



**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK KELOMPOK B  
DI TAMAN KANAK-KANAK YUSTIKARINI  
KABUPATEN BANTAENG**

**SANTI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL CONGLAK KELOMPOK B  
DI TAMAN KANAK-KANAK YUSTIKARINI  
KABUPATEN BANTAENG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Strata (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar**

**SANTI  
1449042010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2018**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
Alamat: JL. Tamalate 1 Tidung Makassar Kampus FIP UNM  
Telp: 0411-884457, Fax, 0411-883076  
Laman: <http://www.unm.ac.id>

### PERSETUJUAN PEMBIMBING


Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Santi  
Nim : 1449042010  
Jurusan /Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.


Setelah diperiksa dan diujikan, telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Makassar, 22 November 2018

Pembimbing I

  
**Dr. Muh. Yusri Bachtiar, M.Pd**  
NIP. 19781227 200912 1 001

Pembimbing II

  
**Dr. Azizah Amal, S.S, M.Pd**  
NIP. 19790326 200604 2 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

  
**Dr. Rusmayadi, M. Pd**  
NIP. 19780917 200604 1 002



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
Alamat: Jl. Tamalate 1 Tidung Makassar Kampus FIP UNM  
Telp: 0411-884457, Fax, 0411-883076  
Laman: <http://www.unm.ac.id>

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skrripsi atas nama Santi, NIM 1449042010, judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng", diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 5494/UN36.4/PP/2018 tanggal 12 November 2018 untuk memenuhi syarat sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan pada hari Senin Tanggal 22 November 2018.



Disahkan oleh  
Dekan, Fakultas Ilmu Pendidikan UNM,

**Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons**  
NIP. 19720817 200212 1 001

**Panitia Ujian:**

Ketua	: Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons	(.....)
Sekretaris	: Dr. Rusmayadi, M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Muh. Yusri Bachtiar, M.Pd	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Azizah Amal, S.S, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Herman, S.Pd, M.Pd	(.....)
Penguji II	: Hikmawati Usman, S.Pd, M.Pd	(.....)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

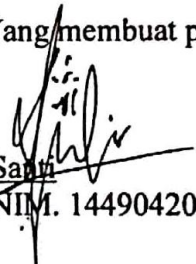
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Santi  
NIM : 1449042010  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul : Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak kelompok B di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas pembuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 1 September 2018

Yang membuat pernyataan

  
Santi  
NIM. 1449042010

## **MOTO**

*Pantang Menyerah, Pantang Mundur Sebelum Tujuan Tercapai (Santi. 2018)*

*Makna dari kehidupan bukan terletak pada seberapa bernilainya diri kita , tetapi  
seberapa besar manfaatnya kita bagi orang lain. (Santi. 2018)*

***Kuperuntuhkan Skripsi ini Kepada :***

*Prodi pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Makassar*

*Kedua Orang tua Yang Tercinta Yang Selalu Mendoakanku*

*Saudara-Saudari Serta Sahabat-Sahabatku Yang Telah Membantu Dalam Segala Hal*

## ABSTRAK

**Santi. 2018.** Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Skripsi, di bimbing oleh pembimbing akademik Dr. Muhammad Yusri Bachtiar, M.Pd dan Dr. Azizah Amal, S.S, M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Adapun pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Fokus dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak dan permainan tradisional congklak. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B1 dengan jumlah 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Adapun prosedur penelitian yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aktivitas guru dan aktivitas anak. Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang berada dalam kategori mulai berkembang dan belum berkembang, hal ini menunjukkan hasil pencapaian anak belum maksimal dan perlu dilanjutkan pada siklus kedua. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa banyak anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, hasil pencapaian sudah dianggap maksimal. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak dari siklus I dan siklus II.

## **PRAKATA**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kekuatan dan kesehatan serta umur yang panjang. Atas limpahan rahmat, berkat, taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini selesai pada waktu yang direncanakan. Shalawat serta salam selalu turunkan terutama kepada Nabi Muhammad SAW. Beliau adalah panutan teladan umat. Panutan yang senantiasa diteladani serta umatnya yang akan tetap setia, dan taat dalam ajaran yang telah dituntunkannya.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dan berkah dari Allah SWT, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Muhammad Yusri Bachtiar, M.Pd dan Dr. Azizah Amal, S.S, M.Pd. selaku pembimbing yang selalu memberikan motivasi, petunjuk, saran-saran dan membuka wawasan berpikir untuk memecahkan masalah dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Prof. Dr. H Husain Syam, M.TP. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kebijakan.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons selaku Wakil Dekan I,



Drs. Muslimin, M.Ed selaku Wakil Dekan II, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku Wakil Dekan III, dan Dr. Parwoto, M.Pd selaku Wakil Dekan IV yang telah memberikan nasehat dan kebijakan.

3. Dr. Rusmayadi M.Pd dan Arifin Manggau S.Pd, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Prodi PGPAUD FIP UNM, yang memberikan nasehat dan dorongan selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen PGPAUD FIP UNM yang telah memberikan motivasi dalam kegiatan belajar dan memberikan wawasan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Serta Pegawai/Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatian dan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan lancar.
5. Ibu kepala sekolah TK Yustikarini Kabupaten Bantaeng dan guru-guru yang telah berkenaan membantu dan mengizinkan penulis melakukan penelitian.
6. Sahabatku Nurhidayanti Pratiwi, Hasryanti, Rostina, Ayu Puspita Sari, Andi Ayu Srirahayu Ningsih dan Karmila yang selalu hadir dalam suka duka dan banyak memberikan nasehat yang baik.
7. Teman-teman seperjuangan PGPAUD 2014 khususnya kelas A atas bantuan dan kebersamaan selama masa perkuliahan, dimana setiap moment hari itu tidak akan kembali.

8. Rekan – rekan UKM MENWA SAT.702 Universitas Negeri Makassar yang selalu memberikan semangat 45 dan kekuatan 55 yang tak ada habis-habisnya sampai saat ini.
9. Teman-teman KKN-PPL Polman atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini, penulis banyak belajar berbagai hal. Kalian telah memberikan pelajaran berharga.
10. Semua pihak yang tidak sempat penulis tuliskan namanya di atas, atas bantuan dan kerjasamanya selama menyusun skripsi.

Demikian ucapan terima kasih penulis, semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan terbaik atas jasa-jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, 1 September 2018

Penulis

Santi

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalaah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
<b>TINDAKAN</b>	
A. Kajian Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	20
C. Hipotesis Tindakan	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21

B. Fokus Penelitian	21
C. Setting dan Subjek Penelitian	22
D. Prosedur Penelitian	23
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	63
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	101

## DAFTAR BAGAN

Nomor	judul	Halaman
Bagan 2.1	Bagan Kerangka Pikir	20
Bagan 3.1	Prosedur PTK Menurut Agung	23

## DAFTAR TABEL

Nomor	judul	Halaman
Tabel 4.1	Observasi guru siklus I pertemuan I	33
Tabel 4.2	Observasi anak siklus I pertemuan I	34
Tabel 4.3	Observasi guru siklus I pertemuan II	39
Tabel 4.4	Observasi anak siklus I pertemuan II	41
Tabel 4.5	Observasi guru siklus II pertemuan I	48
Tabel 4.6	Observasi anak siklus II pertemuan I	49
Tabel 4.7	Observasi guru siklus II pertemuan II	54
Tabel 4.8	Observasi anak siklus II pertemuan II	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	judul	Halaman
1.	Kisi-Kisi Instrument Guru dan Anak	65
2.	Lembar Observasi Guru dan Anak	67
3.	Hasil Penilaian Observasi Guru dan Anak	74
4.	Foto Dokumentasi	81
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	86
6.	Persuratan	94

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa krisis dalam tahapan kehidupan manusia yang menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, nilai agama dan perilaku kemandirian anak.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional

Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangan masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik dan bermakna dalam kehidupan manusia, dengan bertambahnya usia anak akan semakin mudah mengukur kemampuan yang dimiliki anak. Selain itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam kognitif, minat, bakat, kreativitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun kehidupan sosialnya. Dalam meningkatkan bakat anak, bukan hanya



tergantung pada faktor keturunan (hereditas) melainkan dari lingkungan disekitar anak. Salah satu bentuk kepedulian terhadap perkembangan anak usia dini adalah melatih anak agar lebih memahami konsep diri dalam berbagai bidang pengembangan baik agama, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, serta fisik.

Salah satu kemampuan anak usia dini yang sangat perlu dikembangkan sejak dini yaitu kemampuan berhitung. Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1 -20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat anak dalam belajar seperti permainan tradisional congklak, main puzzle, kartu angka, jam angka, bermain pola, dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jadi permainan berhitung di Taman Kanak-kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, pola, dan posisi melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya.

Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya.

Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman sebayanya. Mereka menciptakan peristiwa khayalan atau imajinasi yang bebas tanpa tekanan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Anak juga mengepresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui bermain bersama dan mengambil peran berbeda, anak akan mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan diperlukan saat bergaul saat dewasa.

Banyak jenis permainan yang beredar dimasyarakat, dari permainan yang harganya murah sampai permainan yang mahal, dari permainan tradisional sampai permainan modern. Semua jenis permainan tertentu dapat menimbulkan dampak yang positif maupun negatif. Pendidikan harus bisa mengarahkan peserta didik kearah yang positif. Sehingga secara tidak langsung mereka bermain mereka belajar. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu

dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, salah satunya yaitu permainan congklak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan yang sangat mudah didapat dari alam sekitar. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu dipapan congklak, hal ini dapat melatih motorik anak dan konsentrasi anak.

Permainan tradisional congklak memang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memakainya. Cara-cara bermainnya yang hanya duduk, menjadi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh perempuan. Aktivitas fisik memang tidak terlalu menonjol dalam permainan ini. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung.

Congklak atau dakon biasanya sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, diganti dengan biji-bijian dari tumbuhan.

Dalam segi perkembangan kognitif, anak-anak dapat mempelajari konsep nomor melalui berhitung, contohnya membilang biji disetiap lubang. Anak-anak juga belajar membuat strategi karena mereka perlu pandai dalam membagi bilangan biji yang diambil supaya tidak jatuh dilubang lawan yang kosong.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2018 di Taman Kanak-kanak Yustikarini kabupaten Bantaeng di temukan kemampuan berhitung anak kelompok B masih kurang, hal ini terlihat pada kegiatan yang diberikan pada anak didik oleh pendidik yaitu menghitung jumlah kendaraan dengan media gambar, banyak anak didik kelompok B yang belum bisa menghitung jumlah gambar dengan baik bahkan membutuhkan bantuan dari pendidik. Hal ini terjadi karna kurangnya pemberian kegiatan belajar yang menarik bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak masih kurang. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng”.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi guru

Sebagai informasi tentang keefektifan penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

##### b) Bagi anak

Sebagai masukan yang sangat bermanfaat serta menambah pengetahuan anak mengenai peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional.

## **BAB II**

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

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengetian berhitung anak**

###### **a. Pengertian Berhitung**

Belajar berhitung bagi anak merupakan suatu kesenangan apabila kita memberikan tanpa paksaan. Menurut Hildayani (2005) menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun sudah mulai diajarkan konsep dasar angka dan berhitung dan belum masuk operasi hitung yang lebih kompleks. Dan mendidik anak, agar ia dapat pandai berhitung memerlukan ketekunan bukan paksaan, ketekunan itu harus dilakukan pertama kali oleh orang tua maupun guru. Ketekunan juga berhubungan sikap dan kemampuan orang tua dan guru dalam memberikan rangsangan kepada mereka.

Menurut Isnawati (2009) bahwa berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, yang selanjutnya mengenal tentang operasi-operasi hitungan. Adapun cara mengajarkan berhitung pada anak, dengan disebutkan semua angka dari satu per satu seperti sari satu sampai sepuluh maka satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh. Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

## **b. Prinsip-prinsip permainan berhitung**

Kegiatan berhitung yang diberikan melalui berbagai macam permainan tentu lebih efektif jika dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip berhitung.

Departemen Pendidikan Nasional (2012:07) menjelaskan beberapa prinsip-prinsip berhitung pada anak Taman Kanak –kanak yaitu:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah kesukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu dibutuhkan alat/praga/media/metode yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
- 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus mulai dari awal sampai akhir.

## **c. Tahap penguasaan dan konsep berhitung**

Menurut Isnawati (2009:17) bahwa berhitung melalui tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa yang kongkrit,

seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. 2) Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang bilangan yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laj dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. 3) Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi untuk menggambarkan konsep bentuk.

#### **d. Manfaat Kemampuan Berhitung**

Kemampuan berhitung pada anak usia dini memiliki banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sisdikmas (Hernawati : 2013) bahwa manfaat memiliki kemampuan berhitung yaitu: Berhitung memiliki manfaat agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran sebagai berikut; a) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, b) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, c) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, d) memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam meniptakan sesuatu secara spontan.

Pembelajaran pada anak berdasarkan konsep berhitung yang benar. Manfaat pembelajaran berhitung meliputi: a) menghindari ketakutan anak pada matematika sejak awal; b) memantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar.

Dari uraian berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung antara lain: a) anak mampu berfikir logis; b) memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi; c) menghindari ketakutan anak pada



matematika sejak awal. Dan selanjutnya permainan berhitung yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar d TK bermanfaat antara lain untuk:

- 1) Membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Menghindari ketakutan terhadap matematika berhitung awal.
- 3) Membantu anak belajar matematika berhitung seara alami melalui kegiatan bermain.

#### **e. Kemampuan dasar berhitung**

Kemampuan dasar berhitung menurut Simanjuntak (1993: 62) bagi menjadi beberapa kelompok yaitu sebagai berikut:

##### 1) Mengelompokkan (*Classification*)

*Classification* merupakan kemampuan anak dalam mengelompokkan suatu benda berdasarkan sesuatu, misalnya ukuran, jenisnya, warnanya, bentuknya, dan sebagainya. Benda tersebut dikelompokkan sesuai dengan jenisnya dalam suatu himpunan. Contohnya: anak mengelompokkan buah yang warnanya sama, misalnya warna merah

2) Membandingkan (*Comparation*) *Comparation* adalah kemampuan untuk membandingkan dua buah benda (objek) berdasarkan ukuran ataupun jumlahnya (kualitas). Contohnya: kelompok merah lebih banyak dari pada kelompok biru

##### 3) Mengurutkan (*seriation*)

*Seriation* adalah kemampuan membandingkan ukuran atau lualitas lebih dari dua buah benda. Cara mengurutkan pun bisa dari yang paling pendek (minimal) ke yang paling panjang (maksimal). Contohnya: kelompok merah paling banyak, kelompok kuning agak banyak, dan kelompok biru paling sedikit.

##### 4) Menyimbolkan (*Symbolization*)

*Symbolization* adalah kemampuan membuat symbol atau kuantitas berupa angka dan symbol

##### 5) Konservasi

Konservasi merupakan kemampuan memahami, mengingat, dan menggunakan suatu kaidah yang sama dalam proses (operasi) hitung

yang memiliki kesamaan. Bentuk nyata dari konservasi adalah pada penggunaan rumus dalam operasi hitung. Dalam suatu operasi hitung berlangsung proses yang serupa dengan kuantitas yang berbeda. Contohnya: dua buah jeruk ditambah tiga buah jeruk sama dengan berapa buah jeruk.

#### **f. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak**

Rahmawati (2014) perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di Taman Kanak-kanak harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia Taman Kanak-kanak merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

### **g. Indikator Kemampuan Berhitung**

Standar kurikulum pengembangan kemampuan berhitung yang digunakan di Taman Kanak-kanak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan pada anak usia -6tahun adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan jumlah benda dengan cara berhitung 1 - 20
2. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Indikator tersebut dipilih karena dapat menunjang perkembangan berhitung anak, dimana anak dapat menyebut lambang bilangan dengan media congklak.

## **2. Permainan Tradisional**

### **a. Pengertian Permainan Tradisioal**

Ahmad Yunus (Mulyana, 2016: 46) menjelaskan bahwa:

permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat penduduknya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada berdaya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga. Lebih dari itu permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak kreatif, kompletitif, pedagogis, magis, dan bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya.

Sementara itu, Subagiyo (Mulyana, 2016) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak

ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut, Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melatih empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuhsuburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara adanya perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Maka, tak salah dengan hasil penelitian Kurniati. Dalam penelitiannya, ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkoordinasikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat diberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan mengandung nilai-nilai kearifan moral. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

## **b. Karakteristik Permainan Tradisional**

Fajrin(2010) mengemukakan tiga karakteristik yang terdapat dalam permainan tradisional sebagai berikut:

- 1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan benda-benda yang mudah diperoleh dilingkungan sekitar tanpa harus membelinya. Oleh karena itu, diperlukan daya imajinasi dan aktivitas yang tinggi untuk membuat atau merakit benda-benda tersebut menjadi alat permainan. misalnya permainan enggrang menggunakan bambu.
- 2) Permainan tradisional melibatkan permainan relatif banyak. permainan tradisional tidak hanya mendahulukan faktor kesenangan namun juga bertujuan sebagai media pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.
- 3) permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggungjawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi dan taat pada aturan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik permainan tradisional adalah cenderung menggunakan atau memanfaatkan benda-benda yang mudah diperoleh dilingkungan sekitar tanpa harus membelinya, melibatkan pemain yang relatif banyak, dan mengandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral.

## **c. Manfaat Permainan Tradisional**

Menurut Subayo (Mulyana, 2016: 49) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini.

- 1) Anak menjadi lebih kreatif.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
- 10) Mengembangkan kecerdasan spritual anak

### **3. Pengertian Congklak**

#### **a. Pengertian Permainan Congklak**

Permainan tradisional congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan, permainan tradisional congklak dilakukan oleh dua orang anak perempuan maupun dua anak laki-laki.

Congklak adalah permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan menyerupai perahu. Alat permainan ini memiliki cekungan besar pada kedua ujungnya, dan cekungan kecil yang berjumlah ganjil 7 sampai 9 buah berjajar sepanjang badan perahu. Dan biasanya dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan biji congklak atau biji-bijian daritanaman. Di Malaysia permainan congklak lebih dikenal dengan nama dakon atau dakonan, disulawesi dikenal dengan nama makaotan, maggalaceng, dan magarata, dalam bahasa inggris permainan ini disebut mancala.

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan uang yang disebut papan congklak ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2

lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anakpun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah congklak kelereng, biji-bijian, batu-batuan atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.

Mulyani (2016) permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak.

Menurut Wardani (2010), permainan tradisional congklak adalah salah satu warisan budaya yang sudah sangat kuno. Namun sayang sekali sekarang ini tidak banyak lagi anak Indonesia bermain permainan tradisional congklak. Seiring perkembangan jaman modern, permainan tradisional congklak sudah semakin ditinggalkan.

Seedangkan menurut Yulianti (2010), bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasa di mainkan oleh dua anak perempuan. Masing-masing lubang kecil diisi dengan 4 buah biji congklak. Bila dihitug keseluruhannya,

biji congklak akan berjumlah 48. Sementara 2 lubang besar dibiarkan kosong hingga nantinya terisi biji congklak yang telah dijadikan saat permainan berlangsung

Menurut Triharso (2013: 42) mengemukakan bahwa “permainan tradisional congklak merupakan permainan yang dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kurniati (2006) bahwa permainan tradisional congklak ini merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung”.

Dari beberapa aspek permainan tradisional congklak adalah salah satu warisan budaya yang sudah sangat kuno, namun sayang sekali permainan tradisional congklak ini kurang sekali digunakan seiring perkembangan jaman modern dan permainan ini dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan. Permainan ini dimainkan oleh dua anak perempuan atau dua orang anak laki-laki.

#### **b. Manfaat Permainan congklak**

Manfaat permainan congklak menurut Mulyani (2016) yaitu permainan tradisional congklak akan melatih otak kiri anak untuk berfikir. Permainan congklak melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan. Sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri anak akan aktif dengan perhitungan numerik. Sedangkan menurut Indra (2012), manfaat dari permainan congklak antara lain sebagai berikut.

- 1) Sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan.
- 2) Melatih untuk terampil dan cermat.
- 3) Melatih jiwa sportif, jujur, adil dan akrab dengan orang lain.



Menurut Syahribulan (2013) mengungkapkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus, dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung dengan berhitung biji-bijian congklak, selain itu juga ketika anak melakukan biji-biji congklak satu persatu dipapan congklak, hal ini dapat melatih motorik halus anak, dan permainan congklak dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis.

Jadi manfaat permainan tradisional congklak dari beberapa pendapat ahli diatas adalah melatih otak kiri anak untuk berfikir, dan melatih jiwa sportif, jujur, adil, akrab dengan orang lain, anak juga dapat sambil belajar berhitung dengan berhitung biji-bijian congklak dan permainan congklak melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan.

### **c. Langkah- langkah permainan congklak**

Menurut Mulyani (2016: 68) adalah sebagai berikut:

- 1) Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya tersebut dari kerang atau batu kecil, tetapi “lubang induk” tetap dikosongka.
- 2) Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
- 3) Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi, kemudian lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi.
- 4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir padasalah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk

lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.

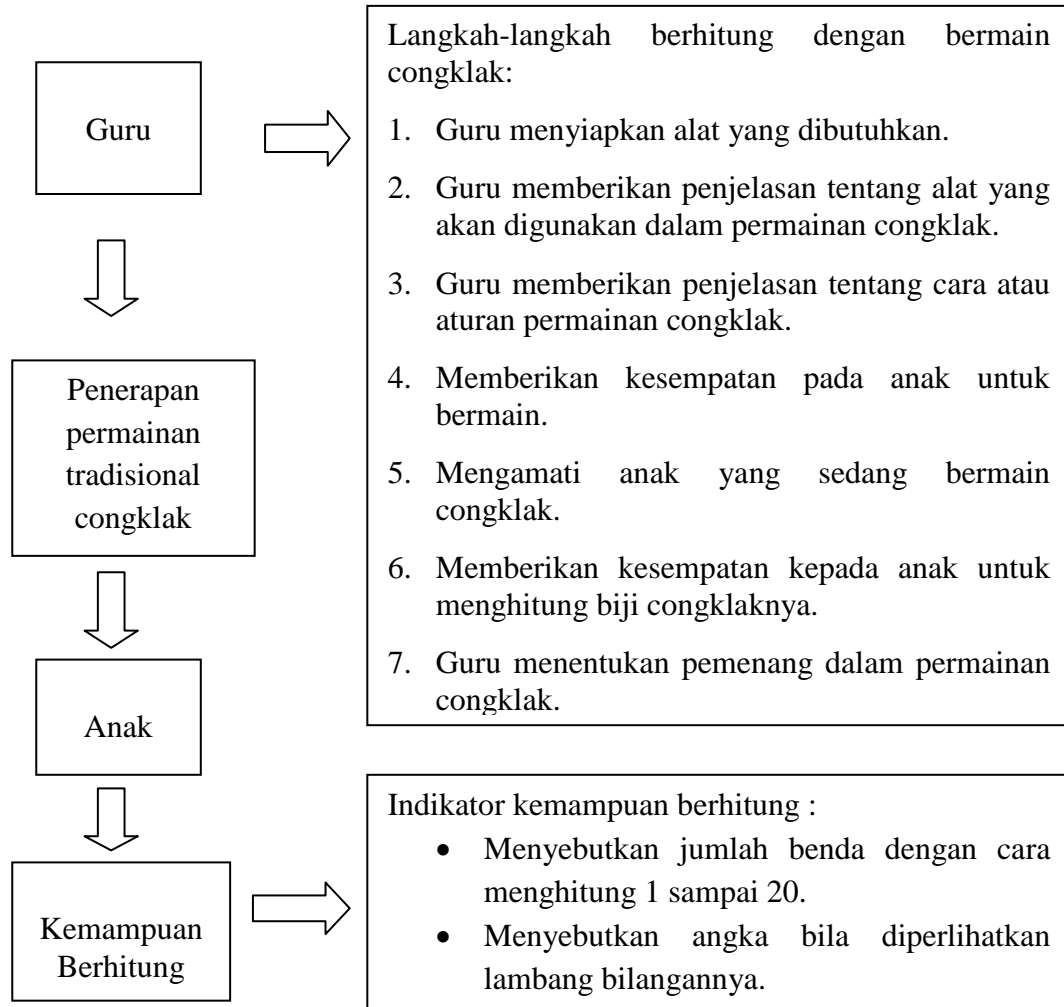
- 5) Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan di masukkan ke dalam lubang induk kita.
- 6) Setelah semua baris lubang kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencakupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

## **B. Kerangka Pikir**

Kemampuan berhitung merupakan salah satu pembelajaran matematika yang bertujuan untuk memahami mengenal konsep bilangan melalui eksplorasi dengan benda-benda konkrit melalui permainan sebagai pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan pada tahap selanjutnya dan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang juga merupakan dasar dari kemampuan matematika. Rendahnya kemampuan berhitung anak disebabkan oleh kegiatan yang kurang menarik bagi anak, sehingga kemampuan berhitung anak tidak berkembang dengan baik. Maka dalam usaha dalam peningkatan kemampuan berhitung anak diperlukan adanya sebuah kegiatan yang dapat menarik perhatian anak salah satunya melalui permainan tradisional congklak.

Kegiatan bermain congklak merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat diberikan kepada anak dan dengan kegiatan ini diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Adapun kerangka pikir yang diuraikan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut: “jika permainan tradisional congklak dalam pembelajaran maka kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng dapat meningkat”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan kualitatif mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, sekaligus menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian khususnya di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kab. Bantaeng.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reserach*), sebagaimana yang dipaparkan oleh Arikunto dalam Haris Hasnawi (2010:2) sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan untuk meningkatkan seituasi pembelajaran dalam kelas. Bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan anak didik.

#### **B. Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus penelitian adalah peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak kelompok B di taman kanak-kanak

Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Untuk mengetahui pandangan dan kesamaan persepsi maka perlu dikemukakan definisi operasional variabel yang menjadi fokus penelitian :

1. Berhitung merupakan bagian dari matematika terutama pada konsep bilangan dengan benda-benda yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan untuk mengenal lambang bilangan, menyebutkan dan menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutannya
2. Permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat melatih keterampilan berhitung dan kecerdasan, serta permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung.

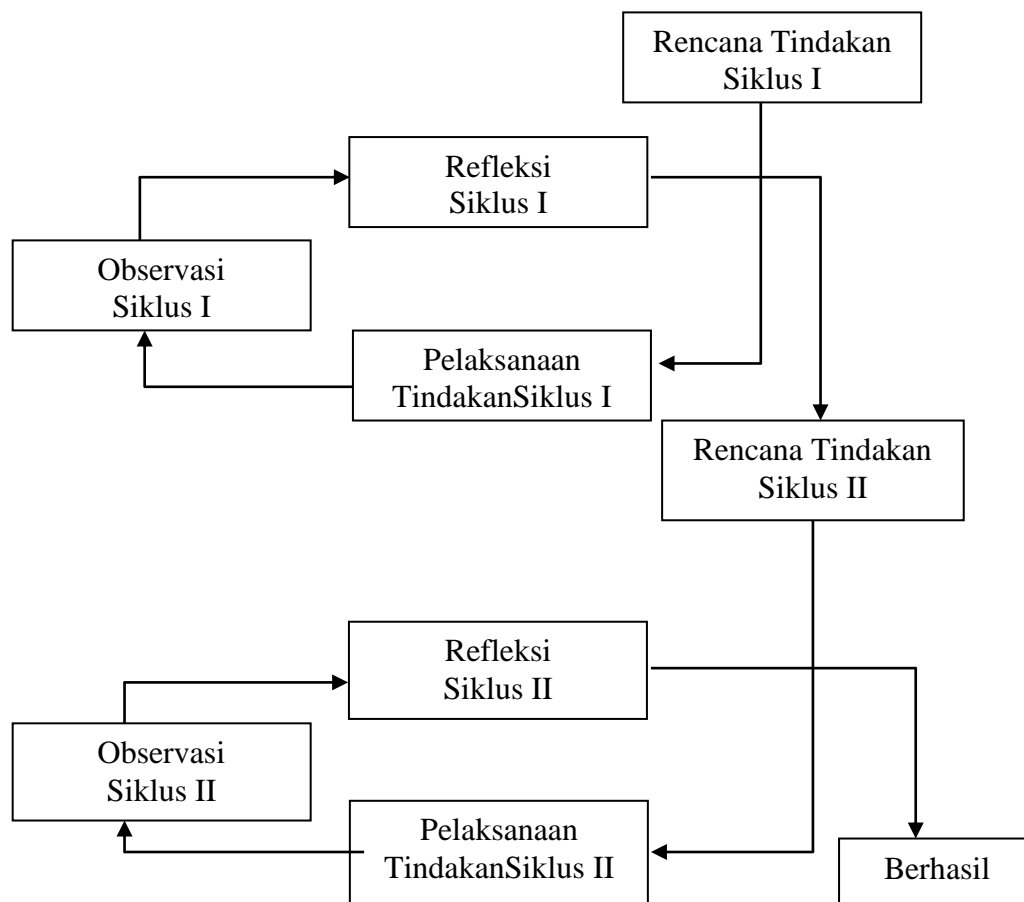
### **C. Setting dan Subyek Penelitian**

Setting atau tempat penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kab. Bantaeng. TK ini memiliki fasilitas yang cukup baik sebagai penunjang pembelajaran maupun sebagai penunjang aktivitas sekolah. TK tersebut terdiri dari empat kelas yaitu kelompok A, kelompok B1, kelompok B2, dan kelompok B. TK ini juga dilengkapi dengan sarana prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. Sarana prasarana meliputi Ruang Belajar, Kantor, Tempat Bermain dan Kamar Mandi. Adapun jumlah keseluruhan siswa di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kab. Bantaeng sebanyak 60 anak dengan jumlah kelas sebanyak 4 kelas.

Subyek penelitian dilakukan di kelas B1 dengan jumlah anak sebanyak 10 orang dan 1 orang guru. Rentang usia anak antara 5 - 6 tahun.

#### D. Desain Rencana Penelitian

Rencana tindakan mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Agung (2012: 66) Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini di rencanakan selama 2 siklus.



Gambar 4. 1 Rancangan Penelitian Menurut Agung (2012: 66)

### 1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan tindakan penelitian sebelum tindakan dilakukan yakni penelitian mengidentifikasi permasalahan yang timbul, khususnya pada peningkatan kemampuan berhitung anak, merumuskan permasalahan yang timbul dalam peningkatan kemampuan berhitung anak secara operasional, merumuskan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran selanjutnya, serta menentukan dan merumuskan rancangan strategi tindakan yang akan dilakukan proses tindakan dan pengamatan.

### 2. Tindakan (*action*)

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Satu siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu melaksanakan serangkaian pembelajaran dengan tahap-tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

### 3. Pengamatan (*observation*)

Dalam tahap ini, melakukan pengamatan secara sistematis terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan tersebut dengan kolaborasi antara peneliti dan guru.

### 4. Refleksi (*reflect*)

Mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan antara peneliti dan guru kelas untuk mendapatkan temuan tingkat efektifitas dan penerapan permainan tradisional congklak. Data yang terkumpul kemudian dikaji secara menyeluruh, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Pada

penelitian tindakan kelas, refleksi mencakup analisis dan penilaian terhadap hasil pengamatan tindakan yang dilakukan.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

#### **1. Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak. Data yang diperoleh dengan teknik observasi ini adalah data mengenai aktivitas yang dilakukan guru dan anak didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati secara langsung keadaan aktifitas kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng.

#### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau peristiwa yang dianggap penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses pembelajaran berupa arsip-arsip yang dapat memberi informasi data kemampuan berhitung dan dokumen berupa jumlah anak, RKH, observasi mengajar guru dan belajar anak tentang kemampuan berhitung anak dan foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran di TK Yustikarini Kan. Bantaeng.



## **F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

### **1. Teknis Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif. Data tersebut dianalisis pada setiap pertemuan setiap siklus untuk membandingkan perolehan posisi kemampuan berhitung anak. Hasil observasi dari aspek guru dan analisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Dalam analisis data untuk guru dibagi menjadi 3 kriteria yaitu B (baik), C (cukup), dan K (kurang), sementara dalam analisis data untuk anak pada lembar pada lembar observasi dibagi menjadi empat kriteria penilaian yaitu :

- 1) BB (Belum Berkembang)
- 2) MB (Mulai Berkembang)
- 3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah

- 1) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1 sampai 20.
- 2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya.

### **2. Indikator Keberhasilan**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya yaitu :

- a. Delapan Puluh persen (80%) Guru terampil mengelolah proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang ditandai aktivitas guru dalam kategori “baik” di lembar observasi.
- b. Delapan Puluh persen (80) kemampuan berhitung anak meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak, yang ditandai dengan aktivias anak didik dalam kategori “BSB” dilembar observasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng yang berlokasi di Jalan Raya Lanto No. 68 Bantaeng. Penelitian dimulai pada tanggal 30 Juli sampai 31 Agustus 2018. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan urutan-urutan indikator yang dicapai dalam upaya guru meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng melalui permainan tradisional congklak. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini di analisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik. Adapun yang dianalisis adalah data kualitatif pada tes siklus I dan II berupa perubahan sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung.

##### **2. Deskripsi Data Siklus I**

Untuk memberikan gambaran mengenai permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengikuti pembelajaran dalam siklus 1 pada pertemuan I dan II yang meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

## **a. Siklus 1 Pertemuan 1**

### **1) Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dan guru kelas perlu mempersiapkan beberapa hal yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Diri Sendiri dan subtema Kesukaanku dengan memberikan waktu dan baidan kegiatan yaitu pembukaan  $\pm 30$  menit, inti  $\pm 60$  menit, istirahat  $\pm 30$  menit dan kegiatan akhir  $\pm 30$  menit. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan Tradisional Congklak. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat. Format penelitian ini berisi hal- hal apa saja yang diamati pada guru dan anak selama proses penelitian berlangsung pada Taman Kanak- Kanak Yustikarini Kabupaten Banteng.

### **2) Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 02 Agustus 2018 dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Kesukaanku. Pelaksanaan pertemuan I dimulai pada pukul 08. 00 – 11. 00 WITA (berlangsung selama 150 menit). Dalam pelaksanaan tindakan, guru kelas bertindak sebagai pengajar (melaksanakan tindakan) dan peneliti bertindak sebagai observer yang akan mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar anak saat proses pembelajaran berlangsung. terbagi menjadi empat kegiatan yaitu : kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Akan diuraikan sebagai berikut.

**a) Kegiatan Awal (Pembukaan)**

Kegiatan awal yang dilakukan adalah (a) Berbaris, sebelum masuk dalam ruangan guru mengarahkan anak didik untuk berbaris, (b) Mengucapkan salam dan berdoa serta bernyanyi dalam ruangan sebelum melaksanakan pembelajaran anak-anak mengucapkan salam dan membaca doa belajar, setelah itu bernyanyi, (c) Absen, setelah membaca doa dan bernyanyi guru kemudian mengabsen anak didik dengan menyebutkan nama lengkap peserta didik, (d) Apresiasi, pada kegiatan ini guru menanyakan kabar kepada anak didik, kemudian menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin, menanyakan hari dan tanggal hari ini. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang tema dan subtema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

**b) Kegiatan Inti**

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) kegiatan yang akan dilakukan yaitu (1) menghitung jumlah lubang pada permainan congklak, (2) menghitung biji congklak 1 sampai 20, (3) bermain congklak secara berpasangan. Dalam kegiatan inti ada beberapa yang harus dilakukan oleh guru yaitu membagikan alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak, dan memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan. Dalam kegiatan ini ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak agar anak mengikuti jalannya pembelajarannya dengan tenang. Pada siklus I pertemuan I didalam kegiatan tidak semua anak memperhatikan pendidik saat menjelaskan kegiatan.

**c) Kegiatan Istirahat**

Dalam kegiatan ini ada beberapa yang dilakukan oleh anak yaitu : mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum dan sesudah makan, membersihkan alat makan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

**d) Kegiatan Akhir (Penutup)**

Guru bercakap-cakap dengan anak dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, guru menginformasikan kegiatan esok yang hari yang akan dilakukan selanjutnya menyanyikan lagu sesuai tema kemudian guru menyampaikan pesan kepada anak apabila pulang harus disebelah kiri dan berjalan dengan hati-hati, tidak lari ataupun bermain dijalan, jika sampai di rumah pakaian, tas, sepatu disimpan pada tempatnya dan salim kepada orang tua yang ada di rumah. Setelah kegiatan sudah selesai maka guru mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama, selanjutnya mengucapkan salam dan pulang.

**3) Observasi**

Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati bagaimana cara guru menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran, memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan serta penjelasan tentang cara atau aturan dalam permainan congkla, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain congklak, dan bagaimana cara anak bermain congklak sambil menghitung biji congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta bagaimana cara guru menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**a) Hasil Observasi Mengajar Guru**

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru menggunakan permainan tradisional congklak. Berdasarkan observasi mengajar guru dalam proses pembelajaran setelah menggunakan permainan congklak, menunjukkan bahwa indikator pada siklus I pertemuan I, sebagai berikut :

- (1) Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan, berada dalam kategori baik (B), dimana guru dapat menyiapkan alat yang dibutuhkan pada anak dalam permainan congklak
- (2) Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak, berada dalam kategori kurang (K), dimana guru kurang menyampaikan penjelasan dengan jelas tentang alat- alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.
- (3) Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak, berada dalam kategori kurang (K), dimana guru kurang dalam menjelaskan tentang cara atau aturan permainan congklak.
- (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, berada dalam kategori cukup (C), dimana guru masih belum memberikan kesempatan sepenuhnya pada anak untuk bermain congklak.

- (5) Mengamati anak yang sedang bermain congklak, berada pada kategori kurang (K), dimana guru kurang mengamati atau masih membiarkan anak begitu saja dalam bermain congklak.
- (6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya, berada pada kategori kurang (K), dimana guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak.
- (7) Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak, berada pada kategori Cukup (C). Dimana guru sudah cukup dalam menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Berdasarkan kualifikasi hasil observasi aktivitas mengajar guru yang telah dipaparkan, maka hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan I berada dalam kategori kurang (K).

*Tabel 4.1 Observasi guru siklus I pertemuan I*

Aspek yang dinilai	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak			✓
Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak			✓
Guru mengamati anak yang sedang bermain congklak		✓	
Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain			✓



Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya			✓
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak		✓	

### b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak

Pada siklus I pertemuan I, observer melakukan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak pada saat kegiatan berlangsung. Dari hasil pengamatan, dalam hal Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak pada masing-masing indikator yaitu :

#### (1) Menyebutkan jumlah benda dengan cara berhitung 1-20

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 6 anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang (BB), 2 anak mulai berkembang (MB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSH).

#### (2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Dari 10 anak didik yang diteliti, 4 terdapat anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang (BB), 2 anak mulai berkembang (MB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

*Tabel 4. 2 Observasi anak siklus I pertemuan I*

Aspek yang dinilai	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20	6	2	2	
Menyebutkan angka bila diperlihatkan	4	2	2	2

lambang bilangannya				
---------------------	--	--	--	--

## **b. Siklus 1 Pertemuan II**

### **1) Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dan guru kelas perlu mempersiapkan beberapa hal yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Diri Sendiri dan subtema Kesukaanku dengan memberikan waktu dan badian kegiatan yaitu pembukaan  $\pm 30$  menit, inti  $\pm 60$  menit, istirahat  $\pm 30$  menit dan kegiatan akhir  $\pm 30$  menit. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan Tradisional Congklak. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat. Format penelitian ini berisi hal- hal apa saja yang diamati pada guru dan anak selama proses penelitian berlangsung pada Taman Kanak- Kanak Yustikarini Kabupaten Banteng.

### **2) Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 03 Agustus 2018 dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Kesukaanku. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08. 00 – 11. 00 WITA (berlangsung selama 150 menit). Dalam pelaksanaan tindakan, guru kelas bertindak sebagai pengajar (melaksanakan tindakan) dan peneliti bertindak sebagai observer yang akan mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar anak saat proses pembelajaran

berlangsung, terbagi menjadi empat kegiatan yaitu : kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Akan diuraikan sebagai berikut.

**a) Kegiatan Awal (Pembukaan)**

Kegiatan awal yang dilakukan adalah (a) Berbaris, sebelum masuk dalam ruangan guru mengarahkan anak didik untuk berbaris, (b) Mengucapkan salam dan berdoa serta bernyanyi dalam ruangan sebelum melaksanakan pembelajaran anak-anak mengucapkan salam dan membaca doa belajar, setelah itu bernyanyi, (c) Absen, setelah membaca doa dan bernyanyi guru kemudian mengabsen anak didik dengan menyebutkan nama lengkap peserta didik, (d) Apresiasi, pada kegiatan ini guru menanyakan kabar kepada anak didik, kemudian menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin, menanyakan hari dan tanggal hari ini. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang tema dan subtema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

**b) Kegiatan Inti**

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) kegiatan yang akan dilakukan yaitu (1) menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan pada papan permainan congklak, (2) menghubungkan garis putus-putus pada gambar permainan congklak, (3) menyebutkan jumlah congklak yang ada pada lubang paling besar pada papan permainan congklak. Dalam kegiatan inti ada beberapa yang harus dilakukan oleh guru yaitu membagikan alat. Sama dengan pertemuan sebelumnya dalam kegiatan ini hal yang perlu di perhatikan oleh guru yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak agar anak mengikuti jalannya dalam permainan congklak dengan tenang.

Pada siklus I pertemuan II masih ada beberapa orang anak yang meninggalkan tempat duduknya dan meninggalkan kelas, ada 3 anak yang tidak mengikuti kegiatan sepenuhnya.

**c) Kegiatan Istirahat**

Dalam kegiatan ini ada beberapa yang dilakukan oleh anak yaitu : mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum dan sesudah makan, membersihkan alat makan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

**d) Kegiatan Akhir (Penutup)**

Guru bercakap-cakap dengan anak dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, guru menginformasikan kegiatan esok yang hari yang akan dilakukan selanjutnya menyanyikan lagu sesuai tema kemudian guru menyampaikan pesan kepada anak apabila pulang harus disebelah kiri dan berjalan dengan hati-hati, tidak lari ataupun bermain dijalan, jika sampai di rumah pakaian, tas, sepatu disimpan pada tempatnya dan salim kepada orang tua yang ada di rumah. Setelah kegiatan selesai maka guru mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama, selanjutnya mengucapkan salam dan pulang.

**3) Observasi**

Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati bagaimana cara guru menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran, memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan serta penjelasan tentang cara atau aturan dalam permainan congklak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain congklak,

dan bagaimana cara anak bermain congklak sambil menghitung biji congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta bagaimana cara guru menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**a) Hasil Observasi Mengajar Guru**

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru menggunakan permainan tradisional congklak. Berdasarkan observasi mengajar guru dalam proses pembelajaran setelah menggunakan permainan congklak, menunjukkan bahwa indikator pada siklus I pertemuan I, sebagai berikut :

- (1) Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan, berada dalam kategori baik (B), dimana guru dapat menyiapkan alat yang dibutuhkan pada anak dalam permainan congklak.
- (2) Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak, berada dalam kategori kurang (B), dimana guru dapat menyampaikan penjelasan dengan jelas tentang alat- alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.
- (3) Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak, berada dalam kategori kurang (C), dimana guru cukup dalam memeberikan menjelaskan tentang cara atau aturan permainan congklak.

- (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, berada dalam kategori cukup (C), dimana guru masih belum memberikan kesempatan sepenuhnya pada anak untuk bermain congklak.
- (5) Mengamati anak yang sedang bermain congklak, berada pada kategori kurang (C), dimana guru cukup mengamati anak secara langsung dalam bermain congklak.
- (6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya, berada pada kategori kurang (K), dimana guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak.
- (7) Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak, berada pada kategori Cukup (C). Dimana guru sudah cukup dalam menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Berdasarkan kualifikasi hasil observasi aktivitas mengajar guru yang telah dipaparkan, maka hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan I berada dalam kategori cukup(C).

*Tabel 4. 3 Observasi guru siklus I pertemuan II*

Aspek yang dinilai	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak	✓		

Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak		✓	
Guru mengamati anak yang sedang bermain congklak		✓	
Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain		✓	
Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya			✓
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak		✓	

#### **b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak**

Pada siklus I pertemuan II, observer melakukan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak pada saat kegiatan berlangsung. Dari hasil pengamatan, dalam hal Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng pada masing-masing indikator yaitu :

##### **(1) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20**

Dari 10 anak didik yang diteliti, 4 terdapat anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang (BB), 1 anak mulai berkembang (MB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSH).

## (2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Dari 10 anak didik yang diteliti, 4 terdapat anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang (MB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

*Tabel 4. 4 Observasi anak siklus I pertemuan II*

Aspek yang dinilai	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20	4	1	2	3
Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya		4	2	4

#### 4) Tahap Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar mengajar pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran belum sepenuhnya tercapai dengan baik dimana masih banyak anak yang kurang dalam mencapai indikator. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum sepenuhnya berkembang. Anak masih cenderung butuh bimbingan guru dalam berhitung. Disamping itu, guru masih kategori cukup dalam melaksanakan langkah-langkah dari kegiatan berhitung karena masih ada beberapa hal yang kurang diperhatikan. Selain itu guru juga kurang memotivasi dan memberikan suasana bermain anak dalam berhitung. Dimana ketika anak tidak dapat menghitung dengan baik maka guru langsung membantu ia melanjutkan hitungan yang semestinya guru harus memberikan dorongan, agar anak bisa melakukan kegiatan berhitung sendiri dengan benar. Sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan baik.



Dari hasil observasi tersebut, peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus 1. Adapun yang perlu dilakukan guru untuk memperbaiki hal tersebut adalah sebagai berikut :

- (a) Pelaksanaan langkah-langkah kegiatan berhitung, kurang memberikan situasi yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak kurang memperhatikan dan mengalami kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar.
- (b) Penyampaian maksud dan tujuan dan kegiatan berhitung harus jelas, agar bukan hanya berkembang dari segi kognitif saja.
- (c) Memotivasi anak untuk belajar berhitung dengan menggunakan permainan tradisional congklak sendiri.

#### **4. Deskripsi Data Siklus II**

Untuk memberikan gambaran mengenai permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengikuti pembelajaran dalam siklus II yang meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

##### **a. Siklus II Pertemuan I**

##### **1) Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dan guru kelas perlu mempersiapkan beberapa hal yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Diri Sendiri dan subtema Kesukaanku dengan memberikan waktu dan badiian kegiatan yaitu pembukaan  $\pm 30$  menit, inti  $\pm 60$  menit, istirahat  $\pm 30$  menit dan

kegiatan akhir ±30 menit. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan Tradisional Congklak. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat. Format penelitian ini berisi hal-hal apa saja yang diamati pada guru dan anak selama proses penelitian berlangsung pada Taman Kanak- Kanak Yustikarini Kabupaten Banteng.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Agustus 2018 dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Kesukaanku. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08.00 – 11.00 WITA (berlangsung selama 150 menit). Dalam pelaksanaan tindakan, guru kelas bertindak sebagai pengajar (melaksanakan tindakan) dan peneliti bertindak sebagai observer yang akan mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar anak saat proses pembelajaran berlangsung. terbagi menjadi empat kegiatan yaitu : kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Akan diuraikan sebagai berikut.

### **a) Kegiatan Awal (Pembukaan)**

Kegiatan awal yang dilakukan adalah (a) Berbaris, sebelum masuk dalam ruangan guru mengarahkan anak didik untuk berbaris, (b) Mengucapkan salam dan berdoa serta bernyanyi dalam ruangan sebelum melaksanakan pembelajaran anak-anak mengucapkan salam dan membaca doa belajar, setelah itu bernyanyi, (c) Absen,

setelah membaca doa dan bernyanyi guru kemudian mengabsen anak didik dengan menyebutkan nama lengkap peserta didik, (d) Apresiasi, pada kegiatan ini guru menanyakan kabar kepada anak didik, kemudian menanyakan kegiatan yang dilakukan kemarin, menanyakan hari dan tanggal hari ini. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang tema dan subtema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

#### **b) Kegiatan Inti**

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) kegiatan yang akan dilakukan yaitu. (a) Mengambil kartu angka lalu mengambil batu congklak sesuai dengan jumlah nomor kartu angka yang diambil, (b) Mengurutkan kartu angka dari nomor angka 1-120, (c) Bermain congklak secara berpasangan. Dalam kegiatan inti ada beberapa yang harus dilakukan oleh guru yaitu membagikan alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak, dan memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan, dalam kegiatan ini guru harus memastikan semua anak sudah mendapatkan alat dan bahan secara merata dan memastikan bahwa anak sudah siap dalam melaksanakan kegiatan. Setelah itu guru menyampaikan aturan dalam kegiatan. Selanjutnya guru memulai kegiatan permainan congklak dengan menjelaskan dan mempraktekkan langkah-langkah kegiatan. Dalam kegiatan ini ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak agar anak mengikuti jalannya demonstrasi dengan tenang serta guru harus mendemonstrasikan langkah-langkah kegiatan bermain secara jelas dan terarah agar anak benar-benar memahami betul langkah-langkah kegiatan agar anak mudah mengulangi kegiatan permainan. Setelah kegiatan berakhir guru memberikan motivasi kepada anak yang berhasil

menyelesaikan kegiatan, agar anak lebih termotivasi lagi dan dapat bermain congklak lebih baik lagi, dan kepada anak yang kurang berhasil diberikan dorongan yang lebih dengan menjadikan anak yang berhasil menjadi tutor sebayanya.

Pada siklus II pertemuan I hampir seluruh anak didik pada kelompok B duduk di tempatnya dengan tenang dan dengan melihat langkah-langkah kegiatan yang dijelaskan dalam permainan tradisional congklak oleh guru dengan tenang, dan anak sudah mulai memahami langkah-langkah kegiatan permainan tradisional congklak dan mampu menyelesaikan kegiatan dalam permainan. Hal ini dikarenakan aturan main yang sudah diterapkan oleh guru sehingga anak duduk dengan tenang. Anak juga terlihat lebih cepat menyelesaikan permainannya dengan lebih cepat dari pertemuan siklus I.

#### **c) Istirahat**

Dalam kegiatan ini ada beberapa yang dilakukan oleh anak yaitu : mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum dan sesudah makan, membersihkan alat makan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

#### **d) Akhir (Penutup)**

Guru bercakap-cakap dengan anak dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, guru menginformasikan kegiatan esok hari yang akan dilakukan selanjutnya menyanyikan lagu sesuai tema kemudian guru menyampaikan pesan kepada anak apabila pulang harus disebelah kiri dan berjalan dengan hati-hati, tidak lari ataupun bermain dijalan, jika sampai di rumah pakaian, tas, sepatu disimpan pada tempatnya dan salim kepada orang tua yang ada di rumah. Setelah kegiatan sudah

selesai maka guru mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama, selanjutnya mengucapkan salam dan pulang.

### **3) Observasi**

Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati bagaimana cara guru menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran, memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan serta penjelasan tentang cara atau aturan dalam permainan congklak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain congklak, dan bagaimana cara anak bermain congklak sambil menghitung biji congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak serta bagaimana cara guru menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

#### **a) Hasil Observasi Mengajar Guru**

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru menggunakan permainan tradisional congklak. Berdasarkan observasi mengajar guru dalam proses pembelajaran setelah menggunakan permainan congklak, menunjukkan bahwa indikator pada siklus II pertemuan I, sebagai berikut :

- (1) Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan, berada dalam kategori baik (B), dimana guru dapat menyiapkan alat yang dibutuhkan pada anak dalam permainan congklak.

- (2) Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak, berada dalam kategori kurang (B), dimana guru dapat menyampaikan penjelasan dengan jelas tentang alat- alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.
- (3) Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak, berada dalam kategori kurang (B), dimana guru dapat memberikan menjelaskan tentang cara atau aturan permainan congklak dengan baik.
- (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, berada dalam kategori cukup (B), dimana guru sudah baik dalam memberikan kesempatan sepenuhnya pada anak untuk bermain congklak.
- (5) Mengamati anak yang sedang bermain congklak, berada pada kategori kurang (B), dimana guru sangat baik dalam mengamati anak secara langsung dalam bermain congklak.
- (6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya, berada pada kategori kurang (C), dimana guru cukup dalam memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak.
- (7) Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak, berada pada kategori Cukup (B). Dimana guru sepenuhnya sudah cukup baik dalam menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Berdasarkan kualifikasi hasil observasi aktivitas mengajar guru yang telah dipaparkan, maka hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan I berada dalam kategori baik (B).

*Tabel. 4. 5 Observasi guru siklus II pertemuan I*

Aspek yang dinilai	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak	✓		
Guru mengamati anak yang sedang bermain congklak	✓		
Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain	✓		
Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya		✓	
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak	✓		

#### **b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak**

Pada siklus II pertemuan I, observer melakukan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak pada saat kegiatan berlangsung. Dari hasil pengamatan, dalam hal Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng pada masing-masing indikator yaitu :

## (1) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20

Dari 10 anak didik yang diteliti, 1 anak mulai berkembang (MB), 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSH).

## (2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya.

Dari 10 anak didik yang diteliti, 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

*Tabel 4. 6 Observasi anak siklus II pertemuan I*

Aspek yang dinilai	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20	-	1	3	6
Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya	-	-	4	6

### a. Siklus II Pertemuan II

#### 1) Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti dan guru kelas perlu mempersiapkan beberapa hal yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Diri Sendiri dan subtema Kesukaanku dengan memberikan waktu dan baidan kegiatan yaitu pembukaan  $\pm 30$  menit, inti  $\pm 60$  menit, istirahat  $\pm 30$  menit dan kegiatan akhir  $\pm 30$  menit. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan Tradisional Congklak. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat. Format



penelitian ini berisi hal- hal apa saja yang diamati pada guru dan anak selama proses penelitian berlangsung pada Taman Kanak- Kanak Yustikarini Kabupaten Banteng.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Agustus 2018 dengan Tema Diri Sendiri dan Sub Tema Kesukaanku. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08. 00 – 11. 00 WITA (berlangsung selama 150 menit). Dalam pelaksanaan tindakan, guru kelas bertindak sebagai pengajar (melaksanakan tindakan) dan peneliti bertindak sebagai observer yang akan mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar anak saat proses pembelajaran berlangsung. terbagi menjadi empat kegiatan yaitu : kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Akan diuraikan sebagai berikut.

### **a) Kegiatan Awal (Pembukaan)**

Kegiatan awal yang dilakukan adalah (a) Berbaris, sebelum masuk dalam ruangan guru mengarahkan anak didik untuk berbaris, (b) Mengucapkan salam dan berdoa serta bernyanyi dalam ruangan sebelum melaksanakan pembelajaran anak-anak mengucapkan salam dan membaca doa belajar, setelah itu bernyanyi, (c) Absen, setelah membaca doa dan bernyanyi guru kemudian mengabsen anak didik dengan menyebutkan nama lengkap peserta didik, (d) Apresiasi, pada kegiatan ini guru menanyakan kabar kepada anak didik, kemudian menanyakan kegiatan yang

dilakukan kemarin, menanyakan hari dan tanggal hari ini. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang tema dan subtema serta kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

#### **b) Kegiatan Inti**

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) kegiatan yang akan dilakukan yaitu (a) Mewarnai sketsa pohon, (b) Membuat bentuk pohon dari biji congklak, (c) menghitung biji congklak . Dalam kegiatan inti ada beberapa yang harus dilakukan oleh guru yaitu membagikan alat dan bahan yang akan digunakan oleh anak seperti gsketsa gambar rumah, biji congklak, pewarna dll, dan memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan, dalam kegiatan ini guru harus memastikan semua anak mendapatkan giliran main secara merata dan memastikan bahwa anak sudah siap dalam melaksanakan kegiatan. Setelah itu guru menyampaikan aturan dalam kegiatan yaitu anak hanya bisa duduk ditempatnya dan menggunakan alat dan bahannya masing-masing dan tidak dibiarkan untuk meninggalkan tempat duduknya sebelum kegiatan berakhir. Selanjutnya guru memulai kegiatan mempraktekkan langkah-langkah bermain congklak. Dalam kegiatan ini ada hal yang perlu di perhatikan oleh guru yaitu menciptakan suasana yang menyejukkan bagi anak agar anak mengikuti jalannya dalam bermain congklak dengan tenang serta guru harus menjelaskan langkah-langkah dalam bermain congklak secara jelas dan terarah agar anak benar-benar memahami betul langkah-langkah kegiatan agar anak mudah mengulangi kegiatan permainan congklak. Setelah kegiatan berakhir guru memberikan motivasi kepada anak yang berhasil melaksanakan kegiatan tanpa bantuan guru, agar anak lebih termotivasi lagi dan dapat membuat suatu karya lebih baik lagi, dan kepada

anak yang kurang berhasil diberikan dorongan yang lebih dengan menjadikan anak yang berhasil menjadi tutor sebayanya.

**c) Kegiatan Istirahat**

Dalam kegiatan ini ada beberapa yang dilakukan oleh anak yaitu : mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum dan sesudah makan, membersihkan alat makan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

**d) Kegiatan Akhir (Penutup)**

Guru bercakap-cakap dengan anak dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, guru menginformasikan kegiatan esok hari yang akan dilakukan selanjutnya menyanyikan lagu sesuai tema kemudian guru menyampaikan pesan kepada anak apabila pulang harus disebelah kiri dan berjalan dengan hati-hati, tidak lari ataupun bermain dijalan, jika sampai di rumah pakaian, tas, sepatu disimpan pada tempatnya dan salim kepada orang tua yang ada di rumah. Setelah kegiatan sudah selesai maka guru mengarahkan anak didik untuk berdoa bersama, selanjutnya mengucapkan salam dan pulang.

**3) Observasi**

Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati bagaimana cara guru menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran, memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan serta penjelasan tentang cara atau aturan dalam permainan congkla, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain congklak, dan bagaimana cara anak bermain congklak sambil menghitung biji congklak untuk

mengembangkan kemampuan berhitung anak serta bagaimana cara guru menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**a) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru menggunakan permainan tradisional congklak. Berdasarkan observasi mengajar guru dalam proses pembelajaran setelah menggunakan permainan congklak, menunjukkan bahwa indikator pada siklus II pertemuan II, sebagai berikut :

- (1) Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan, berada dalam kategori baik (B), dimana guru dapat menyiapkan alat yang dibutuhkan pada anak dalam permainan congklak.
- (2) Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak, berada dalam kategori kurang (B), dimana guru dapat menyampaikan penjelasan dengan jelas tentang alat- alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.
- (3) Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak, berada dalam kategori kurang (B), dimana guru dapat memberikan menjelaskan tentang cara atau aturan permainan congklak dengan baik.

- (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, berada dalam kategori cukup (B), dimana guru sudah baik dalam memberikan kesempatan sepenuhnya pada anak untuk bermain congklak.
- (5) Mengamati anak yang sedang bermain congklak, berada pada kategori kurang (B), dimana guru sangat baik dalam mengamati anak secara langsung dalam bermain congklak.
- (6) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya, berada pada kategori kurang (B), dimana guru sudah baik dalam memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak.
- (7) Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak, berada pada kategori Cukup (B). Dimana guru sepenuhnya sudah cukup baik dalam menentukan pemenang dalam permainan congklak.

Berdasarkan kualifikasi hasil observasi aktivitas mengajar guru yang telah dipaparkan, maka hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus II pertemuan II berada dalam kategori baik (B)

*Tabel 4. 7 Observasi guru siklus II pertemuan II*

Aspek yang dinilai	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak	✓		

Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak	✓		
Guru mengamati anak yang sedang bermain congklak	✓		
Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain	✓		
Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya	✓		
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak	✓		

#### b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak

Pada siklus II pertemuan II, observer kembali melakukan pengamatan terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak pada saat kegiatan berlangsung. Dari hasil pengamatan, dalam hal meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada masing-masing indikator yaitu :

(1) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20

Dari 10 anak didik yang diteliti, 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 8 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSH).

(2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Dari 10 anak didik yang diteliti, 1 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

*Tabel 4. 8 Observasi anak siklus II pertemuan II*

Aspek yang dinilai	BB	MB	BSH	BSB
Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1-20	-	-	2	8
Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya	-	-	1	9

#### 4) Refleksi Siklus II

Dari hasil observasi proses pembelajaran pada siklus II pertemuan I, dapat dikatakan bahwa indikator pembelajaran sudah tercapai dengan baik, dimana anak sudah mampu pencapaian indikator yang diharapkan yaitu : Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya dan menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru sudah berada pada kategori baik (B), dalam hal ini guru sudah melaksanakan langkah-langkah dalam kegiatan berhitung menggunakan congklak dengan baik sehingga kegiatan dalam bermain congklak sudah berkembang. Begitu pula dengan berhitung melalui permainan congklak, anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah mampu bermain congklak secara mandiri tanpa membutuhkan bantuan dari guru.

Adapun hasil observasi proses pembelajaran pada siklus II pertemuan II, dapat dikatakan bahwa indikator pembelajaran sudah sepenuhnya tercapai dengan baik, dimana anak sudah mencapai indikator yang diharapkan oleh peneliti, hal ini menunjukkan cara berhitung sudah meningkat melalui permainan tradisional congklak. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru sudah berada pada kategori baik (B), dalam hal ini guru sudah tuntas melaksanakan langkah-langkah dalam kegiatan berhitung melalui permainan congklak. Begitu pula dengan berhitung melalui permainan congklak anak juga sudah dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah mampu bermain congklak dengan mandiri tanpa bantuan guru.

Hasil observasi tersebut, peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus II dengan indikator menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya dan menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung sudah berhasil. Hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak didik dapat meningkat melalui permainan tradisional congklak, dengan demikian peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran siklus II telah berhasil sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

### **B. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan kelas dari dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, masih ada beberapa anak yang belum mampu meningkatkan kemampuan berhitungnya melalui permainan tradisional congklak, hal ini dikarenakan masih ada beberapa anak yang dikategorikan mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Setelah dilanjutkan kesiklus II pada pertemuan I dan pertemuan II kemampuan berhitung anak dapat dikatakan meningkat melalui permainan tradisional congklak dikarenakan anak sudah mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru dalam melakukan pembelajaran berhitung menggunakan permainan congklak masih menemukan kendala diantaranya kurangnya alat dalam proses pembelajaran pada



kegiatan berhitung menggunakan permainan congklak, sehingga membuat anak lama menunggu giliran untuk bermain.

Akan tetapi pada kegiatan ini guru memberikan aturan main kepada anak bahwa, semua anak akan mendapat giliran bermain tetapi harus bergantian kepada temannya (2 orang 1 kali main) apabila ada anak yang tidak mau menerapkan aturan guru maka tidak mendapatkan juara, adapun anak yang mendapatkan juara di dalam kegiatan, yang dalam hal ini mau mendengarkan aturan dari guru maka akan diberikan bintang. Sehingga dalam kegiatan ini anak termotivasi dan berlomba-lomba bermain dengan tenang dan mau mengantri melalui bermain congklak sehingga kemampuan berhitung anak meningkat dengan baik, hal ini dibuktikan ketika anak mampu mencapai indikator-indikator kemampuan berhitung. Berikut indikator-indikator peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak.

1. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya

Pada siklus I pada indikator anak dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya sesuai contoh yang telah diterapkan, sebagian besar anak belum mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya sesuai dengan contoh yang telah diterapkan, karena anak tidak memperhatikan guru yang sedang melakukan penjelasan. Sehingga guru melakukan kegiatan tambahan yang dapat menarik perhatian anak dan mulai berhitung dengan jelas cara bermain congklak sampai akhir dan memberikan motivasi yang lebih. Dari penjelasan yang diberikan oleh guru sedikit demi sedikit anak sudah mampu bermain congklak dengan lancar,

hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus II, dimana hampir semua anak sudah bisa bermain dengan baik sesuai contoh yang telah diterapkan.

## 2. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

Hasil observasi pada siklus I hanya beberapa anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan sendiri, hal ini terlihat ketika anak meminta bantuan kepada guru untuk menyelesaikan permainannya hal ini dikarenakan anak tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan. Sehingga guru menciptakan suasana menarik dalam kegiatan bermain congklak agar anak terlibat aktif dalam kegiatan berhitung, maka dari itu terlihat pada siklus II anak sudah mampu bermain sendiri tanpa dibantu oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I diperoleh data bahwa kemampuan anak didik masih berada antara kategori belum berkembang dan masih berkembang. Masih terdapat anak didik yang masih belum mampu melaksanakan beberapa item indikator penilaian dengan baik, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I belum mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Oleh karena itu, pemberian bimbingan, arahan motivasi serta latihan dari guru masih perlu ditingkatkan agar apa yang hendak dicapai dari kegiatan ini dapat terlaksana dengan optimal.

Kegiatan yang dilaksanakan disiklus II sebenarnya tidak berbeda jauh dengan apa yang telah diterapkan oleh guru dan peneliti pada siklus I, baik dari segi materi maupun pendekatan pembelajaran yang dilakukan namun pada siklus ke II ini lebih menekankan pada kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I berdasarkan

hasil observasi dan refleksi. Jadi dengan kata lain, siklus II ini merupakan penyempurnaan dari siklus I. Kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan oleh anak didik pada siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Anak didik mulai berhitung melalui permainan tradisional congklak terlihat yang diterapkan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data bahwa hasil yang dicapai anak didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh anak didik pada siklus II ini yaitu berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang sangat baik, sehingga dapat dikategorikan baik. Adapun kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan sama dengan siklus I, namun pada siklus ke II ini guru lebih selektif serta memberikan bimbingan kepada anak yang kemampuan berhitung kurang.

Berdasarkan penelitian, peningkatan kemampuan berhitung anak didik dari siklus I ke siklus II, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional congklak dalam peningkatan kemampuan berhitung anak dapat meningkat sesuai harapan serta sangat efektif dan memberikan hasil yang maksimal, hal ini sesuai dengan pendapat Yulianty (2010), bermain congklak dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B Yustikarini Kabupaten Bantaeng mengalami peningkatan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian, setelah diterapkan tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan secara berulang-ulang pada siklus I dan siklus II sehingga kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, maka disarankan kepada :

1. Bagi guru, agar tetap menerapkan kegiatan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik, juga hendaknya selalu menggunakan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan tradisional, yang sudah hampir punah. Kita sebagai pendidik akan menerapkan kembali permainan tersebut agar anak-anak dapat mengenal permainan tersebut.
2. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan berhitung anak didik dan kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru.

3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya hasil penelitian ini hendaknya dijadikan sebagai panduan, dimana kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan yang terdapat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi demi penyempurnaan penelitian dimasa-masa berikutnya.

### Daftar Pustaka

- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Ciptah
- Emzir.2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Fajrin, O. R. (2015). *Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar*. Jurnal idea societa
- Hernawati.2013. *Kegiatan Permainan Congklak dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak pada Kelompok B di Taman Anak-Anak Azhara Monto Kabupaten Luwu utara*. Universitas Negeri Makassar
- Hidayani, Rini. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Husnawi Haris. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Makassar: FIP Universitas Negeri Makassar
- Ismail Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Isnawati N. 2009. *Membuat Anak Pintar Berhitung Hanya dalam 30 Hari*. Jogjakarta. Grailmu
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Kurikulum 2013*. Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Dirjen PAUDNI. Jakarta
- Muliyani Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Oktriyanti Nova. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka*. (Online).Vol 1 Nol 4.  
<https://ejurnal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/download/1159/748>

- Rahmawati. 2014. *Penerapan Metode Bermain Jari-Jari Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Tiroang*. Skripsi. Makassar :Fkultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Simanjuntak, Isnawati, dkk. 1993. *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suharianti. 2011. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada taman kanak-kanak pertiwi*. Skripsi. Makassar :Fkultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Kloang Klede Putra Timur dan Departemen Dalam Negeri

## Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN GURU**

Variabel	Aspek yang dinilai	Ket
Langkah-langkah permainan tradisional congklak	a) Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan b) Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak c) Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak d) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain e) Mengamati anak yang sedang bermain congklak f) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya g) Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak	



### KISI-KISI INSTRUMEN ANAK

Variabel	Indikator	Item
Kemampuan berhitung	Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 1 sampai 20	Bagaimanakah kemampuan berhitung anak, apakah anak dapat menyebutkan jumlah benda dengan cara berhitung 1 sampai 20 melalui permainan tradisional congklak?
	Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya	Bagaimana kemampuan berhitung anak, apakah anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya melalui kegiatan permainan congklak?

## Lampiran 2

**Lembar Observasi Guru**

Siklus/Pertemuan :

Nama guru :

Hari/Tanggal :

Berilah tandaceklis (✓) pada kolom penilaian

Fokus	Aktivitas Guru	Hasil yang dicapai		
		B	C	K
Berhitung melalui permainan tradisional congklak	Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan			
	Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak			
	Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak			
	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain			
	Mengamati anak yang sedang bermain congklak			
	Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya			
	Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak			
<b>JUMLAH</b>				
<b>PRESENTASE</b>				

**Keterangan :**

1. Guru menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan.

**Baik**, jika guru menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan sebelum memulai kegiatan.

**Cukup**, jika guru menyiapkan bahan dan alat ketika kegiatan berlangsung.

**Kurang**, jika guru tidak menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

2. Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.

**Baik**, jika guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak secara jelas.

**Cukup**, jika guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak secara singkat.

**Kurang**, jika guru hanya memulai kegiatan tanpa memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak.

3. Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak.

**Baik**, jika guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak.

**Cukup**, jika guru tidak memberikan aturan dalam permainan congklak.

**Kurang**, jika guru tidak memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak.

4. Guru mengamati anak yang sedang bermain congklak.

**Baik**, jika guru mengamati satu persatu anak yang sedang bermain congklak.

**Cukup**, jika guru hanya mengamati sebagian anak yang sedang bermain congklak.

**Kurang**, jika guru tidak mengamati anak yang sedang bermain congklak.

5. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain

**Baik**, jika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan waktu yang cukup.

**Cukup**, jika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan waktu yang sebentar.

**Kurang**, jika guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

6. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya.

**Baik**, jika guru memberikan kesempatan kepada masing-masing anak untuk menghitung biji congklaknya.

**Cukup**, jika guru hanya memberikan kesempatan kepada sebagian anak untuk menghitung biji congklaknya.

**Kurang**, jika guru tidak memberikancesempatan kepada anak untuk menghitung biji congklaknya.

7. Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak

**Baik**, jika guru memberikan penghargaan berupa pujian dan motivasi yang lebih kepada pemenang dalam permainan congklak.

**Cukup**, jika guru hanya memberikan memberikan penghargaan berupa pujian dan tidak memberikan motivasi yang lebih kepada pemenang dalam permainan congklak.

**Kurang**, jika guru sama sekali tidak menentukan pemenang dalam permainan congklak.

### LEMBAR OBSERVASI ANAK

Siklus/ Pertemuan :

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

**Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak**

No	Nama Anak	Indikator							
		Menyebutkan jumlah benda biji congklak dengan cara menghitung 1 sampai 20				menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
<b>JUMLAH</b>									
<b>PRESENTASE</b>									

**Keterangan :**

**BB : Belum Berkembang**

**MB: Mulai Berkembang**

**BSH: Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

Observer

Santi

**Keterangan :****1. Menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara berhitung 1 sampai 20.**

**(BB)** : Anak diberi nilai 1, jika anak tidak mampu menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara berhitung 1-20 harus dengan bimbingan atau dicontohkan dengan guru.

**(MB)** : Anak diberi nilai 2, jika anak mulai mampu menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara berhitung 1-20 harus diingatkan atau di bantu oleh guru.

**(BSH)**: Anak diberi nilai 3, jika anak mampu menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara berhitung 1-20 secara mandiri dan konstisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru harus diingatkan atau di bantu oleh guru.

**(BSB)** :Anak diberi nilai 4, jika anak mampu menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara berhitung 1-20 secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

**2. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak**

**(BB)** : Anak diberi nilai 1, jika anak tidak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya yang ada pada papan congklak, harus bimbimbingan atau dicontohkan oleh guru.

**(MB)** : Anak diberi nilai 2, jika anak mulai mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya yang ada pada papan congklak harus diingatkan atau di bantu oleh guru.

**(BSH)** : Anak diberi nilai 3, jika anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya yang ada pada papan congklak secara mandiri dan konstisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru harus diingatkan atau di bantu oleh guru.

**(BSB)** : Anak diberi nilai 4, jika anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya yang ada pada papan congklak secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.



## Lampiran 3

**Hasil Observasi Guru**

Siklus/ Pertemuan : I/( 1 dan II)

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd

Hari/ Tanggal : Kamis 02 Agustus – Jumat 03 Agustus 2018

**Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian**

Aspek yang dinilai	Siklus I pertemuan I			Siklus I pertemuan II		
	B	C	K	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang di utuhkan	✓			✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak			✓	✓		
Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak		✓	✓		✓	
Memberikan kesempatan pada anal untuk bermain					✓	
Mengamati anak yang sedang bermain congklak			✓		✓	
Memberikan kesempatan pada anak untuk menghitung biji congklak			✓			✓
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak		✓			✓	
<b>JUMLAH</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>
<b>PRESENTASE</b>	<b>14%</b>	<b>28%</b>	<b>57%</b>	<b>28%</b>	<b>57%</b>	<b>14%</b>

**Keterangan :****B : Baik****C : CUKUP****K : KURANG****Observer****Santi**

### Hasil Observasi Guru

Siklus/ Pertemuan : II / ( 1 dan II)

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd

Hari/ Tanggal : Senin 13 Agustus – Selasa 14 Agustus 2018

**Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian**

Aspek yang dinilai	Siklus II pertemuan I			Siklus II pertemuan II		
	B	C	K	B	C	K
Guru menyiapkan alat yang di utuhkan	✓			✓		
Guru memberikan penjelasan tentang alat yang akan digunakan dalam permainan congklak	✓			✓		
Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan permainan congklak	✓			✓		
Memberikan kesempatan pada anal untuk bermain	✓			✓		
Mengamati anak yang sedang bermain congklak	✓			✓		
Memberikan kesempatan pada anak untuk menghitung biji congklak		✓		✓		
Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak	✓			✓		
<b>JUMLAH</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>PRESENTASE</b>	<b>86%</b>	<b>28%</b>	<b>-</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

**Keterangan :**

**B : Baik**

**C : CUKUP**

**K : KURANG**

**Observer**

**Santi**

### Hasil Observasi Anak

Siklus/ Pertemuan : Siklus I Pertemuan I

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd

Hari/ Tanggal : Kamis, 02 Agustus 2018

Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak

No	Nama Anak	Indikator							
		Menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara menghitung 1 sampai 20				menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	LZA	✓				✓			
2	MH	✓				✓			
3	MA	✓				✓			
4	MFQ	✓				✓			
5	ARI		✓				✓		
6	RF	✓					✓		
7	AN	✓						✓	
8	AK		✓					✓	
9	ATA			✓					✓
10	NH			✓					✓
<b>JUMLAH</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>60%</b>	<b>20%</b>	<b>20%</b>		<b>40%</b>	<b>20%</b>	<b>20%</b>	<b>20%</b>

Keterangan :

**BB : Belum Berkembang**

**MB: Mulai Berkemban**

**BSH: Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

Observer

Santi

### Hasil Observasi Anak

Siklus/ Pertemuan : Siklus I Pertemuan II

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd

Hari/ Tanggal : Jumat, 03 Agustus 2018

Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak

No	Nama Anak	Indikator							
		Menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara menghitung 1 sampai 20				menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	LZA	✓					✓		
2	MH	✓					✓		
3	MA	✓					✓		
4	MFQ	✓					✓		
5	ARI		✓					✓	
6	RF			✓				✓	
7	AN			✓					✓
8	AK				✓				✓
9	ATA				✓				✓
10	NH				✓				✓
<b>JUMLAH</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>40%</b>	<b>10%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>	<b>-</b>	<b>40%</b>	<b>30%</b>	<b>40%</b>

**Keterangan :**

**BB : Belum Berkembang**

**MB: Mulai Berkembang**

**BSH: Berkembang Sesuai Harapan**

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**Observer**

**Santi**

### Hasil Observasi Anak

Siklus/ Pertemuan : Siklus II Pertemuan I

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd

Hari/ Tanggal : Senin, 13 Agustus 2018

Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak

No	Nama Anak	Indikator							
		Menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara menghitung 1 sampai 20				menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	LZA		✓					✓	
2	MH			✓				✓	
3	MA			✓				✓	
4	MFQ			✓				✓	
5	ARI				✓				✓
6	RF				✓				✓
7	AN				✓				✓
8	AK				✓				✓
9	ATA				✓				✓
10	NH				✓				✓
<b>JUMLAH</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>60%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>40%</b>	<b>20%</b>	<b>20%</b>	<b>20%</b>

Keterangan :

**BB** : Belum Berkembang

**MB**: Mulai Berkembang

**BSH**: Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** : Berkembang Sangat Baik

Observer

Santi

### Hasil Observasi Anak

Siklus/ Pertemuan : Siklus II Pertemuan II

Nama Guru : Rosmiati, S. Pd.

Hari/ Tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018

Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang sesuai dengan kemampuan berhitung anak

No	Nama Anak	Indikator							
		Menyebutkan jumlah biji congklak dengan cara menghitung 1 sampai 20				menyebutkan angka bila diperlihatkan lambing bilangan yang ada pada papan congklak			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	LZA			✓				✓	
2	MH				✓				✓
3	MA				✓				✓
4	MFQ				✓				✓
5	ARI				✓				✓
6	RF				✓				✓
7	AN				✓				✓
8	AK				✓				✓
9	ATA				✓				✓
10	NH				✓				✓
<b>JUMLAH</b>		-	-	2	8	-	-	1	9
<b>PRESENTASE</b>		-	-	20%	90%	-	-	10%	90%

Keterangan :

**BB** : Belum Berkembang

**MB**: Mulai Berkembang

**BSH**: Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** : Berkembang Sangat Baik

Observer

Santi

Lampiran 4

## DOKUMENTASI

**Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan**



**Guru memberikan penjelasan tentang alat yang digunakan dalam permainan congklak**



**Guru memberikan penjelasan tentang cara atau aturan dalam permainan congklak**



**Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak dan mengamati anak dalam bermain congklak**







**Memberikan kesempatan pada anak untuk menghitung biji congklaknya**



**Guru menentukan pemenang dalam permainan congklak**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**SANTI**, Lahir di Matekko, 28 Oktober 1995. Anak ketiga dari pasangan suami istri dari ayahanda Mappairi dan Ibunda Murni. Jenjang pendidikan yang ditempuh penyusun, mulai dari duduk dibangku Sekolah Dasar di SDN 726 Sanrego tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008, kemudian penyusun melanjutkan pendidikan di SMPN 4 Mare pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2011, selanjutnya penyusun melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi yakni di SMAN Negeri 1 Mare yang sekarang dikenal dengan nama SMA Negeri 2 Bone dan tamat Pada tahun 2014 penyusun melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar dan terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini (Prodi PGPAUD) pada program Stara 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.