**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Taman kanak-kanak (TK) adalah bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan taman kanak-kanak dapat membantu anak didik dalam mengembangkan potensi, minat, keterampilan, kemampuan pada dirinya sebagai modal dasar agar siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dalam kehidupannya anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar sehingga anak mencoba hal-hal yang ada disekitarnya. anak dihadapkan pada dunia sosial, dunia bermain, dan salah satunya adalah dunia matematika. Matematika dalam hal ini adalah kemampuan membilang atau membilang pada anak usia dini. Dunia matematika merupakan sesuatu yang sangat penting dan bermanfaat dalam kehidupan seorang anak. Bilangan yang menjadi unsur dari matematika menjadi sesuatu yang wajib diperkenalkan kepada anak sejak dini. Pengenalan bilangan di Taman Kanak-kanak dapat berupa pemberian permainan yang menarik sehingga menyenangkan bagi anak.

Salah satu konsep dari bilangan adalah kemampuan membilang. Metode pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya dapat menarik minat belajar anak. Agar pembelajaran membilang lebih menarik dan tidak membosankan anak, guru hendaknya merencanakan dan menyiapkan berbagai jenis gagasan yang bervariasi dengan bermain dan menciptakan bermacam-macam permainan yang menarik.

Pengenalan terhadap lambang dan bilangan kepada anak hendaknya di mulai sejak dini. Banyak cara yang dilakukan untuk mengenalkan bilangan kepada anak apakah melalui buku-buku pelajaran atau melalui metode permainan. Metode permainan akan memberikan stimulus kepada anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan santai dan menyenangkan.

Hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Aisyiah Ulugalung yang dilaksanakan pada tanggal 5 s/d 17 Maret 2014 menujukkan bahwa masih ada guru di Taman Kanak-kanak Aisyiah Ulugalung yang belum menggunakan dan memaksimalkan alat permainan sebagai media pembelajaran kepada anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan. Hal tersebut telah berdampak kepada rendahnya minat anak dalam mempelajari konsep bilangan yang selanjutnya berakibat pada rendahnya kemampuan membilang anak usia dini yang ditandai dengan ketidakmampuan anak membilang benda 1-10 dan anak belum mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Dari pemaparan kondisi di atas, maka diupayakan cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan membilang anak melalui penerapan permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang didalamnya mengandung unsur edukasi dalam hal bilangan. Permainan congklak dapat melaltih kemampuan membilang anak melalui suasana yang menyenangkan. Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional congklak sangat banyak manfaatnya bagi pembelajaran matematika. Seperti yang diungkapkan oleh Rifa (2009: 34) bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai sarana untuk membilang.

Kenyataan yang ditemukan pada metode pengajaran yang dilakukan oleh guru yakni masih bersifat aktivitas belajar hanya berupa hafalan. Selain itu Pembelajaran lebih menekankan pada memorisasi terhadap materi. Guru terlalu mengontrol serta mendominasi proses pembelajaran, dan tidak memberikan kebebasan kepada anak didik untuk untuk bereksplorasi.

Media pembelajaran yang digunakan cenderung membuat anak menjadi jenuh karena tidak adanya variasi dari media pembelajaran yang digunakan. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur bermain tanpa menghilangkan aspek edukasinya. Banyak permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan membilang.

Kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran berdampak pada kemampuan membilang anak. dimana ditemukan masih ada anak didik yang belum mampu untuk menyebutkan bilangan 1-10. Congklak adalah salah satu permainan tradisional yang didalamnya mengandung unsur edukasi yang kuat khususnya pada kemampuan membilang pada anak.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan permainan tradisional congklak sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan membilang anak. Maka dari itu penelitian ini diberi judul Penerapan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: bagaimanakah penerapan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung?.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung”.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Bagi Anak : Melalui penggunaan Alat Permainan tradisional congklak sebagai alat bantu dalam pembelajaran diharapakan dapat meningkatkan kemampuan membilang anak.
2. Bagi Guru : Dengan adanya hasil dari penelitian ini, merupakan masukan bagi guru Taman Kanak-kanak dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah : Hasil penelitian ini merupakan sumbangan yang baikk hususnya dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar. Dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang baik.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kajian tentang Permainan Tradisional**
3. **Pengertian Bermain**

Musfiroh (2005:2) mengemukakan “bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengaju pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda,sosiodrama, dan permaianan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni: keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orentasi tujuan.Bermain merupakan factor paling berpengaruh dalam perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi.

Garvey (Musfiroh,2005:13) mengungkapkan bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Sementara Catron dan Alen (Musfiroh, 2005:13) mengatakan:

“kegiatan bermain mempengarui perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni: aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial komunikasi, kongnisi, dan keterampilan motorik. Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakan perkembangan anak”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

6

1. **Manfaat Bermain**

Beberapa manfaat bermain menurut Tedjasaputra (2001: 39) adalah sebagai berikut:

1). Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik. Bila anak mendapatkan kesempatan utuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat,otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. 2). Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.salah satu contoh, biasa diamati padaanak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan bekejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukan dan menjadi lebih terampil. 3) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Dengan teman sepermaianan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hal miliknya, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama. 4).manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Dari kegiatan bermain yang dilakuakan bersama sekelompok teman, anak akan mampu menampakan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.

Sementara Musfiroh (2005:17) menyatakan bahwa bermain memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut: “(a) manfaat fisik, (b) manfaat terapi, (c) manfaat kreatif, (d) pembentukan konsep diri, (e) manfaat sosial, dan (f) manfaat moral”.

Dari pendapat diatas penulis berkesimpulan bahwa kegiatan bermain dapat bermanfaat bagi aspek perkembangan anak.

1. **Pengertian Bermain Tradisional**

Istilah permainan dari kata dasar main. Menurut Depdikbud (1998) arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenagkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat.jadi main adalah sebuah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberikan sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat hati senang hati si pelaku.

Istilah tradisional dari kata tradisi. Menurut Depdikbud (1998) arti kata tradisi adalah adat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala, adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman dan aturan-aturan yang satu degan yang lainnya berkaitan mrenjadi satu sistem. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa di lakukan. Sedangkan tradisional mempunyai arti sikap dan cara berpikir dan bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasan yang ada secara trun temurun.

Pada dasarnya bermain tradisional sudah berjalan sepanjang abad. Bermain tradisional merupakan budaya yang dimiliki oleh setiap bangsa yang dihasilkan oleh masyarakat yang ada didalamnya. Bukan hanya di Indonesia, tetapi di Negara lainpun memiliki permainan tradisional yang dimainkan sejak dulu dan diwariskan secara turun temurun ke generasi berikutnya.

Menurut Zaen (2008 :13) bermain tradisional adalah “ terciptanya yang tercipta pada masa lama” pendapat lainnya meyatakan bahwa bermain tradisional adalah salah satu bentuk folklore yaitu kebudayaan tadisional atau kelompok yang diwariskan secara lisan dan bersifat anonym (Monoharto, 2003: 24).

Dalam permainan tradisional ada aturan yang tercipta yang merupakan buatan dan hasil kesepakatan oleh anak yang menjalankan permaiana tersebut, agar pelaksanaan permainan menjadi lancar. Meskipun demikian anak tidak memperdulikan hasil akhir sebab anak bermain secara sukarela hanya untuk bersenang-senang dan tidak memiliki tujuan khusus.

Berdasarkan pendapat di atas, bermain tradisional adalah jenis permainan rakyat yang diwariskan dan dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dari generasi ke generasi yang lalu ke generasi berikutnya. Hal yang sangat menonjol ditemui dalam tradisonal adalah sifat kejujuran atau sprotifitas dan sikap memegang teguh aturan atau kebiasaan yang berlaku.

1. **Jenis-jenis dan cara bermain**

Pada dasarnya bermain tradisional memiliki beragam jenis. Ada yang dikelompokan menurut jenis kelamin maupun usia. Monoharto, (2003:57) membagi jenis permainan dilihat dari jenis kelamin salah satunya permainan tradisional bagi anak laki-laki, misalanya: bermain layang-layang, yoyo, wayang, ma raga, kelereng.

Meskipun terbagi atas dua jenis kelamin, namun adapula permainan yang dapat di mainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan secara bersamaan, misalnya: petak umpet, sodor dan congklak.

1. **Manfaat dan pengaruh bermain tradisional**

Bermain tradisional memiliki nilai positif pada anak. Sofia, (2009: 55) menyatakan bahwa: “anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak, sosialisasi anak dengan orang lain akan semakin baik karena dalam bermain dilakukan minimal oleh 2 anak”. Selain itu, dalam permaian berkelompok mereka juga harus menemukan strategi berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim.

Pengaruh dan manfaat bermain tradisional memberi kebebasan secara seimbang untuk anak bermain bersama-sama temannya dan dapat memberikan nilai positif. Bermain menjadi sarana belajar pada anak.

Pengaruh dan manfaat bermain tradisional pada perkembangan jiwa anak, dapat membantu anak menjadi lebih kreatif dan peka secara emosional.

1. **Kajian tentang Permain Tradisional Congklak**
2. **Pengertian Permain Tradisional Congklak**

Congklak adalah suatu permainan [tradisional](http://id.wikipedia.org/wiki/Tradisional) yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh [Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia). Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.

Pengertian congklak menurut Arief (2007: 2) adalah “suatu permainan ketangkasan tradisional khas Indonesia yang mengutamakan perhitungan tepat, dan dilakukan oleh dua orang”. Permainan congklak merupakan permainan tradisional adat jawa, yang menurut sejarah permainan ini pertama kali dibawah oleh pendatang dari Arab yang rata-rata datang di Indonesia untuk berdagang dan berdakwah. Permainan ini bersifat pendidikan karena dalam pelaksanaan permainan seseorang harus memiliki keterampilan khusus untuk membilang,karena dari bekal keterampilan mereka tidak hanya sekedar bermain, tetapi harus dapat mengetahui cekungan mana yang untuk mendapatkan angka terbanyak untuk bermain.

1. **Jenis-jenis Permainan Congklak**

Permainan congklak bukan hanya terdapat didaerah Jawa, tetapi di daerah lain di Indonesia congklak banyak dimainkan oleh masyarakat dan dikenal dengan bermacam-macam nama yang berbeda (Buku Permainan Tradisional Indonesia,1998), diantaranya:

* + 1. Di daerah Jawa di kenal dengan nama Congklak, Dakon, Dhakon atau Dhakona
    2. Didaerah lampung dikenal dengan nama dentuman Lamban
    3. Di Sulawesi dikenal dengan nama Mokaotan,Maggalecceng, Aggalacang dan nogaratta

Dari bermacam-macam istilah yang dipakai oleh masyarakat dibeberapa daerah di tanah air untuk permainan tradisional ini seperti yang telah disebutkan di atas, masyarakat kita pada umumnya lebih mengenal permainan tradisional ini dengan permaian congklak.

1. **Alat dan bahan dalam permainan congklak**

Menurut Buku Permainan Tradisional Indonesia (1998) “ Dalam Permainan congklak dibutuhkan 2 (dua) orang pemain, sebuah papan yang disebut badan congklak dimana terdapat 12 lekukan bundar, lekukan kecil terdiri dari 10 buah yang dijadikan 2 deretan masing-masing disebut anak. Kemudian 2 buah lekukan besar disebut (induk) yang terletak dibagian tengah badan kayu disebelah kiri dari masing-masing deretan. Masing-masing lekukan diisi 5 biji-bijian”. Biji yang digunakan dari biji sawo,atau bijian yang terbuat dari plastic, batu-batuan, dan kerang, dan jumlah keseluruan biji-bijian yang digunakan 50 biji.

1. **Langkah-Langkah Bermain Congklak**

Dalam bermain congklak pada awal permainan setiap lekuk/lubang diisi dengan 5 buah biji dan dua orang pemain yang saling berhadapan.

Menurut Sofia (2009: 52)

Pertama anak mengadakan “pingsuit” untuk menentukan urutan bermaian. Mula-mula pemain mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati” atau habis pada cekungan lawan yang kosong. Pemain dapat memperoleh nilai banyak, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “ mikul ’ nembak atau “ medil” Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya. Anak diminta memilih isi cekungan congklak. Anak diminta menunjuk isi cekungan congklak.

Dari pendapat di atas langkah-langkah tersebut dijabarkan sesuai dengan kegiatan bermain congklak. Adapun langkah-langkah di atas adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan bermain mengadakan “ pingsuit “ untuk menentukan kegiatan bermain.
2. Guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukkan satu per satu ke arah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati “ atau habis pada cekungan lawan yang kosong.
3. Guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilahnya “ mikulnya “, nembak atau “ medil “.
4. Guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanannya pemain pada akhir permainan.
5. **Kajian tentang Kemampuan Membilangan**
6. **Bilangan dan Lambang Bilangan**

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara anak didik yang belajar dan guru yang mengajar.

Salah satu unsur matematika adalah bilangan atau angka. Handojo (2006: 22) mengungkapkan bahwa: “angka 1, 2, 3, 4 dan seterusnya adalah lambang ciptan manusia untuk menerangkan jumlah berbagai benda. Dengan bilangan orang dapat membilang dan memberi tanda jumlah hak milik”.

Ruslani (2004: 40) mengungkapkan bahwa: “bilangan merupakan lambang abstrak. Dikatakan lambang abstrak karena anak tidak begitu saja mengerti tentang bilangan jika anak tidak mempraktekannya langsung menggunakan benda atau memahami konsep bilangan itu sendiri”.

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

Permainan membilang di Taman Kanak-kanak pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan membilang di Taman Kanak-kanak berdasarkan GBPKB-TK adalah sebagai berikut:

1. Permainan membilang diberikan secara bertahap diawali dengan membilang benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
2. Pengetahuan dan keterampialn pada permainan membilang diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannnya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang labih kompleks.
3. Permainan membilang akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan membilang membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep membilang seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan membilang anak dapat dikelompokan sesuai tahap penguasaan membilang yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak garus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan membilang dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep membilang. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana membilang di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

Kesenangan anak dalam penguasaan konsep membilang dapat dimulai dari diri sendiri ataupun akibat rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar).

1. **Prinsip-prinsip pembelajaran bilangan di Taman Kanak-kanak**

Menurut Depdiknas (2000:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan membilang di Taman kanak-kanak yaitu, permainan membilang diberikan secara bertahap, diawali dengan membilang benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan membilang akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan behitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep membilang seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Dari prinsip-prinsip membilang diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip membilang untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

1. **Tahap Penguasaan Membilang**

Depdiknas (2008:10) mengemukakan bahwa membilang di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan membilang, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan membilang.

Masa transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsepsama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

1. **Manfaat Pembelajaran Bilangan di Taman Kanak-kanak**

Kecerdasaan matematika mencangkup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran membilang sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Pembelajaran bilangan memiliki manfaat yang cukup beragam dinataranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas kongkrit, selain itu Sriningsih (2008: 63) menyatakan bahwa: “anak mendapatkan pemahaman terhadap nilai dan tempat, misalnya anak dapat membedakan angka 14 dan 41”.

Selain itu juga terdapat manfaat pembelajaran bilangan bagi anak usia Taman Kanak-kanak menurut Dunia anak (2010) adalah:

a) Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka. b) Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK, akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut baik secara abstrak maupun kongkrit. c) Mengenal bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anakbelajar secara alami melalui kegiatan bermain.

1. **Indikator Kemampuan Membilang Anak**

Indikator kemampuan membilang anak diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini menetapkqan tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia dini 4-6 tahun seperti yang terterah pada tabel berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lingkup Perkembangangan | Tahap Pencapaian Perkembangan | |
| Usia 4-< 5 tahun | Usia 5-< 6 tahun |
| Kognitif  Konsep bilangan | 1. Mengetahui konsep banyak sedikit 2. Membilang banyak benda 1-10 3. Mengenal konsep bilangan | 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang |

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009

Adapun indikatornya:

1. Membilang benda 1 sampai10
2. Membilang benda 1 sampai10
3. Membilang menyebut urutan bilangan 1 sampai 10
4. Mengenal konsep bilangan
5. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10)
6. Menunjuk urutan benda bilangan 1 sampai 10 dengan benda
7. **Kerangka Pikir**

Pada kondisi awal penelitian, kemampuan membilang anak didik kelompok A Aisyiah Ulugalung masih kurang berkembang, hal tersebut diakibatkan karena kondisi pada saat kegiatan pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri atas dua siklus, pada siklus I dimulai dengan melakukan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dan begitupun pada pelaksanaan siklus kedua tidak jauh beda dengan pelaksanaan siklus yang pertama.

Penggunaan congklak sebagai media pembelajaran pada kegiatan membilang anak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membilang anak. Congklak adalah salah satu permainan tradisional yang mengandung unsur edukasi. Diharapkan melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan membilang anak.

Kemampuan membilang anak rendah

1. Anak belum mengetahui konsep banyak sedikit
2. Anak belum dapat membilang benda 1-10

Kemampuan membilang anak rendah

Langkah-langkah Permainan Tradisional Congklak

1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan bermain mengadakan “ pingsut “ untuk menentukan kegiatan bermain.
2. Guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukkan satu per satu ke arah kanan sampai habis.
3. Guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilahnya “mikulnya”, nembak atau “medil”.
4. Guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanannya pemain pada akhir permainan

Permainan Tradisional Congklak

Kemampuan membilang anak rendah

1. Anak sudah mengetahui konsep banyak sedikit
2. Anak sudah dapat membilang benda 1-10

Kemampuan membilang anak meningkat

Gambar. 2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika permainan congklak diterapkan maka akan meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiah Ulugalung.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu berupaya untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menguraikan dengan kata-kata dan kalimat tentang pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan permainan tradisional congklakdi Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana di Kabupaten Wajo.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berbentuk daur ulang, yang menurut Arikunto, (2007: 16) terdiri dari: perencanaan, aksi atau pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilaksanakan dalam satu siklus. Pemberian tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak melalui penerapan permainan tradisional congklak.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana di Kabupaten Wajo yaitu :

1. Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan ketangkasan tradisional khas Indonesia yang mengutamakan perhitungan tepat, dan dilakukan oleh dua orang.

22

1. Kemampuan membilang adalah kemampuan anak membilang angka mulai dari 1-10.
2. **Setting dan Subjek Penelitian**
3. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Peneliti memilih Taman Kanak-kanak Aisyiyah tersebut, berdasarkan pertimbangan (1) tempatnya masih terjangkau oleh peneliti, (2) masih ditemukan anak yang sulit membilang permulaan,(3) adanya dukungan dari kepala Taman Kanak-kanak dan guru terhadap pelaksanaan penelitian.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo dengan jumlah anak sebanyak 10 orang dan 1 orang guru.

1. **Rancangan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan Kelas (Action Research Classroom) yaitu rancangan penelitian daur ulang (siklus) yang mengacu kepada pendapat Kemmis dan Mc Taggart (Iskandar, 2014: 113) bahwa penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat komponen utama yaitu perencanaan, tindakan,pelaksanaan tindakan dan obeservasi serta refleksi. Olehnya itu, Maka pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur penelitian yang telah disebutkan di atas. Adapun siklus penelitian tersebut tergambar dalam skema berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan tindakan

Refleksi

Observasi

Perencanaan

Pelaksanaan tindakan

Refleksi

Observasi

Gambar 3.1.Desain Penelitian Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2007: 16)

Adapun inti tahapan tiap siklus adalah sebagai berikut:

* 1. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan penelitian dalam rencana tindakan tersebut, diantaranya:

1. Menelaah kurikulum dan silabus
2. Membuat rencana kegiatan harian(RKH) yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran melalui kegiatan bermain tradisional congklak.
4. Membuat lembar observasi, mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan dan kemampuan membilang anak didik melalui kegiatan bermain congklak..
5. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran kemampuan membilang yang dipadukan dengan menggunakan kegiatan bermain tradisional congklak, adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan bermain mengadakan “ pingsuit “ untuk menentukan kegiatan bermain.
2. Guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukkan satu per satu ke arah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati “ atau habis pada cekungan lawan yang kosong.
3. Guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilahnya “ mikulnya “, nembak atau “ medil “.
4. Guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanannya pemain pada akhir permainan
5. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan pembelajaran dilaksanakan pencatatan dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat sebelumnya. Adapun hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan guru dan anak didik dalam pembelajaran

1. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian berikutnya, apakah dilanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

* 1. Siklus I

Siklus kedua dalam penerapan kegiatan bermain tradisional congklak pada dasarnya relatif sama dengan siklus pertama, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Akan tetapi, dilakukan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu dengan berdasarkan pada hasil siklus pertama.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi.

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku anak didik dalam meningkatkan kemampuan membilang permulaan melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Melalui lembar observasi sesuai dengan indikator penilaian anak dengan model checklish. Lembar observasi anak digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak dalam kemampuan anak yang menjadi patokan dalam mengukur perkembangan anak dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang. Lembar observasi guru disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang sesuai.Serta penguasaan khas dalam menggunakan media, lembar observasi ini disusun untuk memantau strategi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap penting dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip hasil belajar yang dapat menjadi informasi data keberhasilan anak didik dan berupa foto yang menggambarkan situasi pembelajaran.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan berdasar pada pengumpulan data penelitian berupa hasil observasi mengenai perkembangan kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain tradisional congklak.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, yaitu ketika kemampuan membilang anak berupa mengetahui konsep banyak sedikit danmembilang banyak benda 1-10 dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan di atas 75%.

**BAB IV**

**HASILPENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung terletak di jalan Boswa Timur Ulugalung. Taman kanak-kanak ini berdiri pada tahun 2009. Sebahagian tanahnya terdiri atas halaman sekolah tempat anak didik beraktivitas setiap hari, seperti kegiatan upacara, senam, bermain, dan tepat beribadah. Gedung sekolah terdiri dari 1 ruangan kepala sekolah, 3 ruangan belajar dan 1 kamar WC.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung di kelola oleh pengurus Yayasan Aisyiyah dengan Kepala Taman Kanak-Kanak Ibu Anriani Rauf, A.Ma.Pd, dengan tenaga pengajar 3 orang. Adapun daftar nama-nama tenaga pendidik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Daftar nama pendidik TK Aisyiyah Ulugalung.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pendidikan Terakhir | Jabatan |
| 1.  2.  3.  4. | Anriani Rauf, A.Ma.Pd  Yusnita, A.Ma.Pd  Hasnidar, A.Ma.Pd  Sudarni, A.Ma.Pd | D II  D II  D II  D II | Kepala Tk  Guru Kelompok A  Guru Kelompok A1  Guru Kelompok A2 |

Sumber : Papan data Pendidik TK Aisyiyah Ulugalung tahun 2014.

29

1. **Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo**
2. **Siklus I**
3. **Siklus I Pertemuan I**

Permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo dilaksanakan pada semester genap pada bulan Mei 2014. Adapun tahap-tahap yang dilakukan, adalah:

* + 1. **Perencanaan Siklus I Pertemuan I**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan permainan tradisional congklak Siklus I Pertemuan I adalah :

1. Menelaah kurikulum dan silabus khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membilang pada anak.
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema “Alam Semesta” yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Menyiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermain tradisional congklak.
4. Membuat lembar observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan dan kemampuan membilang anak didik melalui kegiatan bermain congklak.
   * 1. **Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I**

Kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2014 dihadiri oleh 10 orang anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan kegiatan berbaris, mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita tentang kejadian banjir dan berjalan dengan berjinjit sambil membawa beban.

Kegiatan inti dengan alokasi waktu ± 60 menit. Kegiatan inti yang pertama adalah bermain congklak. Indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain congklak ini adalah mengetahui konsep banyak sedikit. Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan bermain congklak adalah : pertama-tama guru menjelaskan aturan permainan yakni anak yang akan bermain mengadakan “pingsuit” untuk menentukan urutan kegiatan bermain. Kemudian guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati” atau habis pada cekungan lawan yang kosong. Selanjutnya guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “ mikul ’ nembak atau “ medil”. Terakhir guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanan pemain untuk menentukan pemenang pada akhir permainan. Pada saat kegiatan bermain congklak masih ada anak yang belum bisa menunjuk dua kumpulan benda yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan menggunakan biji congklak. Namun demikian guru tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan permainan dengan benar dengan jalan memberikan motivasi dan penguatan kepada anak. Kegiatan inti selanjutnya pemberian tugas melukis pelangi dengan jari dan mengulang kalimat suara halilintar menggelegar.

Istirahat/makan dialokasikan ± 30 menit dimulai dengan mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan serta bermain didalam dan diluar kelas.

Kegiatan akhir dialokasikan ± 30 menit. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan tanya jawab cara membantu sesama teman. Diskusi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan besok. Bernyanyi, pesan moral, berdoa dan memberi salam.

* + 1. **Observasi siklus I pertemuan I**

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer memantau setiap kegiatan dan mengobservasi guru dan anak didik dengan menggunakan lembar observasi untuk refleksi kegiatan guru dan mengisi lembar observasi atau evaluasi kegiatan bermain congklak.

Pada siklus I pertemuan I pada hari Rabu 7 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang anak, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Guru mengarahkan anak mengadakan pingsuit untuk menentukan urutan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, pada saat guru mengarahkan anak untuk mengadakan pingsuit untuk menentukan urutan permainan pada pertemuan I dikategorikan cukup karena guru dalam hal ini masih belum mengajak semua anak untuk bermain pingsuit.

Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesaimainkan sampai selesai.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, Pemain mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesaimainkan sampai selesai, pada pertemuan I dikategorikan kurang karena guru masih belum memerintahkan anak untuk mengambil biji-bijian untuk dimasukkan kedalam lubang congklak. Karena anak belum memahami aturan permainan congklak.

Guru memberi nilai banyak kepada anak, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “.

Berdasarkan hasil observasi, guru memberi nilai banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “, pada pertemuan I dikategorikan kurang karena guru tidak memberi nilai pada anak yang “mikul, nembak atau medil”, dikarenakan anak belum berhasil mengumpulkan biji yang terbanyak.

Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya pada akhir permainan.

Berdasarkan hasil observasi, Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya, pada pertemuan I dikategorikan cukup karena guru sudah mengevaluasi karena hanya sebagian anak saja yang mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan sebelah kanan.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

Berdasarkan hasil observas, Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak Pada pertemuan I dikategorikan cukup karena Anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

1. Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

Berdasarkan hasil observasi, Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak. Pertemuan I dikategorikan baik karena tidak semua anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main.

Berdasarkan hasil observasi, Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main. Pertemuan I dikategorikan kurang karena tidak semua anak menyelesaikan Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main**.**

1. Hasil Observasi kemampuan membilang

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap subjek penelitian yang berjumlah 10 orang anak, dengan indikator mengetahui konsep banyak sedikit melalui kegiatan permainan congklak diperoleh data pada siklus I pertemuan pertama dengan rincian 3 anak memperoleh nilai ● (baik), karena anak dapat membilang dengan menunjuk biji congklak sampai 10 tanpa bantuan guru. Ada 2 anak memperoleh nilai √ (cukup), karena anak dapat membilang dengan menunjuk biji congklak sampai 10 dengan bantuan/bimbingan guru, dan 5 anak memperoleh nilai (kurang), karena tidak dapat membilang dengan menunjuk biji sampai 10 meski dengan bimbingan guru.

1. Refleksi siklus I pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan permainan congklak pada siklus I pertemuan I peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan membilang anak belum menunjukkan peningkatan yang signifikan maka perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

1. **Siklus I Pertemuan II**
2. **Perencanaan Siklus I Pertemuan II**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan permainan tradisional congklak siklus I pertemuan II adalah :

1. Menelaah kurikulum dan silabus khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membilang pada anak.
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema “Alam Semesta” yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Menyiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermain tradisional congklak.
4. Membuat lembar observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan dan kemampuan membilang anak didik melalui kegiatan bermain congklak.
5. **Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II**

Kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada pertemuan kedua pada hari Kamis 8 Mei 2014 dihadiri oleh 10 orang anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan kegiatan berbaris, mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi. Dilanjutkan dengan bercerita tentang kejadian tanah longsor dan menendang bola ke depan.

Kegiatan inti alokasi waktu ± 60 menit. Kegiatan inti yang pertama adalah bermain congklak. Indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain congklak ini adalah membilang benda 1-10. Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan bermain congklak adalah : pertama-tama guru menjelaskan aturan permainan yakni anak yang akan bermain mengadakan “pingsuit” untuk menentukan urutan kegiatan bermain. Kemudian guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati” atau habis pada cekungan lawan yang kosong. Selanjutnya guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “ mikul ’ nembak atau “ medil”. Terakhir guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanan pemain untuk menentukan pemenang pada akhir permainan. Pada saat kegiatan bermain congklak masih ada anak yang belum bisa membilang sampai 10 dengan menggunakan biji congklak. Namun demikian guru tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan permainan dengan benar dengan jalan memberikan motivasi dan penguatan kepada anak. Kegiatan inti selanjutnya pemberian tugas membuat gambar awan dan mewarnai gambar anak yang suka menolong.

Istirahat/makan dialokasikan ± 30 menit dimulai dengan mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan serta bermain didalam dan diluar kelas.

Kegiatan akhir dialokasikan ± 30 menit. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan memberikan informasi tentang bahaya longsor. Diskusi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan besok. Bernyanyi, pesan moral, berdoa dan memberi salam.

1. **Observasi Siklus I Perteman II**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah di capai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar.

Pada siklus I pertemuan II pada hari Kamis 8 Mei 2014 dengan anak didik kelompok A yang berjumlah 10 orang anak, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru
   * + 1. Guru mengarahkan anak mengadakan pingsuit untuk menentukan urutan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, pada saat guru mengarahkan anak untuk mengadakan pingsuit untuk menetukan urutan permainan pada pertemuan II dikategorikan cukup karena guru dalam hal ini masih belum mengajak semua anak untuk bermain pingsuit.

* + - 1. Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesaimainkan sampai selesai.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesai, pada pertemuan II dikategorikan cukup karena guru mengarahkan anak untuk mengambil biji-bijian untuk dimasukkan ke dalam lubang congklak

* + - 1. Guru memberi nilai banyak kepada anak, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “.

Berdasarkan hasil observasi, guru memberi nilai banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “, pada pertemuan II dikategorikan kurang karena guru tidak memberi nilai pada anak yang “mikul, nembak atau medil”.

* + - 1. Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya.

Berdasarkan hasil observasi, Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanannya, pada pertemuan II dikategorikan cukup karena guru masih belum mengarahkan anak untuk mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan sebelah kanan.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

Berdasarkan hasil observas, Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak Pada pertemuan I dikategorikan cukup karena Anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

1. Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

Berdasarkan hasil observasi, Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak. Pertemuan I dikategorikan baik karena semua anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main.

Berdasarkan hasil observasi, Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main. Pertemuan I dikategorikan cukup karena tidak semua anak menyelesaikan Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main**.**

1. hasil Observasi kemampuan membilang anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap subjek penelitian yang berjumlah 10 orang anak, untuk materi menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit diperoleh data pada siklus I pertemuan kedua dengan rincian 4 anak memperoleh nilai ● (baik), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit tanpa bantuan guru. Ada 3 anak memperoleh nilai √ (cukup), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan bantuan/bimbingan guru, dan 3 anak memperoleh nilai ○ (kurang), karena tidak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit meski dengan bimbingan guru.

1. **Refleksi Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan siklus I pertemuan II belum semua kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya kesempatan yang diberikan guru kepada anak didik pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak merasa tidak diperhatikan dan lebih memilih bermain sendiri ketimbang bermain congklak. Mengingat kemampuan membilang anak belum mengalami peningkatan, maka penelitian ini dilanjutkan tahap selanjutnya yakni siklus II.

1. **Siklus II**

Berdasarkan refleksi hasil penelitian siklus I, aktivitas guru dan peserta didik yang sudah baik tetap dipertahankan sedangkan aktivitas guru dan peserta didik yang masih kurang maka akan diperbaiki dengan dilanjutkan ke siklus II sebagai lanjutan dari pelaksanaan tindakan dari siklus I yang tahapannya sama seperti disiklus II. Data yang diperoleh dari siklus lanjutan ini juga diamati dan dianalisis dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak khususnya membilang anak melalui kegiatan bermain congklak berdasarkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Siklus II Pertemuan I**
2. **Perencanaan Siklus II Pertemuan I**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan permainan tradisional congklak Siklus II Pertemuan I adalah :

1. Menelaah kurikulum dan silabus khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membilang pada anak.
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema “Alam Semesta” yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Menyiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermain tradisional congklak.
4. Membuat lembar observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan dan kemampuan membilang anak didik melalui kegiatan bermain congklak.
5. **Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I**

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 14 Mei 2014. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan kegiatan berbaris, mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita tentang sebab terjadinya banjir dan berdiri dengan tumit di atas satu kaki dengan seimbang.

Kegiatan inti dengan alokasi waktu ± 60 menit. Kegiatan inti yang pertama adalah bermain congklak. Indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain congklak ini adalah mengetahui konsep banyak sedikit. Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan bermain congklak adalah : pertama-tama guru menjelaskan aturan permainan yakni anak yang akan bermain mengadakan “pingsuit” untuk menentukan urutan kegiatan bermain. Kemudian guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati” atau habis pada cekungan lawan yang kosong. Selanjutnya guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “ mikul ’ nembak atau “ medil”. Terakhir guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanan pemain untuk menentukan pemenang pada akhir permainan. Pada saat kegiatan bermain congklak kemampuan membilang anak sudah menunjukkan peningkatan hal ini ditandai dengan kemampuan anak menunjuk dua kumpulan benda yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan menggunakan biji congklak. Kegiatan inti selanjutnya pemberian tugas melukis pohon dengan memakai bulu ayam dan menyebutkan kata “banjir” kemudian melingkari huruf yang termasuk huruf vocal.

Istirahat/makan dialokasikan ± 30 menit dimulai dengan mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan serta bermain didalam dan diluar kelas.

Kegiatan akhir dialokasikan ± 30 menit. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan memuji teman yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Diskusi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan besok. Bernyanyi, pesan moral, berdoa dan memberi salam.

1. **Observasi Siklus II Pertemuan I**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrument pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan atau kemampuan yang sudah di capai anak didik dan aktivitas guru dalam mengajar.

Pada pertemuan pertama siklus II pada hari Rabu 14 Mei 2014, peneliti mengamati setiap kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran, terutama pada kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang yaitu bermain congklak dengan mengunakan biji-bijian yang tebuat dari plastik. Adapun indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain congklak tersebut adalah anak mampu mengetahui konsep banyak sedikit. Secara umum dari hasil pemantauan terhadap teman sejawat dalam kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang sudah mulai terlaksana dengan baik.

1. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru
2. Guru mengarahkan anak mengadakan pingsuit untuk menentukan urutan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, pada saat guru mengarahkan anak untuk mengadakan pingsuit untuk menetukan urutan permainan pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru sudah mengarahkan anak mengadakan pingsuit untuk menentukan aturan permainan.

1. Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesai.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesai, pada pertemuan I dikategorikan cukup karena guru mengarahkan anak untuk mengambil biji-bijian untuk dimasukkan kedalam lubang congklak

1. Guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilahnya “mikulnya”, nembak atau “medil”.

Berdasarkan hasil observasi, Pemain dapat memperoleh nilai banyak, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “, pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru sudah memberi nilai pada anak yang “mikul, nembak atau medil”.

1. Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya.

Berdasarkan hasil observasi, Untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya, pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru sudah mengarahkan anak untuk mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan sebelah kanan.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

Berdasarkan hasil observasi, Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak Pada pertemuan I dikategorikan baik karena Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak.

1. Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

Berdasarkan hasil observasi, Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak. Pertemuan I dikategorikan karena semua anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main.

Berdasarkan hasil observasi, Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main. Pertemuan I dikategorikan baik karena semua anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main**.**

1. Hasil Observasi kemampuan membilang anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap subjek penelitian yang berjumlah 10 orang anak, untuk materi menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit diperoleh data pada siklus I pertemuan kedua dengan rincian 6 anak memperoleh nilai ● (baik), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit tanpa bantuan guru. Ada 2 anak memperoleh nilai √ (cukup), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan bantuan/bimbingan guru, dan 2 anak memperoleh nilai ○ (kurang), karena tidak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit meski dengan bimbingan guru.

1. **Tahap Refleksi**

Dari hasil penelitian siklus II pertemuan pertama didapatkan hasil yang belum cukup memuaskan dimana kemampuan membilang anak sudah meningkat tapi belum maksimal. Karena masih ada beberapa anak yang berada pada kategori cukup dan kurang maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

1. **Siklus II Pertemuan II**

Pada kegiatan yang dilaksanakan di siklus II pertemuan II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan Siklus II Pertemuan II**

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan permainan tradisional congklak Siklus II Pertemuan II adalah :

1. Menelaah kurikulum dan silabus khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membilang pada anak.
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan tema “Alam Semesta” yang dijadikan pedomanan dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Menyiapkan alat atau media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermain tradisional congklak.
4. Membuat lembar observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses pembelajaran antara lain keaktifan dan kemampuan membilang anak didik melalui kegiatan bermain congklak.
5. **Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II**

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 15 Mei 2014. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan kegiatan berbaris, mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi. Dilanjutkan dengan kegiatan bercerita tentang bahaya menebang pohon secara liar dan bermain simpai.

Kegiatan inti dengan alokasi waktu ± 60 menit. Kegiatan inti yang pertama adalah bermain congklak. Indikator yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain congklak ini adalah membilang benda 1-10. Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan bermain congklak adalah : pertama-tama guru menjelaskan aturan permainan yakni anak yang akan bermain mengadakan “pingsuit” untuk menentukan urutan kegiatan bermain. Kemudian guru memberi contoh dengan mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “ mati” atau habis pada cekungan lawan yang kosong. Selanjutnya guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “ mikul ’ nembak atau “ medil”. Terakhir guru mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanan pemain untuk menentukan pemenang pada akhir permainan. Pada saat kegiatan bermain congklak kemampuan membilang anak sudah menunjukkan peningkatan hal ini ditandai dengan kemampuan anak membilang benda 1-10 dengan menggunakan biji congklak. Kegiatan inti selanjutnya pemberian tugas meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran kemudian mengenal perbedaan panjang pendek pada gambar dan menebalkan kata panjang/pendek.

Istirahat/makan dialokasikan ± 30 menit dimulai dengan mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan serta bermain didalam dan diluar kelas.

Kegiatan akhir dialokasikan ± 30 menit. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan melakukan perintah “Maju ke depan pungut sampah kemudian buang di tempat sampah”. Diskusi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan besok. Bernyanyi, pesan moral, berdoa dan memberi salam.

1. **Observasi Siklus II Pertemuan II**

Pada pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis 15 Mei 2014 dengan kegiatan bermain congklak dengan alat permainan congklak, indikator kemampuan membilang adalah menunjuk dua kumpulan benda yang lebih banyak dan lebih sedikit. Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, secara umum dari hasil kegiatan yang dilakukan oleh guru lewat observasi penelitian dan hasil observasi dan evaluasi terhadap anak didik sudah terjadi peningkatan dan telah terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat pada hasil observasi terhadap guru dan anak.

Adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan II adalah sebagai berikut :

1. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru
   * + - 1. Guru mengarahkan anak mengadakan pingsuit untuk menentukan urutan bermain.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, pada saat guru mengarahkan anak untuk mengadakan pingsuit untuk menetukan urutan permainan pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru mengajak semua anak mengadakan pingsuit untuk menetukan urutan bermain.

* + - * 1. Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesai.

Berdasarkan hasil observasi penelitian, Guru memerintahkan kepada anak untuk mengambil biji-bijian yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu kearah kanan sampai habis. Jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya maka pemain harus berhenti dan pemain yang satu memainkan sampai selesai, pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru sudah mengarahkan anak untuk mengambil biji-bijian untuk dimasukkan kedalam lubang congklak

* + - * 1. Guru memberi nilai yang banyak kepada pemain, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilahnya “mikulnya”, nembak atau “medil”.

Berdasarkan hasil observasi, Pemain dapat memperoleh nilai banyak, jika saat berhenti dicekungan miliknya berhadapan dengan lawan yang kebetulan isinya banyak istilanya “ mikul “, nembak atau “ medil “, pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru memberi nilai pada anak yang “mikul, nembak atau medil”.

* + - * 1. Guru mengevaluasi pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya.

Berdasarkan hasil observasi, Untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan disebelah kanannya, pada pertemuan I dikategorikan baik karena guru sudah mengarahkan anak untuk mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan sebelah kanan.

1. Hasil Observasi Aktivitas Anak
2. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

Berdasarkan hasil observas, Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak Pada pertemuan I dikategorikan baik karena Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain congklak

1. Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

Berdasarkan hasil observasi, Anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak. Pertemuan I dikategorikan baik karena semua anak terlibat dalam kegiatan bermain congklak

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main.

Berdasarkan hasil observasi, Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main. Pertemuan I dikategorikan baik karena semua anak menyelesaikan Anak menyelesaikan kegiatan bermain congklak sesuai dengan aturan main**.**

1. hasil Observasi kemampuan membilang anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap subjek penelitian yang berjumlah 10 orang anak, untuk materi menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit diperoleh data pada siklus I pertemuan kedua dengan rincian 9 anak memperoleh nilai ● (baik), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit tanpa bantuan guru. Ada 1 anak memperoleh nilai √ (sedang), karena anak dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan bantuan/bimbingan guru, dan tidak ada lagi anak memperoleh nilai yang ○ (kurang), sudah tidak ada karena semua anak sudah dapat menunjuk dua kumpulan biji-bijian yang lebih banyak dan lebih sedikit.

Penyebab meningkatnya kemampuan membilang anak dikarenakan cara guru dalam menerapakan kegiatan bermain congklak dalam proses pembelajaran selalu mengajak anak untuk melakukannya bersama-sama, melatih anak dan membimbing anak serta selalu memotivasi anak untuk terus berlatih dalam meningkatkan kemampuan membilang. Kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang anak dilakukan dengan kegiatan membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10 dan menunjuk dua kumpulan benda yang lebih banyak dan lebih sedikit.

Berdasarkan hasil observasi penelitian terhadap guru dan anak didik dalam kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang anak telah terlaksana dengan baik dan dinyatakan berhasil, maka penelitian ini diberhentikan sampai pada siklus II, dan tidak dilanjutkan lagi dimana dari 10 orang anak didik yang diteliti, 1 orang anak didik saja yang memiliki peningkatan kemampuan berhitug baik dan 9 orang anak didik lainnya memiliki peningkatan kemampuan membilang yang sangat baik. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan membilang anak pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung.

1. **Refleksi Siklus II Pertemuan II**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II, secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik dan secara optimal, dalam arti kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan membilang anak sudah tercapai dengan baik dimana hasil observasi pada proses mengajar guru dan mengajar anak maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru rata-rata baik. Dari proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa temuan, yaitu :

1. Adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dan belajar anak, dimana pada siklus I rata-rata aktivitas mengajar guru dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus II, aktivitas mengajar guru dalam kategori baik dan aktivitas belajar anak dalam kategori baik.
2. Berdasarkan penilaian proses dan penilaian hasil secara keseluruhan anak dalam kelas dikategorikan mengalami peningkatan dalam membilang. Anak sudah mengetahui konsep banyak sedikit dan membilang benda 1-10.

Dari hasil refleksi diatas, menunjukkan bahwa kegiatan bermain congklak dalam meningkatakan kemampuan membilang anak sudah tercapai dan terlaksana dengan baik, sehingga perkembangan kemampuan membilang anak dapat meningkat, maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa pada siklus I pertemuan I dan II masih banyak ditemukan anak yang belum mampu membilang dan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10 dan membilang benda 1-10. Hal ini di sebabkan karena pada proses belajar mengajar berlangsung anak hanya bermain dengan temannya dan ada anak yang mengganggu temannya, sehingga anak tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang menarik perhatian dari anak sehingga guru perlu persiapan yang lebih baik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siklus I pertemuan I dan II dapat dikatakan bahwa kemampuan membilang anak belum tercapai, hal ini terlihat dari masih banyak anak yang masuk kategori kurang.

Pada siklus II pertemuan I, anak sudah mulai aktif melakukan proses kegiatan membilang, misalnya membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda sampai 10) dengan menggunakan biji congklak, anak sudah kelihatan tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya yaitu sudah tidak ada lagi anak yang masuk dalam kategori kurang.

Pada siklus II pertemuan ke II merupakan pertemuan terakhir untuk melihat hasil akhir dari pelaksanaan tindakan. Pertemuan ini merupakan penguatan dari pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini, peneliti dengan baik mempersiapkan segala perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan bermain congklak. Dan hasil yang terlihat yaitu kemampuan membilang anak sudah meningkat, hal ini terlihat dari kemampuan anak membilang dan menunjuk benda (menganal konsep bilangan dengan benda sampai 10 dan menunjuk 2 kumpulan benda lebih banyak dan lebih sedikit. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I, pemahaman tentang permaian congklak dalam membilang dengan menunjuk benda dengan konsep bilangan dengan benda sampai 10 pada kelompok A di Taman kanak-kanak Aisyiyah Ulugalung Kabupaten Wajo telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran ini dianggap berhasil.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Ulugalung. Hal ini ditandai dengan kemampuan anak mengetahui konsep banyak sedikit dan membilang benda 1-10 yang mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Pada siklus I kemampuan membilang anak belum mengalami peningkatan hal ini disebabkan anak tidak memperhatikan pelajaran guru dan anak banyak lebih suka bermain sendiri ketimbang bermain congklak. Pada siklus II kemampuan membilang sudah menagalami peningkatan anak sudah mengetahui konsep banyak sedikit dan mampu membilang benda 1-10. Dengan demikian penelitian ini dianggap berhasil meningkatkan kemampuan membilang anak melalui penerapan permainan tradisional congklak.

1. **Saran**
2. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan bermain congklak sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak.
3. Bagi orang tua, tidak ada salahnya menyediakan dan mengajak anaknya bermain congklak di rumah guna meningkatkan kemampuan mengenal membilang anak.

57

1. Kepada pihak sekolah agar kiranya dapat melengkapi sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran anak khususnya media permainan congklakguna meningkatkan kemampuan mengenal membilang anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arief. M.F. 2007. *Belajar Matematika lewat Permainan Dakon*. Online: http:/elangjava.multiply.com/journal/item/237.

Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Balai Pustaka

Depdikbud. (1998 *Buku Permainan Tradisional Indonesia*. Depdikbud: Jakarta.

Depdiknas. (2008). *Permainan Membilang di Taman Kanak - Kanak*. Depdiknas: Jakarta.

Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009*. Depdiknas: Jakarta.

Dunia Anak. (2010). Satu..Dua..Tiga. [online]. www.duniaanaklumbalumbi. com. Diakses 3 April 2014

Handojo, H. B & Ediati, S. (2006). *Matematika Junior*. PT. Kawan Pustaka: Depok.

Iskandar, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jambi: Referensi

Monoharto. 2003. *Model pembelajaran Bidang Studi Matematika Melalui Permainan* .Medan :BPPLSP Regional

Musfiroh, Tadkiroatun.2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Rifa .2009.*Sumber Belajar dan Alat Permainan*.Jakarta : PT.Grasindo

Ruslani, B.K. (2004). *Bermain dengan Matematika*. Angkasa: Bandung.

Sofia, ananda. 2009. *Permainan Tradisional*.www. Anneahira.com. Diakses 3 April 2014.

Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. Pustaka Sebelas: Bandung.

Tedjasaputra, M.S., 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta; PT. Grassindo

Zaen.2008. *Langit Terbuka Luas, Mengapa Tidak Pikiranku, Pikiranmu.* http://zaen.web.ugm.ac.id/P=7. Diakses 3 April 2014