Amanda, Suci dan Muh. Hikmal.
3. Anak menjawab pertanyaan guru tentang membuat urutan bilangan dengan biji congklak, ada anak menjawab pertanyaan bersemangat ada juga anak hanya tinggal diam, setelah dijawab dia lebih suka dengan pertanyaan lain seperti masak-memasak dan main mobil-mobilan.

54

53

53

1. Anak melakukan kegiatan menghubungkan gambar buah dengan simbol yang melambangkanya.
2. **Kegiatan Istirahat :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mangajak anak untuk bernyanyi bersama.
2. Guru meminta anak untuk cuci tangan dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Guru meminta anak untuk bermain di lokasi sekolah.

Kegiatan Anak :

55

1. Anak bernyanyi bersama
2. Anak mencuci tangan dan melap tanagan sebelum dan sesudah makan.
3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Anak bermain di lokasi sekolah.

**Kegiatan Penutup :**

Kegiatan Guru :

1. Guru bertanya pada anak secara klasikal tentang kegiatan anak hari ini, hal ini dilakukan agar anak dapat ingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai penutup.
2. Guru mengarahkan anak untuk mengucapkan syair pulang.
3. Guru memeriksa kuku tangan setiap anak didik.
4. Guru mangarahkan anak berdoa pulang.
5. Guru memberi abah-abah untuk mengucapkan salam.
6. Guru mengucapkan salam.

Kegiatan Anak :

1. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik, tadi sudah belajar mengelompokkan kata-kata, membuat urutan bilangan, menghubungkan gambar buah dengan symbol bu guru.
2. Anak mengucapkan syair pulang : kalau belum di jemput tidak boleh pulang sendirian nanti mama papa mencari-cari, sampai di rumah seragam sekolah diganti jangan lupa cuci tangan lalu makan siang, ingat tidur siang dan belajar, kuku yang panjang harus di potong.
3. Anak memperlihatkan kukunya pada guru.

56

1. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah satu anak Tuhan terima kasih buat hari ini kami boleh belajar dengan baik, sebentar lagi kami akan pulang sertai kami dalam perjalanan sehingga kami tiba di rumah dengan selamat, terimakasi Tuhan amin.
2. Anak bersiap pulang dan melakukan aba-aba dari guru.
3. Anak menyalami dan mencium tangan guru.
4. Anak bersalaman dengan teman sambil menyanyikan sayonara.

**c. Observasi**

Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung baik pada anak yang bertindak sebagai penonton maupun sebagai pemain, hasinya sebagai berikut :

**Tabel 5. 4** Hasil observasi pembelajaran II siklus I

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 | 2 | 2 | 9 | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 1 | 4 | 8 | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 2 | 3 | 8 | 13 |

Rubriknya :

57

1. Baik : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat, benar dan tepat
2. Cukup : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat dengan baik, tapi masih dibimbing ibu guru
3. Kurang : Jika anak tidak mampu membuat urutan bilangan secara cepat dan masih perluh bimbingan

**d.Evaluasi dan Refleksi**

Berikut adalah hasil evaluasi pada pembelajaran II siklus I sebagai berikut:

**Tabel 6.4** Hasil evaluasi pembelajaran II siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Anak | No Item Hal-hal Yang Diamati | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| Muh. Rifgi | - | 2 | 1,3 |
| Farhan | - | 1,3 | 2 |
| Fadil | 2 | 1 | 3 |
| Afdal | 1 | - | 2,3 |
| Yoni Agustin | - | 3 | 1,2 |
| Muh. Hikmal | 3 | - | 1,2 |
| Risma Pratama Putri | 1,2 | - | 3 |
| Tri Amelia | - | 1 | 2,3 |
| Nurul Fausia | 2 | - | 1,3 |
| Nesya Amanda | 3 | 2 | 1 |
| Nabila | - | 1,2 | 3 |
| Suci | 2,3 | 1 | - |
| Putri Novi Aulia | 1,2,3 | - | - |

Rubriknya :

58

1. Baik : Jika anak mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar
2. Cukup : Jika anak cukup melakukan kegiatan dengan baik dan benar
3. Kurang : Jika anak kurang melakukan kegiatan dengan baik dan benar

Data hasil observasi di atas menunjukkan perilaku sosial anak untuk anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Libureng pada pembelajaran II silkus I sebagai berikut :

1. Muh. Rifqi memperlihatkan hasil yang **kurang** pada item yaitu : membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Farhan penilaian **cukup** yaitu pada item membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk item membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan1-10 dengan benda-benda penilaiannya **kurang**.
3. Fadil penilaian **baik** pada item membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, **cukup** pada item membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Afdal penilaian **baik** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, penilaian **kurang** yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
5. Yoni Agustin penilaian **cukup** yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda,penilaian **kurang** yaitu membilang/mengenal konsep bilanagan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.

59

1. Muh. Hikmal penilaian **baik** yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, penilaian **kurang** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
2. Risma Pratama Putri penilaian **baik** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, penilaian **kurang** yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
3. Tri Amelia penilaian **cukup** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, penilaian **kurang** yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Nurul Fausia penilaian **baik** yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, penilaian **kurang** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
5. Nesya Amanda penilaian **baik** yaitu membuat uerutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, **cukup** pada item membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan penilaian **kurang** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.
6. Nabila penilaian **cukup** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, **kurang** pada item membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

60

1. Suci penilaian **baik** yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, **cukup** pada item membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.
2. Putri Novi Aulia penilaian **baik** yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan benda-benda) sampai 10,membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

**Refleksi**

Dengan melihat hasil dari pembelajaran II siklus I maka refleksi yang ditemukan adalah :

1. Perencanaan : masih kurang dalam menyiapkan anak untuk memainkan permainan congklak tersebut, pengaturan ruangan belum maksimal segingga anak yang sebagai penontong masih sering mengganggu temannya yang sedang bermain, suasana kelas masi perluh di perhatikan oleh guru.
2. Pelaksanaan : guru dalam menjelaskan cara permainan sudah baik, namun dalam memberikan motivasi dan dorongan pada anak masi perlu ditingkatkan, anak sudah mengerti dan memahami cara permainan congklak, namun masih ada beberapa anak yang masih ragu dan bingung dalam menghitung.
3. Observasi : pelaksanaan observasi sudah baik.

61

Dari refleksi pada pembelajaran I dan II siklus I yang hasilnya masih kurang optimal maka akan dilaksanakan pembelajaran dengan siklus II.

**4. Gambaran Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak**

**Libureng Melalui Penerapan Bermain Congklak Pada Pembelajaran I**

**siklus II.**

Untuk perilaku anak pada pembelajaran I siklus II yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Desember 2011 dan hasilnya dapat dilihat pada tahap berikut :

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

1. Mengatur ruangan dan suasana kelas

Mengatur ruangan sedemikian rupa agar anak dapat bermain dengan baik, menyiapkan ruangan dan pemain duduk melantai serta penontong juga duduk melantai dan dibagi dalam 2 kelompok besar untuk menciptakan suasana ruangan yang menyenangkan.

1. Menyiapkan 2 anak yang akan bermain dan menyiapkan peralatannya.
2. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) dengan tema Tanaman, yang terdiri dari kegiatan awal, kagiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan penutup.
3. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa lembar observasi yang berisi hal-hal yang diamati, seperti pada lampiran instrumen observasi, mencatat hal-hal yang mungkin terlewatkan pada lembar observasi.

62

**b. Pelaksanaan**

**Tabel 7. 4** Proses Pelaksanaan Pembelajaran I siklus II

Kegiatan Awal :

1.Guru mengarahkan anak berbaris

2.Guru mengarahkan anak memberi salam dan berdoa

3.Senam fantasi meniru gerakan tanaman yang ditiup angin

4.Tanya jawab yang biasa menolong ibunya menanam bunga

Kegiatan inti :

1.Guru mengarahkan untuk bermain congklak dengan biji-bijian

2.Guru mengarahkan untuk mengenal konsep bilangan dengan biji

congklak sampai 20

3.Guru mengarahkan untuk membuat bentuk buah dari plastisin

Kegiatan Istirahat :

1.Mencuci tangan

2.Berdoa sebelum dan sesudah makan

3.Bermain

Kegiatan penutup :

1.Guru mengarahkan cara bekerja sama dengan teman

2.Guru bertanya pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan

3.Guru mengarahkan anak untuk berdoa dan salam pulang

**Kegiatan Awal :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak untuk berbaris di halaman dibagi dengan dua barisan, satu barisan anak laki-laki dan satu barisan anak perempuan.
2. Guru mengarahkan anak menyanyi lagu “lonceng berbunyi dan bom-bom mari kita semua berbaris.”

63

1. Guru mengarahkan anak untuk masuk dalam kelas dengan tertib yang di mulai dari barisan yang paling rapi dan lurus yang dimulai dari depan dan di ikuti temanya dari belakan.
2. Guru mengucapkan salam “salam selamat pagi anak-anak”
3. Guru mengarahkan anak untuk berdoa sebelum belajar.
4. Guru mengarahkan anak untuk menyanyikan lagu anak-anak”pagi-pagi kami kesekolah.”
5. Guru mengarahkan anak untuk melakukan senam fantasi meniru garakan tanaman yang ditiup angin.
6. Guru bertanya kepada anak siapa yang biasa menolong ibunya menanam bunga.

Kegiatan Anak :

1. Anak berbaris dihalaman dengan diatur oleh ibu guru dengan dua barisan yaitu satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Anak menyanyikan lagu yaitu lonceng berbunyi dan bom-bom maris semua berbaris.
3. Anak masuk dalam kelas dengan satu persatu dengan tertib yang dimulai dari barisan yang paling lurus dan rapi dengan sambil jabat tangan kepada ibu guru.
4. Anak duduk di kursinya.
5. Anak membalas salam dari guru selamat pagi bu guru.

64

1. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah seorang anak : Tuhan terimakasi buat pagi ini kami boleh tibah di sekolah ini, sebentar lagi kami akan belajar bukalah pikiran kami agar kami dapat menerima pelajaran dengan baik, berkat guru kami, terimakasi Tuhan amin.
2. Anak menyanyikan lagu “pagi-pagi kami ke sekolah.
3. Anak melakukan senam fantasi meniru gerakan tanaman yang ditiup angin.
4. Anak menjawab kalau saya bu guru yang biasa menolong ibu menanam bunga.

**Kegiatan Inti :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan pada anak setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru mengarahkan anak untuk bermain congklak dengan biji-bijian.
3. Guru mengarahkan anak untuk mengenal konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20.
4. Guru menyiapkan alat-alat untuk mengenal konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20.
5. Guru menjelaskan cara mengenal konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20.
6. Guru memberikan contoh tentang cara mengenal konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20 kemudian anak menirukannya.
7. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memberikan penghargaan kepada anak yang berhasil.

65

1. Guru mengarahkan untuk membuat bentuk buah dari plastisin.

Kegiatan Anak :

1. Anak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik.
2. Anak dapat menyebutkan nama tanaman yang mempunyai huruf awal yang sama.
3. Anak mengenal konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20.
4. Anak mengambil alat-alat yang sudah disiapkan oleh ibu guru sesuai dengan jumlah anak.
5. Anak mendengarkan penjelasan ibu guru mengenai konsep bilangan dengan biji congklak sampai 20.
6. Anak mengenal konsep bilangan dengan biji congklak. Mula-mula anak mengambil biji congklak tapi tiba-tiba salah seorang anak yang bernama Afdal menghamburkan biji congklaknya karena tidak menyukainya maunya menyusun puzzle, lalu ada salah satu temanya yang bernama Nesya Amanda berlari memanggil ibu guru kalau Afdal tidak mau mengerjakan tugasnya dan menghamburkan biji congklaknya. Ketika ibu guru datang lalu memanggil Afdal kalau kita tidak boleh berbuat seperti itu.
7. Anak mengenal konsep bilangan dengan biji congklak dengan di bimbing oleh ibu guru.
8. Anak membuat bentuk buah dari plastisin.

66

**Kegiatan Istirahat :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak untuk bernyanyi bersama.
2. Guru meminta anak cuci tangan dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Guru mengajak anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Guru meminta anak untuk bermain di lokasi sekolah.

Kegiatan Anak :

1. Anak bernyanyi bersama.
2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Anak bermain di lokasi sekolah.

**Kegiatan Penutup :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan kepada anak untuk bekerja sama dengan teman.
2. Guru bertanya pada anak secara klasikal tentang kegiatan anak hari ini, hal ini dilakukan agar anak dapat ingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai penutup.
3. Guru mengarahkan anak untuk mengucapkan syair pulang.
4. Guru memeriksa kuku tangan setiap anak didik.

67

1. Guru mengarahkan anak berdoa pulang.
2. Guru menberi aba-aba untuk mengecupkan salam.
3. Guru mengucapkan salam.

Kegiatan Anak :

1. Anak mendengarkan penjelasan bu guru tentang bekerjasa dengan teman.
2. Anak menjawab pertanyaan guru dengan antusiasi ; tadi belajar menyebutkan nama tanaman yang mempumyai huruf awal yang sama bu guru, mengenal konsep bilangan dengan buah jeruk sampai 20, kita juga membuat bentuk buah dari plastisi bu guru. Meniru gerakan tanaman yang ditiup angin bu guru.
3. Anak mengecupkan syair pulang ; “syair pulang, kalau belum di jemput tidak boleh pulang sendirian nanti mama papa mencari- cari, sampai di rumah seragam sekolah dig anti jangan lupa cuci tangan lalu makan siang, ingat tidur siang dan belajar, kuku yang panjang harus di potong.”
4. Anak memperlihatkan kukunya pada bu guru.
5. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah satu anak, terimakasi Tuhan buat hari ini kami boleh belajar dengan baik, sebentar lagi kami pulang ke rumah masing-masing sertai kami dalam perjalanan sehingga kami tiba di rumah dengan selamat, terimakasi Tuhan amin.
6. Anak bersiap pulang dan melakukan aba-aba dari bu guru.
7. 1 anak berdiri sebagai pemimpin untuk mengucapkan salam dan doa pulang.

68

1. Anak menyalami dan mencium tangan guru.
2. Anak bersalaman dengan teman sambil menyanyikan sayonara.
3. **Observasi**

Observasi dilaksanakan selama proses belajar berlangsung maupun pada saat istirahat dan bermain. Namun secara khusus pada saat kegiatan berlangsung, adapun hasilnya sebagai berikut :

**Tabel 8. 4** Hasil observasi pembelajaran I siklus II

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/ menyebut urutan  bilangan dari 1-20 | 13 | - | - | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 10 | 3 | - | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 9 | 3 | 1 | 13 |

Rubriknya :

1. Baik : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat,benar dan tepat
2. Cukup ; Anak dapat membuat urutan bilangan secar cepat dengan baik,

Tapi masih dibimbing ibu guru

1. Kurang : Jika anak tidak mampu membuat urutan bilangan secara cepat

Dan masih perluh bimbingan

Dari hasil observasi tabel menunjukkan bahwa dari 3 item yang diamati ada 1 anak yang penilaianya kurang pada item membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian cukup item nomor 1 kosong, pada item 2 ada 3 anak, pada item 3 ada 3 anak. Sebagian besar anak penilaiannya suda baik.

**d. Evaluasi dan Refleksi**

69

Berikut ini adalah hasil evaluasi pada pembelajaran I siklus II sebagai berikut

**Tabel 9. 4** Hasil evaluasi pembelajaran I siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Anak | No Item Hal-Hal Yang Diamati | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| Muh. Rifqi | 1 | 2 | 3 |
| Farhan | - | 1,2,3 | - |
| Fadil | - | 1,2,3 | - |
| Afdal | 3 | 1 | 2 |
| Yoni Aguatin | 1 | 3 | 2 |
| Muh. Hikmal | 1 | 2,3 | - |
| Risma Pratama Putri | 1,2 | 3 | - |
| Tri Amelia | 1 | 2,3 | - |
| Nurul Fausia | 2,3 | 1 | - |
| Nesya Amanda | 1,3 | 2 | - |
| Nabila | 1,2,3 | - | - |
| Suci | 1,2,3 | - | - |
| Putri Novi Aulia | 1,2,3 | - | - |

Rubriknya :

1. Baik : Jika anak mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar
2. Cukup : Jika anak cukup melakukan kegiatan dengan baik dan benar
3. Kurang : Jika anak kurang melakukan kegiatan dengan baik dan benar

Dari tabel evaluasi di atas menunjukkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Libureng pada pembelajaran I siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

70

1. Muh. Rifqi penilaian **baik** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **kurang** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Farhan penilaian **cukup** ada 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
3. Fadil penilaian **cukup** ada 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
4. Afdal penilaian **baik** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **kurang** ada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
5. Yoni Agustin penilaian **baik** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **kurang** ada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
6. Muh. Hikmal penilaian **baik** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **cukup** ada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

71

1. Risma Pratama Putri penilaian **baik** ada 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Tri Amelia penilaian **baik** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20. Untuk penilaian **cukup** ada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
3. Nurul Fausia penilaian **baik** ada 2 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20.
4. Nesya Amanda penilaian **baik** ada 2 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Untuk penilaian **cukup** ada 1 item yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
5. Nabila penilaia **baik** ada 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

72

1. Suci penilaian **baik** ada 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.
2. Putri Novi Aulia penilaian **baik** ada 3 item yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.

Pada pembelajaran 1siklus II ini terlihat peningkatan kemampuan berhitung anak, hal ini dapat dilihat pada kategori kurang masi ada 3 anak yang masuk dalam penilaian ini semua hal yang diamati.

**Refleksi**

Dari hasil pembelajaran I siklus II Ditemukan refleksi yaitu :

1. Perencanaan : perencanaan sudah baik
2. Pelaksanan : suda baik namun guru masih harus lebih memotivasi anak lagi dalam memainkan permaiana congklak tersebut, guru masi kurang dalam memberikan pujian bagi anak yang sudah dapat memainkan permainan congklak tersebut, anak dalam memainkan permainan congklak sudah baik dan tidak kelihatan kaku, namun masi ada yang kurang, sehingga sering diingatkan oleh temannya.
3. Observasi : pengamatan dapat dilakukan dengan baik karena baik guru maupun anak sudah dapat melakukan kegiatan dengan baik namun masih perluh diingatkan lagi.

73

Meskipun ada beberapa item masuk kategori cukup, tetapi itu sudah memperlihatkan peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Dengan meningkatnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Libureng semakin baik, namun masih perluh dilaksanakan pembelajaran II siklus II

**5. Gambaran Peningkatan Kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-**

**Kanak Libureng Melalui Penerapan Bermain Congkla PadaPembelajaran**

**II siklus II**.

Untuk peningkatan kemampuan berhitung anak pada pembelajaran II siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Desember 2011. Dimana hasilnya dapat dilihat pada tahap-tahap berikut :

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini langkah –langkah yang dilakukan yaitu :

1. Mengatur ruangan dan suasana kelas, guru mengatur ruangan sama seperti pada pembelajaran I siklus II, ruangan di kosongkan untu ditempati pemain dan penonton, peserta dan penonton di suruh melantai, pemain duduk berhadapan dan penontonpun duduk dibelakan pemain agak jauh sehingga antara pemain dan penonton tidak saling menggangu dan suasana rungan pun menyenangkan.
2. Menyiapkan alat permainan dan 2 anak pemain berlawanan.
3. Membuat SKH (Satuan Kegiatan Harian) dengan tema Tanamanyang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan penutup (terlampir).

74

1. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa lembar observasi.
2. **Pelaksanaan**

**Tabel 10. 4** Proses pelaksanaan pembelajaran II siklus II

Kegiatan Awal :

1.Guru mengarahkan anak untuk berbaris

2.Guru mengarahkan anak memberi salam dan doa

3.Guru menugaskan untu berjalan pada garis lurus sambil membawa beban

Kegiatan Inti :

1.Guru mengarahkan anak untuk bermain congklak

2.Guru memberikan tugas kepada anak untuk membuat urutan bilangan

dengan biji congklak sampai 10

3.Guru mengarahkan anak untuk menghubungkan gambar buah dengan

simbol yang melambangkannya

Kegiatan Istirahat :

1.Mencuci tangan

2.Berdoa sebelum dan sesudah makan

3.Bermain di luar

Kegiatan Penutup :

1.Guru mengarahkan anak untuk memperlihatkan perbuatan baik terhadap

tanaman, mis; menyiram bunga

2.Guru bertanya pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan

3.Guru mengarahkan anak berdoa dan salam pulang

**Kegiata Awal :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengarahkan anak untuk berbaris dihalaman dibagi dengan dua barisan yaitu satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Guru mengarahkan anak menyanyi lagu“ bon-bon mari kita semua berbaris, lonceng berbunyi baris.”

75

1. Guru mengarahkan anak untuk masuk dalam kelas dengan tertib di mulai dari barisan yang paling lurus dan rapi yang dimulai dari depan dan di ikuti temanya dari belakan dan bersalaman dengan ibu guru.
2. Guru mengucapkan salam sebelum belajar.
3. Guru mengarahkan anak untuk berdoa sebelum belajar.
4. Guru mengarahkan anak untuk bernyanyikan lagu anak-anak, “lihat kebunku dan taman yang paling indah.
5. Guru bertanya dimana sebaiknya dibuang kulit rambutan yang habis dimakan.
6. Guru mengarahkan anak untuk berjalan maju pada garis lurus sambil membawa beban di atas kepala dan menghitung langkahnya.

Kegiatan Anak :

1. Anak berbaris di halaman dengan diatur oleh ibu guru dengan dibagi dua barisan yaitu satu barisan laki-laki dan satu barisan perempuan.
2. Anak menyanyikan dua lagu yaitu lagu “Lonceng berbunyi dan Bom- bom mari semua berbaris.
3. Anak masuk dalam kelas dengan satu persatu dengan tertib di mulai dari barisan yang paling lurus dan rapi dengansambil jabat tangan dengan ibu guru.
4. Anak duduk di kursi.
5. Anak membalas salam dari guru ,salam selamat pagi bu guru.

76

1. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah seorang anak ; Tuhan terima kasih buat pagi ini kami boleh tiba di sekolah ini, sebentar lagi kami akan belajar bukalah pikiran kami agar kami dapat menerima pelajaran dengan baik, berkati kami, terimakasi Tuhan amin.
2. Anak menyanyi “Lihat kebunku dan Taman yang paling indah.
3. Anak menjawab pertanyaan bu guru dibuangnya di tempat sampah bu guru.
4. Anak melakukan kegiatan berjalan maju pada garis lurus sambil membawa beban di atas kepala.

**Kegiatan Inti :**

Kegiatan Guru :

1. Guru menjelaskan pada anak setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru mengarahkan anak untuk bermain congklak.
3. Guru mengarahkan anak untuk membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10.
4. Guru menyiapkan alat-alat membuat urutan bilangan dengan biji congklak dari 1 sampai 10.
5. Guru menjelaskan tentang cara membuat urutan bilangan dengan biji congklak.
6. Guru memberi contoh tentang cara membuat urutan bilangan dengan biji congklak.
7. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memerikan penghargaan pada anak yang berhasil.

77

1. Guru mengarahkan anak untuk menghubungkan gambar buah dengan simbol yang melambangkannya.
2. Guru bertanya pada anak apakah mereka sudah mengerti apa yang akan dilakukan.

Kegiatan Anak :

1. Anak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik.
2. Anak mengelompokkan kata-kata yang sejenis mis; kata mangga, apel, jeruk.
3. Anak membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10.
4. Anak mengambil alat-alat yang sudah disiapkan ibu guru yaitu biji congklak.
5. Anak berlombah membuat urutan bilangan dengan biji congklak sampai 10 dan anak yang paling cepat dan benar mendapatkan lingkaran penuh.
6. Anak membuat urutan bilangan. Anak duduk melantai dengan berhadapan lalu membuat urutan bilangan dengan biji congklak dan diantaranya ada anak yang menangis yang bernama Nabila karena biji congklaknya diambil sebagian oleh temanya yang bernama Nurul Fausia. Suci datang membujuk Nabila yang sedang menangis kemudian disinilah perang ibu guru untuk memberikan pengertian pada Nurul Fausia untu tidak berbuat seperti itu dan membujuknya agar segerah mengembalikan biji congklak kepunyaan Nabila.
7. Anak menghubungkan gambar buah dengan symbol yang melambangkannya.

78

1. Anak menjawab pertannyaan bu guru kalau kami sudah mengerti bu guru.

**Kegiatan Istirahat :**

Kegiatan Guru :

1. Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama.
2. Guru meminta anak cuci tangan dan melap tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Guru mengajak anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Guru meminta anak untuk bermai di lokasi sekolah.

Kegiatan Anak :

1. Anak berbanyi bersama.
2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan.
4. Anak bermain di lokasi sekolah.

**Kegiatan Penutup :**

79

Kegiatan Guru :

1. Guru memperlihatkan perbuatan baik terhadap tanaman mis; menyiran bunga.
2. Gurru bertanya pada anak secara klasikal tentang kegiatan anak hari ini, hal ini dilakukan agar anak dapat ingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai penutup.
3. Guru mengarahkan anak untuk mengucapkan syair pulang.
4. Guru mengarahkan anak-anak untuk berdoa pulang.
5. Guru memberi aba-aba untuk mengucapkan salam
6. Guru mengucapkan salam.

Kegiatan Anak :

1. Anak memperhatikan bu guru cara berbuat baik terhadap tanaman
2. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik tadi sudah belajar membuat urutan bilangan dengan gambar buah sampai 10.
3. Anak mengucapkan syair pulang: kalau belum dijemput tidak boleh pulang sendirian, nanti mama papa mencari-cari, sampai di rumah seragam sekolah dig anti jangan sampai lupa cuci tangan lalu makan siang, ingat tidur siang dan belajar.
4. Anak berdoa dan di pimpin oleh salah satu anak Tuhan terimakasi buat hari ini kami boleh belajar dengan baik, sebentar lagi kami akan pulang, sertai kami dalam perjalanan segingga kami tiba di rumah dengan selamat, terima kasi Tuhan amin.
5. Anak bersiap pulang dan melaksanakan aba-aba dari guru.

80

1. Anak menyalami dan mencium tangan bu guru
2. Anak bersalaman dengan teman sambil menyanyikan “ sayonara.”

**C. Observasi**

Observasi dilaksanakan selama proses belajar berlangsung maupun pada saat istirahat dan bermain, adapun hasilnya sebagai berikut :

**Tabel 11. 4** Hasil observasi pembelajaran II siklus II

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 | 13 | - | - | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal  Konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 10 | 3 | - | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 13 | - | - | 13 |

Rubriknya :

1. Baik : Anak dapat membuat urutan bilangan secara cepat, benar dan tepat
2. Cukup : Anak dapatmembuat urutan bilangan secara cepat dan benar, tapi

Masih dibimbing ibu guru

1. Kurang : Jika anak tidak mampu membuat urutan bilangan secara cepat dan masih perluh bimbingan

Tabel menunjukkan bahwa dari 3 item hal-hal yang diamati pada penilaian kurang tidak ada satu anak didik yang masuk kategori ini. Pada penilaian cukup item nomor 1 dan 2 kosong. Dengan melihat hasil di atas maka semua item sudah baik. Meski kategori cukup masih ada satu item. Namun hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah baik atau meningkat.

81

**d. Evaluasi dan Refleksi**

Berikut ini adalah hasil evaluasi pada pembelajaran II siklus II adalah sebagai berikut :

**Tabel 12. 4** Hasil evaluasi pembelajaran II siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Anak | No Item Hal-Hal Yang Diamati | | |
| Baik | Cukup | Kurang |
| Muh. Rifqi | 2,3 | 1 | - |
| Farhan | 1,2,3 | - | - |
| Fadil | 1,2,3 | - | - |
| Afdal | 2,3 | 1 | - |
| Yoni Agustin | 3 | 1,2 | - |
| Muh. Hikmal | 1,2,3 | - | - |
| Risma Pratama Putri | 1,3 | 2 | - |
| Tri Amelia | 1,2,3 | - | - |
| Nurul Fausia | 1,2 | 3 | - |
| Nesya Amanda | 1,2,3 | - | - |
| Nabila | 1,2,3 | - | - |
| Suci | 1,2,3 | - | - |
| Putri Novi Aulia | 1,2,3 | - | - |

Rubriknya :

82

1. Baik : Jika anak mampu melakukan kegiatan dengan baik dan benar
2. Cukup : Jika anak cukup melakukan kegiatan dengan baik dan benar
3. Kurang : Jika anak kurang melakukan kegiatan dengan baik dan benar

Dari hasil observasi di atas menunjukkan kemampuan berhitung anak untuk anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Libureng pada pembelajaran II siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Desember 2011 sudah sebagian besar masuk dalam kategori baik yang artinya bahwa sikap kemampuan berhitung anak semakin meningkat walaupun masih ada anak yang masuk penilaian cukup yaitu Muh. Rifqi, Afdal, Yoni Agustin, Risma Pratama Putri, Nurul Fausia. Dan untuk penilaian kurang sudah tidak ada satupun anak masuk kategori ini.

Pada pembelajaran I dan II siklus II ini terlihat peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penerapan bermain congklak pada Taman Kanak-Kanak Libureng semakin baik.

**Refleksi**

Dari hasil penilaian pembelajaran II siklus II, hasil refleksi yang ditemukan bahwa :

1. Perencanaan dan pelaksanaan sudah baik di mana guru sudah mampu memberi penjelasan tentang cara bermain congklak sehingga anak sudah mampu memainkan dengan baik, guru sudah mampu memberikan dorongan dan motivasi serta penguatan pada anak didik sehingga menjadi semangat dalam memainkan permainan congklak tersebut, anak yang bertindak sebagai penonton juga antusiasi.
2. Observasi : pengamatan sudah baik dan maksimal hal ini dapat di lihat dari hasil evaluasi di atas, karena dari beberapa item yang diamati hanya 2 item yang masuk dalam kategori cukup hal ini memperlihatkan adanya peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Dengan meningkatnya kemampuan berhitung anak berarti kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng semakin baik.

83

6. Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Adapun rekap dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel. Hasil observasi siklus I pembelajaran II

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/mengenal konsep bilangan dari 1-20 | 2 | 2 | 9 | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 1 | 4 | 8 | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 2 | 3 | 8 | 13 |

Rubriknya :

84

1. Baik : Anak dapat melakukan urutan bilangan secara cepat,benar dan tepat
2. Cukup : Anak dapat melakukan urutan bilangan secara cepat dengan baik,

Tapi masih perluh dibimbing ibu guru

1. Kurang : Jika anak tidak mampu membuat urutan bilangan secara cepat

Dan masih perluh bimbingan

Tabel menunjukkan bahwa dari 3 item hal-hal yang diamati pada umumnya semua item masih pada kategori cukup dan kurang.

Tabel. Hasil observasi siklus I pembelajaran II

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/mengenal konsep bilangan dari 1-20 | 2 | 2 | 9 | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 1 | 4 | 8 | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 2 | 3 | 8 | 13 |

Tabel menunjukkan bahwa dari 3 item hal-hal yang diamati pada umumnya semua item masih pada kategori cukup dan kurang. Dan hal ini dapat di bandingkan dengan hasil pada siklus II pembelajaran I, dan siklus II pembelajaran II :

Tabel. Hasil observasi siklus II pembelajaran I

85

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/mengenal konsep bilangan dari 1-20 | 3 | - | - | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 10 | 3 | - | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 9 | 3 | 1 | 13 |

Tabel menunjukkan bahwa dari 3 item hal-hal yang diamati pada umumnya sudah masuk kategori baik namun masih ada yang masuk kategori cukup dan masih ada 1 item yang masih kurang yaitu item membilang urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda 1 orang anak.

Tabel. Hasil observasi siklus II pembelajaran II

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian | | | Jumlah |
| Baik | Cukup | Kurang |
| 1 | Membilang/mengenal konsep bilangan dari 1-20 | 13 | - | - | 13 |
| 2 | Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 | 10 | 3 | - | 13 |
| 3 | Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda | 13 | - | - | 13 |

Tabel menunjukkan bahwa dari 3 item dari hal-hal yang diamati pada umumnya sudah masuk kategori baik walaupun masih ada yang masuk kategori cukup dan tidak ada yang masuk dalam kategori kurang. Dari hasil tersebut diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng meningkat melalui penerapan metode bermain congklak.

**B. Pembahasan**

86

1**. Pelaksanaan Pembelajaran Kemampuan Berhitung Anak Melalui**

**Penerapan Bermain Congklak Di Taman Kanak-Kanak**

**Libureng**

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengukuti pendidikan dasar. B.E.F. Montolalu (2005:216) mengemukakan tentang berhitung yaitu “mengerjakan hitungan, pengurangan dan penambahan.” Berhitung ini akan berkaloborasi dengan teman lingkungan, orang tua, guru atau benda-benda sekitar yang sekiranya dapat memberikan strategi dalam berhitung anak dapat pengembangan sosial lewat dari lingkungan yang berupa dorongan, semangat/motivasi dapat menumbuhkan perkembangan kemampuan mental anak.

Untuk peningkatan kemampuan berhitung anak salah satu cara yang dilakukan adalah melalui penerapan metode bermain congklak karena melalui metode ini anak diajarkan atau dilatih agar anak dapat bersosialisasi dengan baik.

**2. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Penerapan Metode Bermain**

87

**Congklak Di Taman Kanak-Kanak Libureng siklus I**

Anak didik kelompok BI di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng kemampuan berhitung masih kurang dan belum optimal. Hal ini terlihat dari sikap dan perilaku anak setiap hari baik pada saat proses belajar berlangsung maupun pada saat istirahat atau bermain. Dalam penerapan metode bermain congklak pada siklus satu dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan tema atau permasalahan : guru menentukan tema yang akan diajarkan yaitu tema “Tanaman”.Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 dan 22 Desember 2011 item tanaman menanamkan kemampuan berhitung anak seperti membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (dari 3 item yang diamati)
2. Mengatur Susana kelas agar anak merasa nyaman. Hasil observasi pada tanggal 19 dan 22 Desember 2011 guru mempersiapkan rungan atau kelas sedemikian rupa sehingga anak merasa nyaman, guru memisahkan antara anak yang akan bermain congklak dan yang akan bertindak sebagai penonton, guru menyiapkan alat permainan, yang bertindak sebagai pemain dan penonton duduk melantai dan dibagi dalam kelompok kecil agar tidak saling menggangu dan anak merasa nyaman.
3. Memilih pemain. Hasil observasi tanggal 19 dan 22 Desember 2011 guru memilih anak yang akan bermain dengan permainan congklak, yaitu Tri Amelia dan Nesya Amanda mereka bermaian dengan berlawanan dengan mengisi setiap lubang dengan biji congklak.
4. Menjelaskan cara bermain congklak. Guru menjelaskan tentang cara bermain congklak kepada anak seghingga anak mengerti, Guru menjelaskan satu persatu dan berikan contoh tentang cara bermain congklak.

88

1. Memainkan : pada saat memainkan permainan congklak tersebut guru tetap memperhatikan setiap anak yang sedang bermain dan kadang guru mengingatkan tata cara bemain dengan baik, atau mengarahkan anak yang masih bingung.
2. Menanamkan nilai moral : guru melakukan langkah ini setelah kegiatan bermain congklak, guru menanyakan pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan, baik secara klasikal maupun perorangan. Guru mengadakan Tanya jawab kapada anak-anak sambil menanamkan nilai moral sebagaimana pada hasil penilaian pada kegiatan penutup maupun setelah anak melakukan kegiatan bermain congklak.
3. Memberi tugas : Guru memberikan tugas pada anak yaitu kegiatan bermain congklak yang akan dilakukan pada minggu berikutnya dengan tema yang sama hal ini guru lakukan agar anak dapat memainkan permainan dengan baik dan terlebih mengerti tentang apa yang akan dilakukan.

Hasil penelitian pada siklus I juga menunjukkan bahwa anak didik Taman Kanak-Kanak Libureng kemampuan berhitungnya masih perlu ditingkatkan lagi.

Sumardyono (1975:10) congklak adalah permaian teradisional Indonesia dan juga beberapa daerah lain di wilaya ini. Congklak ini adalah permaian yang membutuhkan dua orang untuk memainkannya. Dan mencegah permainan ini adalah untuk mendapatkan sebagai batu banyak, sebagai dibayangkan dan pemain yang satu bisa mendapatkan sebagian besar dari batu atau bahkan semua batu pada akhirnya akan berubah menjadi pemenangnya.

89

Badrun Zaman (2008:7) arti bermain yaitu “bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.” Untuk pencapaian kepuasan tersendiri bagi anak Taman Kanak-Kanak bermain congklak dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Oleh karena itu melihat hasil dari dua pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang belum optimal sebab masih banyak anak yang masuk dalam kategori kurang pada semua item maka masih perluh diadakan kegiatan bermain congklak pada siklus II.

**3. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Penerapan Bermain**

**Congklak di Taman Kanak-Kanak Libureng Pada Siklus II**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siklus II pada pembelajaran I dan pembelajaran II kemampuam berhitung anak melalui metode bermain congklak sudah terlihat adanya peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui metode bermain congklak kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan semakin baik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sam seperti pada siklus I.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak. Salah satunya dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi anak dan menciptakan susasna akram dalam bentuk bermain congklak karena dunia anak pada usia ini adalah dunia bermain. Dengan bermain congklak anak dapat berlatih dan mendapatkan pengalaman, hasil penelitian kemampuan berhitung anak yaitu : membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. Hal ini menunjukkan kemampuan berhitung anak semakin meningkat setelah pemberian bermain congklak.

Kemampuan berhitung anak akan semakin berkembang dan baik jika sering dilatih dan diulang lewat sikap dan tingkah laku yang nyata, dan didukung oleh suasana yang menyenangkan bagi anak.

90

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil telah dan analisis pada bab-bab terdahulu, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

Kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Libureng Kabupaten Soppeng dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain congklak.

Kegiatan bermain congklak merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak sekaligus sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan aspek kemampuan kognitif anak. Yakni melatih kemampuan manipulasi motorik halus, melati konsentrasi, mendidik sifat sportifitas anak, melatih kemampuan mengatur srtategi, sarana belajar berhitung, melatih koordinasi 2 sisi tubuh.

1. **Saran**

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepada guru Taman Kanak-Kanak di sarankan agar dapat memberi perhatian yang besar dan sungguh-sungguh dalam upaya pengembangan aspek kognitif anak di sekolah.

91

102

1. Kepada pihak sekolah mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui pengembangan kegiatan interaksi antara siswa.

92

1. Kepada orang tua anak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini disarankan agar dapat membantu anaknya untuk lebih bergiat dalam kegiatan-kegiatan kreatif anak dapat mengembangkan berhitung anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggi Sudono.1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan

Tinggi Proyek Pendidikan TenagaAkademik:Jakarta.

Ahmad.dir/tarbiyah/*Bermain*,http://www.Geocities.com/2008.

Andang Ismail.2008*.Kemampuan Berhitung Bagi Anak Usia* *Dini.*com/http:

// www.

Bangbois.2005.http://www.com.cc

Badrun Zaman, dkk.2008*. Media dan Sumber Belajar.*

Chapling,2002.*Psikolok Perkembangan Anak.*Bandung:Gramedia.

Departemen pendidikan nasional, 2007*. Direktorat Jendral Manajemen*

*Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak*-

*Kanak Sekolah Dasar*. Jakarta .

Drs.H.Ahmad Fauzi,1998.*Psikolok Umum,*Bandung:Pustaka Setia.

Drever,2000.*Perkembangan Anak,*Jakarta:Gerbang.

Elizabet B. Hurloc. 1999*. Perkembangan Anak jilid 2.* Jakarta:Erlangga.

Hofnung,1994.*Psikomotorik Kognitif.*Jakarta;Universitas Terbuka.

Hurlock,2007.*Permainan*.com/pdt/http;//www.

J.J.Renzulli, 2004.*Psikologi Kognitif*.Jakarta;Universitas Terbuka.

Kurikulum Taman Kanak-Kanak, 2010.*Pedoman Pengembangan Program*

*Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*:Kementerian Pendidikan Nasional

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Menengah Direktorat

Pembinaan Taman Kanak-Kanak Sekolah Dasar.

Marvin,2002.*Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Dini*.Jakarta;

PT.Gramedia Widyasarana Indonesia.

93

Masitho, 2004*. Strategi Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta;

94

Universitas Terbuka.

Piaget,1979.*Perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta:Teraju Universitas Terbuka.

R. E. F. Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Penerbit

Universitas Terbuka.

Rusman Malili.*Metode Pendidikan.*com/pdf/http://www.

Sumaryono.1975.*Bermain dan Kreativitas anak*.Tapak Kinartinangsi.

Sudono,2000.*Sumber Belajar Dan Alat Permainan.*Jakarta;Grasindo.

Yuliani Nurani Sujiono,dkk. 2004*. Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:

Universitas Terbuka.