**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada perkembangan kehidupan manusia terdapat suatu masa yang terjadi hanya sekali dalam kehidupannya yang merupakan periode terpenting bagi perkembangan fisik dan mentalnya. Masa ini disebut sebagai masa keemasan *(golden age)* yang berlangsung pada usia dini (0-8 tahun).Pada masa ini, otak akan berkembang dengan pesat dalam menerima berbagai stimulus yang diberikan. Anak usia dini akan meningkatkan kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik motorik dan seni.

Seiring dengan bertambahnya usia, anak akan menuju ke arah kemampuan yang semakin meningkat dan sempurna, sehingga akan mempengaruhi perkembangan masa depan anak. Banyak factor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam kognitif, minat, bakat, kreatifitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun sosialnya. Sehingga dalam meningkatkan bebbagai bakat anak, bukan hanya tergantung pada fakptor keturunan (heraditas) melainkan juga mendapat pengaruh dari factor lingkungan di sekitar anak. Menurut Semiawan, dkk (1995: 98) “makin dini stimulus yang diberikan maka makin banyak peluang belajar mewujudkan dasar yang kuat untuk memperoleh pengalaman hidup”. Salah satu wujud dari stimulus dalam rangka proses pembelajaran pada anak adalah dengan bermain. Meskipun pada awalnya bermain dianggap bukanlah suatu hal penting, namun perkembangan pengetahuan maka paradigma bermain menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Bermain bukan hanya dipandang sebagai hiburan pada anak, akan tetapi merupakan suatu sarana peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

1

Peningkatan mengenal konsep bilangan pada anak bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk meningkatkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan peningkatan kemampuan berpikir yang teliti. Idealnya kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bentuk pengetahuan dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh anak.Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan potensi dasar yang perlu dikembangkan.Hal ini didukung pendapat Juwita (2000: 12) bahwa “membilang adalah suatu sistem abstrak bagi anak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan”.

Salah satu metode dalam mengajarkan matematika dasar pada anak usia dini yaitu mengenal konsep jumlah menghitung, membagi dan perkalian. Isi lubang yang ada pada alat permainan congklak sebanyak 5 lubang; 1, 2, 3, 4, dan 5, ada berapa jumlah semuanya; 5 + 5 = 10.Ada dua lubang masing-masing ada 5 biji, jadi semuanya ada berapa? 2 x 5 = 10. Kamu punya 10 biji, kita bagi lima jadi cukup untuk berapa lubang?. Untuk 2 lubang karena 10 : 5 = 2.

Meskipun seseorang lebih berpengalaman bermain congklak, namun dibutuhkan kreativitas untuk mengubah strategi. Bila permainan ternyata tidak berjalan seperti yang direncanakan.Pengalaman bermain congklak ternyata melahirkan permainan sratategi yang kreatif, ide-ide baru yang tidak terpikirkan oleh kita. (Widya Waruka 19.32)

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Selasa tanggal 7 Januari 2014 yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Duampanua Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang, ditemukan bahwa kemampuan konsep bilangan pada anak masih kurang yang ditandai dengan masih ada anak yang belum mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Kemampuan membilang anak masih cenderung tidak berurutan karena anak tidak mengerti makna dari konsep bilangan yang diajarkan padanya. Misalnya anak belum memahami urutan bilangan dari angka 1-10, anak belum memahami nilai yang terdapat pada angka serta belum bisa membedakan angka kecil ataupun angka besar misalnya angka 5 lebih kecil dari angka 8 ataupun angka 3 lebih besar dari angka 2.

Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dapat saja dilakukan melalui metode bermain.Salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan yaitu bermain congklak yang merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dapat memberi manfaat bagi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Memindahkan biji-bijian congklak hingga memenuhi lubang induk milik sendiri pada papan congklak merupakan proses dalam permainan congklak yang menjadikan anak mampu mengenal konsep bilangan secara lebih mudah dan menyenangkan. Ironisnya sekarang ini, bermain congklak sudah jarang dilakukan anak, sehingga secara tidak langsung secara perlahan-lahan turut mengikis pola kebudayaan bangsa yang seharusnya dilestarikan.

Berdasar dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap peningkatan pengenalan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. Pemilihan penulis terhadap jenis bermain tradisional congklak dikarenakan adanya beberapa keunggulan yang dimiliki oleh permainan tradisional tersebut seperti mudah dimainkan, sederhana, murah karena bahan-bahan yang digunakan mudah didapatkan dari alam sekitar serta sebagai salah satu bentuk pengenalan dan pelestarian kebudayaan bangsa. Pada hakikatnya jenis permainan tradisional khususnya congklak memberikan kemudahan baik dalam menggunakannya maupun dalam memperoleh permainan tersebut.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang?.

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

1. **Manfaat Penelitian**

 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai bahan literatur bagi pembaca yang cinta kepada ilmu pengetahuan
3. Sebagai bahan referensi atau bahan banding bagi peneliti yang berminat mengkaji masalah yang sama.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi Taman Kanak-Kanak, sebagai masukan agar mendapat perhatian khusus tentang peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.
6. Bagi guru, dapat digunakan sebagai acuan di dalam mengenal konsep bilangan anak melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.
7. Sebagai bahan rujukan bagi mereka yang akan membahas lebih lanjut tentang media permainan congklak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Bermain Congklak Anak Usia Taman Kanak-Kanak**
3. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak-anak, tidak perlu dipaksa untuk bermain-main berguna untuk membentuk anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya, baik dalam taraf berpikir maupun perasaan.Bermain memberi anak perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya.Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, anak dimungkinkan untuk mengubah-ubah minatnya, di mana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka sama halnya dengan perkambangan kreativitas.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan. Menurut Moeslicahtoen (2004: 24) bermain yaitu:

Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Melalui kegiatan bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

7

Pendapat di atas juga didukung oleh Dariyo (2007: 229) yang menyatakan bahwa “bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran logika maupu pemikiran untuk memecahkan suatu masalah”. Unsur-unsur tersebut merupakan karakteristik dari pembentukan daya cipta pada anak.

Pengertian bermain yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain oleh Battelhein (Hurlock, 1999: 321) yang menyatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain yang ditetapkan pemain sendiri dan tidal ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar”. Definisi lain yang dikemukakan oleh Seto (2004: 54) yaitu bermain adalah “sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak”. Sedangkan Newman & Newman (Seto, 2004: 55-56) mendefinisikan bermain adalah sebagai berikut:

1) Bermain sebagai *surplus energy* yaitu bermain merupakan penyaluran energy yang berlebihan, 2) Bermain sebagai *relaxation dan recuperation* yaitu bermain merupakan cara anak untuk lebih santai dan segar, 3) Bermain sebagai *preparation* yaitu bermain merupakan suatu perilaku instinktif dimana anak-anak mempraktekkan elemen-elemen yang lebih kecil dari sejumlah perilaku orang dewasa yang lebih kompleks, misalnya memandikan boneka dilihat sebagai praktek mengasuh, 4) Bermain sebagai *recapitulation* yaitu kegiatan bermain merupakan perilaku yang berhubungan dengan evolusi kebudayaan, 5) Bermain sebagai *growth dan enchanchement* yaitu bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan anak, 6) Bermain sebagai *sosiomotional expression* bermain merupakan ekspresi simbolik dari satu harapan dan merupakan upaya pengendalian pengalaman-penglaman yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan. Oleh sebab itu, anak-anak akan lebih mudah menyerap informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap positif dan tanpa paksaan.

1. Pengertian Bermain Congklak

Salah satu permainan yang dapat diterapkan di taman kanak-kanak yaitu permainan yang bersifat tradisional. Permainan tradisional menurut Wardani (2008: 1) adalah “permainan yang lebih mengarah kepada komunal yaitu permainan yang masih melibatkan banyak anak dibandingkan dengan permainan yang modern yang cenderung individualistik”. Jenis permainan congklak merupakan salah satu dari banyaknya ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia. Pengertian bermain congklak menurut Parmadi (2009: 1) yaitu :

Suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia misalnya di Sulawesi dikenal dengan nama Maggaleceng atau Aggaleceng. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Saat ini, permainan congklak ini dikenal oleh banyak nama di seluruh dunia. Nama ini diambil dari budaya local dengan menggunakan kata-kata ynag mencerminkan tempat permainan dimainkan, dengan cara yang unggul, modus dari bermain dan papan atau counter digunakan. Hal ini disebut dalam bahasa Inggris sebagai Hitung dan Ambil. Di Negara-negara Arab yang paling umum adalah *mancala* yang berarti untuk berpindah. Di beberapa Negara Afrika Barat yang disebut sebagai Warri atau Awari, yang berarti rumah, sehingga ia diberi nama Wari. Permainan di Indonesia dikenal sebagai Adi, yang juga merupakan nama bibit yang digunakan untuk main game. Karena popularitas yang luas, para ahli telah mengembangkan berbagai situs web dokumentasi berbagai versi dari permainan.

Congklak di Indonesia, dikenal dengan berbagai nama dari daerah ke daerah. Nama yang paling umum, Congklak, diambil dari *cowrie shell*, yang umumnya digunakan untuk main game. Di Malaysia, yang dikenal sebagai permainan congklak, nama yang banyak digunakan di provinsi Sumatra juga. Di Jawa, permainan ini dikenal sebagai congklak, dakon, dhakon atau dhakonan. Di Lampung, permainan disebut dentuman lamban. Di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Maggaleceng, Aggaleceng dan Nogarata. Congklak, merujuk pada referensi historis adalah permainan yang dimainkan oleh remaja putri dari bangsawan Jawa.Hal ini kemungkinan besar karena pedagang asing lebih dekat dengan kelas atas, sehingga permainan congklak dikenalkan pada mereka.Lama-kelamaan, popularitas permainan congklak tumbuh hingga kini banyak dimainkan oleh masyarakat umum.Di sebagian besar daerah, bermain congklak dibatasi untuk remaja. Hanya di beberapa daerah Congklak dimainkan oleh laki-laki misalnya di daerah Sulawesi. Bahkan permainan hanya dimainkan setelah kematian keluarga.Ia dianggap tabu untuk dimainkan di lain waktu, di Jawa tengah, congklak digunakan oleh petani untuk menghitung musim, untuk tahu kapan musim tanam dan panen, seta memprediksi masa depan.

Pada kesimpulannya, bermain congklak adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari kayu ataupun plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar sekitar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk, di antara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter 5 cm. Dalam penelitian ini, deret congklak disesuaikan dengan jumlah konsep bilangan yang ingin dikenalkan pada anak yaitu sebanyak 10 buah.

1. Filosofi bermain congklak

Filosofi congklak juga tercermin dari cara bermain congklak seperti yang dikemukakan oleh Al Laskarmim (2012: 1) yaitu:

1) Pemain mengambil satu sekop biji pada stu lubang melambangkan bahwa manusia hidup hendaknya hidup cukup tidak berlebihan dengan mengambil sesuatunya sesuai porsinya, 2) biji-biji yang didapat dari satu lubang dibagikan kepada lubang lainnya mengisyaratkan bahwa manajemen dalam hidup diperlukan agar terjadinya keselarasan dalam hidup, menggunakan atau membelanjakan sesuatunya dengan bijak dan arif, 3) biji-biji yang diletakkan pada masing-masing lubang terakhir dimasukkan pada lubang penyimpanan yang berukuran besar. Secara tidak langsung pelajaran menabung tersirat pada bagian ini.Ada isyarat bahwa di sini anak manusia tidak disarankan untuk bertindak konsumtif tanpa menyisihkan untuk menabung.Bila suatu hal terjadi yang tidak diinginkan, dengan adanya tabungan hal tersebut dapat terminimalisir, 4) setelah menabung pada penampungan besar, pemain juga meneruskan bijinya pada lubang-lubang milik musuh. Toleransi dan tolong menolong seolah dimaterikan pada bagian ini, 5) pemain tidak dibolehkan menaruh biji pada tabungan pemain lain. Lagi-lagi soal kearifan dalam menggunakan sesuatunya.

Permainan tradisional boleh padam keasliannya dengan menggabungkan bentuk tradisional dengan bentuk modern. Namun nilai pada permainan ini rasanya terlalu sayang untuk dikuburkan oleh zaman karena nilai ini akan hidup sampai zaman kapan pun. Alat-alat yang digunakan dalam permainan congklak adalah sebuah papan congklak dengan 16 buah lubang (14 buah lubang kecil dan 2 buah lubang besar yang terletak di ujung kanan dan kirinya), serta 98 buah biji congklak. Walau saat ini banyak congklak dengan berbagai model, ada yang 14 lubang, bahkan ada congklak yang bisa kita atur jumlah lubang ynag diinginkan. Biji congklak yang umumnya digunakan adalah sejenis cangkang kerang, jika tidak ada kita bisa menggunakan biji tumbuh-tumbuhan. Bahkan di pedesaan ada yang memainkan permainan ini dengan cara mengambar papan congklak di tanah menggunakan kapur, sedangkan bijinya menggunakan batu-batuan kecil. Permainan congklak dimainkan dengan 2 orang pemain, yang saling berhadapan.

1. Langkah-langkah bermain congklak

Langkah-langkah atau cara bermain tradisional congklak menurut Wardani (2008: 2) yaitu:

1) Menyiapkan alat permainan congklak, 2) Mengatur tempat duduk anak dengan cara duduk perpasangan, 3) Menjelaskan cara bermain congklak kepada anak, 4) Membimbing anak bermain congklak, dan 5) Memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menyebutkan konsep bilangan dengan benar pada alat permainan congklak.

Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat permainan congklak yang terdiri 3 buah congklak dan 10 biji congklak
2. Mengatur tempat duduk anak dengan cara duduk perpasangan, menjelaskan cara bermain congklak kepada anak yaitu: a) Mula-mula melakukan pengundian untuk menentukan siapa pemain pertama yang memasukkan buah congklak ke dalam lubang-lubang yang ada, b) setiap lubang diisi 10 buah congklak. Setelah itu, pemain yang memenagkan undian mengambil 10 buah congklak di salah satu lubang anak miliknya, dan kemudian memasukkannya satu persatu hingga ke lubang induk dengan mengikuti arah jarum jam. Jika buah congklak terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan. c) permainan berakhir apabila biji-bijian yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induknya.
3. Setelah itu guru membimbing anak bermain congklak dengan cara sesi pertama dimainkan oleh 3 pasang anak dan 3 pasang berikutnya adalah pengganti bagi anak yang kalah pada sesi pertama.
4. Kemudian guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menyebutkan konsep bilangan dengan benar pada alat permainan congklak.
5. Pentingnya bermain congklak

Bermain merupakan tahap awal dari proses panjang lebar anak-anak yang dialami semua manusia. Melalui bermain anak dapat memperoleh banyak pengalaman baik itu yang terkait dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain di sekitarnya. Melalui bermain pula anak bisa berada dalam suasana yang bebas dan dapat menunjukkan kepribadiannya.

Pentingnya bermain bagi perkembangan anak usia dini pada dasarnya karena anak pada usia dini merupakan usia bermain. Menurut Freeman (2001:265) ‘bermain penting bagi anak karena melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa”. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar anak menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaan di masa depan. Anak bermain untuk membangun kembali energy yang telah hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali setelah bekerja berjam-jam, melalui kegiatan bermain juga anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata untuk keinginan-keinginan yang tidak mendapat kepuasan. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan serta kepribadian perlu terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal perlu ada rangsangan dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan.

Pentingnya bermain termasuk bermain congklak bagi perkembangan anak usia dini, juga dikemukakan oleh Seto (2004: 61) melalui manfaat bermain berupa “manfaat edukatif, kreatif, dan pembentukan konsep diri”. Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar, anak meningkatkan banyak keterampilan baru dalam permainan dan olahraga dimana kesempatan tersebut sangat membantu peningkatan diri anak yang tidak bisa mereka peroleh hanya melalui buku-buku di sekolah. Selain itu bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk meningktakan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain. Melalui bermain anak juga belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistic. Melalui bermain anak juga menghadapi berbagai macam peran dimana anak dapat memilih dan mempelajari peran mana yang paling tepat bagi dirinya.

1. **Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan**
2. Pengertian kemampuan mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan salah satu bagian dari perkembangan kognitif pada anak.Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari pengalaman anak sehari-hari.Apapunyang anak lihat, mereka selalu saja ingin mengetahui berapa jumlah, nomor berapa atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia taman kanak-kanak belajar mengenai nama-nama bilangan walaupun mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya, misalnya mereka menyebut angka dua tetapi mereka tidak mengerti hubungan satu sama lainnya.

Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari pengalaman anak sehari-hari. Apapun yang anak lihat, mereka selalu saja ingin mengetahui berapa jumlah, nomor berapa atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia taman kanak-kanak belajar mengenai lambang bilangan walaupun mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya, misalnya mereka menyebut angka dua tetapi mereka tidak mengerti seperti apa angka dua atau mereka menyebut angka satu, dua, tiga, empat tetapi mereka tidak mengerti hubungan satu sama lain, hal ini dapat dikatakan sebagai sebuah rangkaian kata yang tidak bermakna.

Mengenal konsep bilangan merupakan proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Selain itu bisa juga digunakan untuk menerangkan aktivitas mental yang berhubungan dengan pengolahan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah.

Mengenal konsep bilangan menurut Saleh (2009: 17) adalah “memahami sebuah konsep dan pemikiran terhadap banyaknya suatu benda”.Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Adapun yang anak lihat, mereka selalu saja ingin tahu berapa jumlahnya, nomornya atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia taman kanak-kanak belajar mengenai lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnya misalnya mereka menyebutkan angka dua tetapi mereka tidak mengerti seperti apa angka dua atau mereka menyebut angka satu, dua, tiga, empat tapi mereka tidak mengerti hubungan antara satu sama lain.

Sedangkan mengenal konsep bilangan menurut Sudiono (2007:76) adalah “kemampuan tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan proseduroperasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan”. Kemampuan mengenal konsep bilangan untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit.Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan sesuai jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, jelas bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan merupakan aspek perkembangan yang cukup kompleks. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu pertumbuhan kemampuan kognitif anak yang ditandai dengan koordinasi berbagai cara berfikir atau berbagai kecakapan guna menyelesaikan suatu masalah khususnya tentang bilangan pada anak taman kanak-kanak.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan.

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu factor-faktor yang mempengaruhi kognitif juga berlaku sama pada kemampuan mengenal konsep bilangan. Menurut Dalyono (2006:188) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu antara lain “1) Pembawaan, 2) Kematangan, 3) Pembentukan, 4) Minat dan Pembawaan yang khas, 5) Kebebasan”.

Adapun penjelasan dari masing-masing factor tersebut ialah :

1. Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan cirri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan kita yakni tidak memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan kita. Manusia itu ada yang pintar dan ada pula yang bodoh, meskipun menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu akan masih tetap ada.
2. Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap organ baik fisik maupun psikis dapat dikatakan lebih matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Anak-anak tak dapat menyelesaikan soal-soal tertentu, karena soal tersebut masih terlamau sukar untuk anak tersebut. Organ-organ tubuh serta fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang untuk menyelesaikan bentuk soal tersebut. Kematangan berhubungan erat dengan faktor umur anak.
3. Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kognitif anak. Pembentukan tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu pembentukan sengaja seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah dan pembentukan tidak sengaja seperti pengaruh dari alam sekitar.
4. Minat mengarahkan perbuatan ke suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat motif-motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar (*manipulate and exploring motivation).* Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu. Seseorang dengan minat yang besar terhadap suatu hal akan lebih giat dan berbuat lebih baik untuk dapat menguasai hal yang diminatinya tersebut.
5. Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalahnya. Manusia mempunyai kebebasan memilih metode, juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Dengan adanya kebebasan ini berarti bahwa minat itu tidak selamanya menjadi syarat dalam perkembangan kecerdasan kognitif anak.

Faktor-faktor tersebut di atas merupakan factor yang saling mempengaruhi satu sama lain. Maksudnya yaitu dalam perkembangan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan anak, maka yang menjadi patokan untuk menetapkannya yaitu gabungan dari tiap-tiap factor tersebut di atas. Jadi apabila pola pendidikan yang diberikan pada anak sudah baik, begitu pula pemberian gizi pada makanan yang cukup baik pula pada anak, tetapi kalau potensi anak kurang cerdas, maka anak kurang mampu untuk mencapai hasil yang maksimal. Sama halnya dengan anak yang memiliki potensi cerdas secara kognitif tetapi lingkungan kurang menguntungkan, maka perkembangan kecerdasannya pun bisa saja mengalami hambatan. Begitu pula sebaliknya, apabila kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan kecerdasan, tidak akan membentuk seseorang menjadi cerdas, apabila factor potensi dasar kecerdasan anak tersebut memang rendah.

 Sementara menurut Gustian (2002:24) yaitu “faktor genetik dan faktor lingkungan”.Faktor genetika merupakan factor yang diturunkan oleh orang tua berupa struktur otak. Perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak sangat tergantung pada ciri-ciri anatomi otak serta fungsi otak. Apabila kedua orang tua memiliki faktor heraditas atau genetika cerdas dalam memahami konsep bilangan, kemungkinan sekali dapat menurunkan anak-anak yang cerdas pula khususnya dalam memahami konsep bilangan. Adapun faktor lingkungan anak usia taman kanak-kanak ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungan hidupnya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahw factor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak yaitu factor heraditas atau genetika, lingkungan, kematangan, pemebntukan, minat dan pembawaan yang khas, kebebasan, gizi yang seimbang serta pendidikan yang memadai.

1. Tahapan mengenal konsep bilangan

Keterampilan anak dalam mengenal konsep bilangan mengalami beberapa tahapan perkembangan. Berikut ini ada beberapa tahapan perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan, seperti yang dikemukakan oleh Hendra (Sriningsih, 2010: 1) yaitu “membilang dengan menunjuk (*point counting),* membilang dengan melanjutkan (*counting on*) dan membilang mundur (*counting back*). Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut:

1. Membilang dengan menunjuk *(point counting)*. Anak pada tahap ini memiliki kemampuan membilang dengan menunjuk obyek yang dihitung dan menyebutkan bilangan yang benar setelah menunjukkan obyeknya, namun penunjukan yang dilakukan keliru karena lebih dari satu obyek. Pada tahap ini anak sudah dapat membilang karena sudah hafal. Ia melakukannya tanpa pemikiran atau pemahaman tentang bilangan. Pada tahap ini anak belum memasangkan obyek yang dibilang dengan bilangan yang disebutnya.
2. Membilang dengan melanjutkan (*counting on*). Anak yang memasuki tahap ini sudah bisa membilang dari berapapun awalnya. Misalnya anak sudah bisa meneruskan membilang dari angka tujuh dan meneruskannya.
3. Membilang mundur (*couning back*). Pada tahap ini anak sudah mampu membilang mundur dari berapapun awalnya. Misalnya anak sudah bisa menyelesaikan persoalan: “Ali mempunyai 19 coklat, kemudian 3 coklat diberikan kepada Budi”, dengan cara membilang muncul seperti delapan belas, tujuh belas, enam belas dan menyimpulkan bahwa sisanya adalah 16. Jadi keterampilan membilang mundur ini sangat membantu dalam memahami konsep pengurangan.
4. Pentingnya kemampuan mengenal konsep bilangan

Pentingnya anak di taman kanak-kanak untuk mengenal konsep bilangan adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran hitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yanglebih kompleks. Pembelajaran mengenal konsep bilangan memiliki manfaat yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak dapat mengetahui bilangan melalui aktivitas konkrit. Selain itu ada beberapa manfaat yang bisa diambil dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan seperti yang dikemukakan oleh Sriningsih (2010:1) yaitu :

1. Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui sepanjang hidupnya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka, 2) Dengan adanya pembelajaran mengenal konsep bilangan bagi anak usia taman kanak-kanak, akan lebih memberi pemahaman tentang angka baik secara abstrak maupun konkrit, 3) Mengenal konsep bilangan menjadi salah satu cara melatih daya ingat anak.

Kemampuan mengenal konsep bilangan akan menjadikan anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak serta dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

1. **Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan**

Mengenal konsep bilangan pada anak didik kelompok B atau usia 4-5 tahun sesuia PERMENDIKNAS No.58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Ankak Usia Dini yaitu sebagai berikut :

1. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
2. Menunjuk urutan Benda 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
4. **Hubungan Antara Bermain Congklak dan Pengenalan Konsep Bilangan**

Menurut Rohmitawati, (2008) permainan-permainan tradisional pun dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan matematis logis anak seperti permainan congklak/ dakon sebagai sarana belajar berhitung dan juga bermanfaat melatih kemampuan manipulasi motorik halus terutama melatih kekuatan jari tangan untuk kemudian hari untuk persiapan menulis. Selama bermain anak dituntut untuk fokus mengikuti alur permainannya pada gilirannya akan melatih konsentrasi dan ketekunan anak yang dibutuhkan saat anak mengikuti pelajaran di sekolah.

Permainan ini terdiri dari congklak dan bijinya. Lubang congklak bervariasi ada yang memiliki lubang enam, tujuh, delapan atau sembilan bahkan lebih di masing-masing sisinya. Bahkan saat ini ada congklak yang bisa diatur berapa lubang yang dibutuhkan. Congklak memberikan banyak manfaat kepada anak-anak untuk membantu konsep berhitungnya.

Biji congklak yang umumnya digunakan adalah sejenis cangkang kerang, jika tidak ada kita bisa menggunakan biji tumbuh-tumbuhan. Bahkan di pedesaan ada yang memainkan permainan ini dengan cara menggambar papan congklak di tanah menggunakan kapur, sedangkan bijinya menggunakan batu-batuan kecil. Permainan congklak dimainkan dengan 2 orang pemain, yang saling berhadapan. Congklak membantu anak memahami konsep bilangan misalnya pada saat anak meletakkan biji congklak ke lubangnya, secara tidak langsung anak akanmengenal bebrapa konsep bilangan karena harus menghitung jumlah biji congklak yang dimasukkan tersebut. Misalnya pada lubang pertama anak akan memasukkan 1 biji congklak begitu pula seterusnya.

 Permainan congklak juga akan mengantar anak belajar mengistimasi dan menyusun strategi agar bisa mengisi sebanyak-banyaknya lubang besar miliknya. Anak memperhitungkan mana jalan yang paling menguntungkan baginya. Saat memilih lubang mana yang akan diambil, ia belajar mengambil keputusan dan menanggung resiko atas keputusannya. Melalui congklak, anak belajar tentang konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian bahkan pembagian. Anak bukan hanya belajar menghitung tapi anak mengasah kemampuan logikanya. Anak juga akan belajar menyelesaikan masalah, karena saat bermain bukan hanya yang baik-baik saja karena kadang ada anak yang curang. Karena anak yang curanglah anak kita belajar mempertahankan haknya dengan cara komunikasi yang baik. Anak-anak belajar saling menghormati dan menerima kekalahan sebagai bentuk kemenangan karena sudah berlapang dada saat ia kalah dan belajar rendah hati dan merasakan perasaan kecewa (empati) kepada teman yang kalah. Begitu banyak manfaat dalam permainan ini. Ketika anak senang maka sistem limbiknya akan terbuka, konsep matematikanya akan terbangun. Pembangunan konsep ini sangat penting, karena matematika dan ilmu sosial bukanlah sekedar hafalan.

1. **Kerangka Pikir**

Pentingnya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sangat terkait dengan kesuksesan belajar anak di taman kanak-kanak yang tentunya tidak dapat tercapai hanya dengan usaha sendiri dari anak itu sendiri. Akan tetapi merupakan pengaruh dari berbagai factor, baik bersumber dari luar dirinya maupun dari dalam dirinya, termasuk kecerdasan kognitif. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan belajar selalu terkait dengan kemampuan atau kecakapan dalam mempelajari sesuatu, seperti halnya dalam mempelajari materi pelajaran di taman kanak-kanak. Dengan kata lain, tingkat kecerdasan kemampuan mengenal konsep bilangan anak taman kanak-kanak akan dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan belajar anak yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar anak itu sendiri.

Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada dasarnya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Terkait dengan anak usia taman kanak-kanak maka salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui bermain, karena cara tersebut cukup sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak pada periode tersebut. Bermain sendiri memiliki beragam bentuk ataupun cara dalam prosesnya. Salah satu jenis bermain yang cukup signifikan untuk diterapkan untuk untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia taman kanak-kanak yaitu melalui bermain yang bersifat tradisional.

Bermain yang bersifat tradisional merupakan bentuk permainan yang relative mudah untuk dimainkan. Bermain yang bersifat tradisional umumnya tidak memerlukan biaya yang cukup besar atau keahlian khusus serta waktu yang lama. Oleh karena itu cukup signifikan untuk diterapkan pada anak sekaligus mengajarkan anak tentang pelestarian permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kebudayaan bangsa.

Jenis bermain tradisional yang diterapkan berupa congklak akan menjadi pilihan dari berbagai jenis bermain tradisional yang ada, untuk melihat kemampuan mengenal konsep bilangan anak apakah mengalami peningkatan dengan jenis bermain tersebut. Untuk lebih jelasnya akan arah penelitian ini, dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:

Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak:

1. Anak belum mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10
2. Anak belum mampu menunjuk urutan benda 1-10
3. Anak belum mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak yang Kurang

Penerapan Media Permainan Congklak

Langkah Pelaksanaan:

1. Menyiapkan alat permainan congklak
2. Mengatur tempat duduk anak dengan cara duduk perpasangan
3. Menjelaskan cara bermain congklak kepada anak
4. Membimbing anak bermain congklak, dan
5. Memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menyebutkan konsep bilangan dengan benar pada alat permainan congklak.

Indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak:

1. Anak mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10
2. Anak mampu menunjuk urutan benda 1-10
3. Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benar

Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak yang Kurang

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan hipotesis diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah jika media permainan congklak diterapkan maka kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2007: 60) “penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena, peristiwa, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secar individual maupun kelompok”.

1. **Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research).* PTK dilakukan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu; 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.

1. **Fokus Penelitian**

Berkaitan dengan judul maka fokus penelitian ini adalah gambaran tentang pelaksanaan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Oleh karena itu, untuk memperoleh batasan tentang fokus penelitian dan masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka hanya difokuskan pada:

30

1. Media permainan congklak adalah salah staunjenis permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari kayu ataupun plastic berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk, diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya dengan diameter 5 cm. Setiap deret berjumlah tujuh lubang, pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu kemampuan kognitif anak yang berkaitan dengan bilangan khususnya tentang bilangan pada anak taman kanak-kanak. Adapun indikatornya yaitu anak mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 serta membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang selama satu bulan. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelas B Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang yang berjumlah 12 orang dan 1 orang guru.

1. **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus meliputi beberapa kegiatan. Arikunto (2008: 9) mengemukakan bahwa tindakanyang dilakukan dalam siklus dapat dilihat pada skema berikut:

Perencanaan

Siklus I

Refleksi

Pelaksanaan

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

Siklus II

Pengamatan

 Gambar 3.1 Skema tahapan alur penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2008: 9)

Adapun uraian dari tiap tahap tersebut adalah:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan melalui perkenalan dengan pihak sekolah. Mulai dari mengambil data anak didik dan guru kemudian memperlihatkan tema pembelajaran kepada Kepala TK dan guru kelas. Tema pembelajaran bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Menelaah kurikulum berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak 2007 ( KTSP TK 2007)
2. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan ke dalam RKM dan RKH sesuai dengan tema pembelajaran sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas.
3. Menyiapkan media yang akan dijadikan media pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian.
4. Membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui bermain tradisional congklak pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.
5. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari kegiatan awal, inti, istirahat dan akhir, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, dan guru mengajak anak berdoa sebelum belajar sesudah itu guru membimbing anak meloncat dari ketinggian 30-50 cm.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah membimbing anak meniru gambar bendera dan membaca gambar dengan kata “bendera”. Setelah itu membimbing anak menunjuk urutan biji congklak untuk bilangan 10 dengan cara: Menyiapkan alat permainan congklak yang terdiri 3 buah congklak dan 10 biji congklak, mengatur tempat duduk anak dengan cara duduk perpasangan, menjelaskan cara bermain congklak kepada anak yaitu:

1. Mula-mula melakukan pengundian untuk menentukan siapa pemain pertama yang memasukkan buah congklak ke dalam lubang-lubang yang ada.
2. Setiap lubang diisi 10 buah congklak. Setelah itu, pemain yang memenagkan undian mengambil 10 buah congklak di salah satu lubang anak miliknya, dan kemudian memasukkannya satu persatu hingga ke lubang induk dengan mengikuti arah jarum jam.Jika buah congklak terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan.
3. Permainan berakhir apabila biji-bijian yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induknya.

Setelah itu guru membimbing anak bermain congklak dengan cara sesi pertama dimainkan oleh 3 pasang anak dan 3 pasang berikutnya adalah pengganti bagi anak yang kalah pada sesi pertama. Kemudian guru memberikan pujian/*award* pada anak yang mampu menyebutkan konsep bilangan dengan benar pada alat permainan congklak.

1. Kegiatan istirahat

Pada kegiatan istirahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru membimbing anak mengukur tinggi badan, bercerita tentang kegiatan satu hari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran

1. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang yaitu :

1. Membilang dengan menunjuk benda sampai 10
2. Menunjuk urutan benda 1-10
3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

Hal-hal inilah yang menjadi indicator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilanagn melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

1. Tahap Refleksi

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. Refleksi dilakukan guru setelah pembelajaran dilakukan.Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang memiliki tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan, maka semakin tinggi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik. Hasil yang didapat pada tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data guna mengetahui peningkatan kemampuan anak untuk mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang yaitu:

1. Observasi

Kegiatan observasi guru dan anak dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi anak yang menjadi unit analisis dalam penelitian, dalam hal ini terkait dengan peningkatan kemampuan anak untuk mengenal konsep bilangan melalui bermain congklak yang ditandai dengan indicator seperti anak mampu membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10, serta membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.

1. Tes perlakuan

Tes perlakuan pada anak dilakukan untuk mengetahui pengningkatan kemampuan langsung dari anak dengan menggunakan lembar check list langsung dari anak didik di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang jumlah anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang dan data lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, sehingga data-data yang terungkap melalui observasi akan dianalisis dengan cara kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh. Dengan demikian hasil penelitian dpat dipaparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang peningktan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklakdi Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

Penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku Pedoamn Penilaian di Taman Kanak-Kanak oleh (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kategori Penilaian Hasil Belajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Kemampuan** | **Simbol** |
| 1 | Baik | Anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik |  |
| 2 | Cukup | Anak didik mampu mengenal konsep bilangan dengan baik namun dengan bantuan guru |  |
| 3 | Kurang | Anak didik tidak dapat mengenal konsep bilangan meskipun dengan bantuan guru |  |

Adapun standar pencapaiannya yaitu adanya peningkatan kemampuan anak mengenal konsep bilangan melalui media permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap SDN 169 Kampung Baru Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata kategori penilaian hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus I dan siklus II. Jika anak yang masuk kategori baik dan sedang di atas 85 %, maka penelitian ini dianggap berhasil.Namun jika anak yang masuk ketegori baik dan sedang di bawah 85 %, maka penelitian tersebut belum mencapai standar keberhasilan dan perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.