

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak
(TK Dharma Wanita Kedunggal Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)**

Rini Purwanti

PG PAUD STKIP MODERN NGAWI

Rini.purwanti.576@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok A TK Dharma Wanita Kedunggal Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019, 2) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok A TK Dharma Wanita Kedunggal Ngawi 2018/2019. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif dengan menggunakan modifikasi model Kemmis dan Mc Taggart. Yang meliputi empat tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Dilakukan 2 siklus dan setiap siklus ada 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 16 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 80% dari 16 anak memiliki kemampuan berhitung permulaan dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) proses pelaksanaan permainan tradisional congklak meliputi kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 6 pertemuan yang terbagi dalam 2 siklus. Di setiap akhir pertemuan terdapat refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, 2) permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak sebesar 81% . Dengan hasil pada pra tindakan 12,5%, atau 2 anak dari 16 anak berada pada kriteria mulai berkembang, siklus I 25% atau 4 anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan, dan siklus II 81% atau 13 anak dari 16 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Kata Kunci: PTK, Kemampuan Berhitung Permulaan, Permainan Tradisional, Congklak, Anak Usia 4-5 Tahun.

PENDAHULUAN

Pada usia pra sekolah (3-6 tahun) atau biasa disebut masa keemasan (*golden age*), dalam proses perkembangan, anak akan mengalami kemajuan fisik, intelektual dan sosial yang sangat menakjubkan. Anak merupakan investasi masa depan yang harus dikembangkan secara optimal. Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak yang perlu dikembangkan sejak dini.

Intelegensi (kognitif) sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Gadner dalam Munandar, 2000). Menurut (Montessori dalam Anggani Sudono, 2000) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung permulaan merupakan suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui permainan tradisional congklak sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan. Menurut (Susanto, 2011) Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik. perkembangannya dimulai dari lingkungan

yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kedunggalur, menemukan sebuah kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak belum berkembang dengan baik, hal ini dibuktikan dengan anak belum mampu dalam mengenal konsep bilangan, membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang huruf. Kemampuan berhitung anak rata-rata hanya sekitar 20% atau 4 anak dari 16 anak, hal ini terlihat ketika anak mengenal konsep bilangan 1-10 bersama-sama mereka berteriak tetapi apabila disuruh satu persatu anak diam saja. Masalah lain yang ditemukan adalah belum menggunakan media saat melakukan kegiatan pembelajaran, ketika guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan berhitung guru hanya menggunakan metode ceramah dan papan tulis, sehingga anak mudah bosan dan asyik ngobrol sendiri menyebabkan anak tidak berhitung. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, salah satunya adalah permainan congklak.

Bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain itu menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukannya berulang kali. Jadi selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain (Sujiono dkk, 2007).

Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bisa bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya, anak dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat anak bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda

yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya. Dalam bermain anak tidak merasa terpaksa atau ada suatu beban, juga tidak ada keharusan untuk memperdulikan hasil akhir dari bermain. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung adalah permainan tradisional congklak. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung adalah permainan tradisional congklak.

Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu dan memiliki manfaat yang banyak untuk anak usia dini salah satunya adalah congklak. Seperti yang dikemukakan oleh (Cahyo, 2011) bahwa Melalui bermain congklak anak akan memperoleh manfaat yang dapat mengembangkan dasar kemampuan matematika, contohnya dengan bermain congklak anak mampu membedakan konsep penuh kosong, menyebutkan hasil penambahan, menghubungkan dua kumpulan benda, membilang dengan menunjuk benda, menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda. Sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan congklak anak dapat melatih kemampuan berhitungnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bersama guru melakukan diskusi dan bekerja sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok A di TK Dharma wanita Kedunggal. Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan nuansa baru dan kontribusi positif pada pihak sekolah dalam upaya meningkatkan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Tradisional Congklak pada Kelompok A TK Dharma Wanita Kedunggal Ngawi.

Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan menurut (Susanto, 2011) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan teori diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Sedangkan (Sriningsih N, 2008) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang benda.

Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh. Berdasarkan teori diatas dapat kita simpulkan kegiatan berhitung, adalah kegiatan untuk mengenal angka 1-10, mengurutkan lambang bilangan, dan mengenal konsep banyak sedikit pada benda.

Guru mengenalkan lambang konsep, kejelasan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa menurut (Burns & Lorton Sudono A, 2010). Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan segi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa lambang adalah angka yang menggambarkan konsep bilangan. Kemampuan berhitung permulaan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki

setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya yang meliputi: mengenal banyak sedikit dari 2 isi lubang congklak, membilang jumlah benda 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10.

Depdiknas 2007 : 7-8 (dalam Susanto 2011) menjelaskan ada tiga tahap dalam penguasaan berhitung anak yaitu :

1) Tahap penguasaan konsep

Dimulai dengan mengenal konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata. Pada tahap ini anak akan bereksprei untuk berhitung segala macam benda yang ada disekitarnya.

2) Tahap transisi

Tahap ini merupakan tahap peralihan dari pemahaman benda secara kongkrit dengan ke pemahaman secara abstrak.

3) Tahap pengenalan lambang

Setelah anak mampu memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tahap penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara menyelesaikan soal.

Menurut Depdiknas (2007:1-2) tujuan kemampuan berhitung permulaan:

- 1) Secara umum kemampuan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.
- 2) Secara khusus, kemampuan berhitung permulaan di Taman Kanak Kanak bertujuan agar anak:
 - a) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan sebuah benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
 - b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi tinggi.
- d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e) Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan secara spontan.

Permainan Tradisional Congklak

Bermain adalah kesenangan para anak-anak. Dengan bermain anak tidak akan merasakan jenuh dengan lingkungan ataupun hal lain yang penuh tuntutan seperti pembelajaran di kelas. Jadi seorang Guru dapat menerapkan metode bermain sambil belajar. Anak akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran

Piaget dalam Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan Parten dalam Dockett dan Fleeer (2000:14) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan mengeskpresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup (Yuliani, 2009:144).

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan

memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Permainan tradisional sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, karena dalam permainan tersebut terdapat beberapa hal yang dapat mengembangkan kognitif seperti menghitung biji kedalam lubang congklak. Di Indonesia, permainan tradisional congklak dikenal dengan nama yang berbeda dari daerah ke daerah. Nama yang paling umum congklak, diambil dari kerang cowrie, yang biasa digunakan untuk bermain permainan. Di Sumatra, permainan ini kebanyakan dikenal sebagai congkak. Di Jawa, permainan ini dikenal sebagai congklak, dakon, dhakon atau dhakonon. Di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban. Di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata.

Referensi historis untuk congklak merujuk pada permainan yang dimainkan oleh perempuan-perempuan muda dari bangsawan Jawa. Hal ini paling mungkin bahwa pedagang asing, karena kontak dekat mereka dengan kelas atas, congklak memperkenalkan kepada mereka. Dengan berlalunya waktu. Popularitas congklak tumbuh sampai sekarang yang banyak dimainkan oleh rakyat biasa. Di sebagian besar wilayah, bermain congklak adalah terbatas pada perempuan-perempuan muda, dan remaja wanita di waktu luang mereka dan dilihat sebagai permainan gadis. Dalam hanya beberapa daerah yang congklak dimainkan oleh laki-laki dan anak laki-laki juga.

Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua anak, memakai sebuah papan congklak yang memiliki 16 lubang congklak dan mempunyai biji congklak yang terdiri dari biji kacang hijau, jagung, kacang tanah, asem, srikaya, dan biji klengkeng.

Permainan berasal dari kata main, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu melakukan perbuatan untuk bersenang-senang dengan alat-alat tertentu atau tidak, berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal berbuat saja.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. Schiller dan Spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan (Anita Yus, 2011).

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Bermain adalah kesenangan para anak-anak. Dengan bermain anak tidak akan merasakan jenuh dengan lingkungan ataupun hal lain yang penuh tuntutan seperti pembelajaran di kelas. Jadi seorang Guru dapat menerapkan metode bermain sambil belajar.

Anak akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran menurut (Piaget dalam Mayesty, 1990) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan (Parten dalam Dockett dan Fler, 2000) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui

bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan mengeskpresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup (Yuliani, 2009).

Referensi historis untuk congklak merujuk pada permainan yang dimainkan oleh perempuan-perempuan muda dari bangsawan Jawa. Hal ini paling mungkin bahwa pedagang asing, karena kontak dekat mereka dengan kelas atas, congklak memperkenalkan kepada mereka. Dengan berlalunya waktu. Popularitas congklak tumbuh sampai sekarang yang banyak dimainkan oleh rakyat biasa.

Sebagian besar wilayah, bermain congklak adalah terbatas pada perempuan-perempuan muda, dan remaja wanita di waktu luang mereka dan dilihat sebagai permainan gadis. Dalam hanya beberapa daerah yang congklak dimainkan oleh laki-laki dan anak laki-laki juga.

Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional congklak adalah permainan yang di mainkan oleh dua anak, memakai sebuah papan congklak yang memiliki 16 lubang congklak dan mempunyai biji congklak yang terdiri dari biji kacang hijau, jagung, kacang tanah, asem, srikaya, dan biji klengkeng.

Ada beberapa manfaat yang terdapat pada permainan tradisional congklak (Mutiatin, 2010) yaitu;

1. Melatih kemampuan motorik halus, Saat memegang dan memainkan biji-biji congklak tersebut, yang paling berperan adalah motorik halus, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk

memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik, maka anak, dapat menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

2. Melatih kesabaran dan ketelitian permainan, ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan congklak. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.
3. Melatih jiwa sportivitas dalam permainan, ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya dua (2) orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak saja. Kondisi kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimana pun kondisi tersebut harus diterima dengan besar hati. Situasi ini sangat berbeda, jika dibandingkan saat bermain permainan di komputer. Disaat merasa akan mengalami kekalahan, maka dengan mudah dapat mematikan (*off*) atau mengulang (*restart*) permainan tersebut.
4. Melatih kemampuan menganalisa untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampumenganalisa dengan baik, anak dapat memenangkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu butir biji congklak.
5. Menjalin kontak sosial dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini. Karena dilakukan secara bersama-sama, maka terjalin suatu kontak sosial antara pemainannya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Tak jarang senda gurau dan

tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

Kelebihan dan kelemahan permainan tradisional congklak dikemukakan oleh (Sutiono, 2012). Sebagai berikut:

- 1) Kelebihan permainan tradisional congklak antara lain:
 - a. Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah
 - b. Anak akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
 - c. Dapat meningkatkan daya kreativitas anak, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.
 - d. Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar anak dalam pembelajaran kelompok.
 - e. Dalam kurun waktu 1 kali pertemuan konsep perkalian dapat dipahami dan dimengerti oleh anak.
- 2) Kelemahan pembelajaran permainan tradisional congklak ini adalah:
 - a. Belum semua anak dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini.
 - b. Media pembelajaran ini mudah rusak, dan
 - c. Belum tentu di semua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah Jawa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Kegunaan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Peningkatan kemampuan berhitung permulaan menggunakan permainan tradisional congklak ini dirancang oleh peneliti yang terdiri dari beberapa tahapan, sehingga didapatkan langkah-langkah terbaik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini

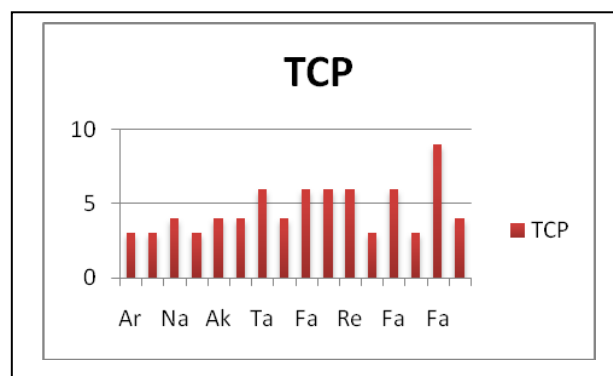
dilakukan dengan menggunakan pemberian siklus. Setiap siklus mempunyai empat kegiatan utama yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pendekatan dalam penelitian menggunakan model spiral modifikasi yang dikembangkan oleh Stephen kemmis dan Mc. Taggart. Menurut (Kemmis dan Wilf Carr dalam H.E Mulyasa, 2009) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang melibatkan sejumlah partisipasi dalam situasi pembelajaran yang bertujuan untuk membuktikan kerasionalan dan keadilan dalam praktik pembelajaran dan situasi-situasi yang terlibat didalamnya.

Oleh karena itu penelitian tindakan dapat berupa suatu kegiatan yang bertujuan memperbaiki maupun merubah situasi dalam praktik pembelajaran. Jadi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tradisional congklak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

. Sebelum pemberian siklus, dilakukan penilaian pra siklus untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak. Berikut ini hasil tingkai capaian perkempangan (TCP) kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Dharma Wanita Ngawi pada pra siklus dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

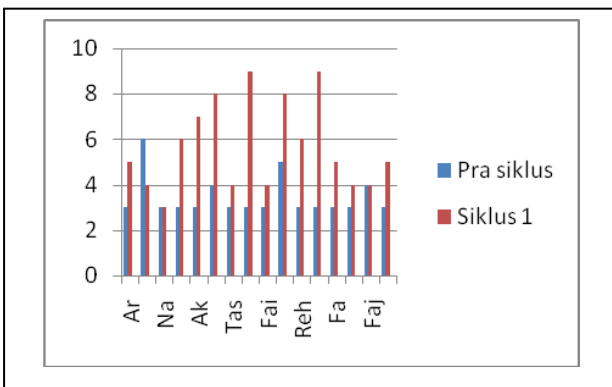


Grafik Kemampuan berhitung permulaan anak pra tindakan

Grafik diatas anak dengan TCP tertinggi adalah Ta, Ra, Fa, dengan jumlah TCP 9, sedangkan TCP terendah diperoleh Ar, Dz, Zi, Ha, Ri dengan jumlah TCP 3. Hasil assesmen pra siklus menunjukkan bahwa nilai anak berada jauh dibawah target. Target yang disepakati peneliti bersama kolaborator adalah 80% dari TCP maksimal, artinya TCP minimal anak adalah 9.

Siklus I

Berikut ini adalah perbandingan hasil tingkat capaian perkembangan (TCP) anak dalam variabel kemampuan berhitung permulaan pada pra tindakan siklus I.

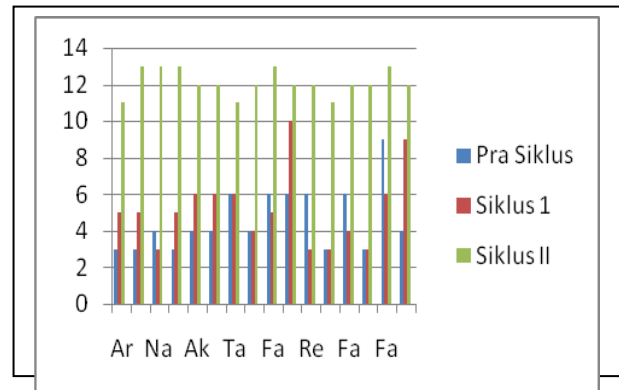


Grafik kemampuan berhitung permulaan pada siklus I

Grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan berupa permainan congklak. Rata-rata TCP anak pada pra tindakan sebesar 3 mengalami peningkatan menjadi 5 pada siklus I. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, rata-rata TCP anak pada siklus I termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

Siklus II

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak terus mengalami peningkatan pada akhir siklus II, dapat terlihat pada grafik berikut:



Grafik Kemampuan berhitung permulaan pada siklus II

Grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan yang berupa permainan congklak. Rata-rata TCP anak pada pra tindakan sebesar 4 mengalami peningkatan menjadi 6 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 12 pada siklus II. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, rata-rata TCP anak pada siklus II termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah 16 anak diberi tindakan Siklus II, rata-rata anak mencapai TCP yang ditentukan dan masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yakni sebesar 12. Ada beberapa anak yang masih dalam kategori Mulai Berkembang (BSH) yakni ananda AR mencapai 11. Namun memang dimaklumi bahwa kemampuan ananda TA dan HA memang lemah dibandingkan teman yang lain. Peneliti dan kolabolator mengamati peningkatan yang terjadi pada tiap indikator untuk melihat sejauh mana peningkatan pada masing-masing indikator. Selanjutnya peneliti dan kolabolator pada tindakan siklus II. Berikut ini hasil asesmen kemampuan berhitung permulaan anak pada masing-masing indikator dari pra tindakan sampai siklus II.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan sehingga dilakukan sebanyak enam kali

pertemuan yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dan hasil yang signifikan. Hasil penelitian kemampuan berhitung permulaan mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian hingga siklus II tahap akhir. peningkatan perkembangan kemampuan berhitung permulaan kelompok A TK Dharma wanita Kedunggalar jika dipersentase rata-rata kondisi awal pra tindakan yaitu diperoleh pada kriteria Belum Berkembang (BB) yang rata-rata mendapat skor 4, mengalami peningkatan pada siklus I yaitu diperoleh pada kriteria Mulai Berkembang (MB) yang rata-rata mendapat skor 6 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu diperoleh pada kriteria Berkembang Sangat Berkembang (BSB) yang rata-rata mendapat skor 12.

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang benda. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh menurut (Sriningsih N, 2008).

Pada indikator ketiga sesuai dengan teori Burns & Lorton (Sudono A., 2010) menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang bilangan. Kejelasan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

Sedangkan lambang merupakan visualisasi dari konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan segi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Proses pembelajaran melalui permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak TK Dharma Wanita Kawu, terlihat pada kegiatan yang dilakukan yaitu pada siklus I dengan tema tanaman dan sub tema tanaman pisang kegiatannya yaitu anak membilang kedalam lubang congklak dengan biji-bijian (biji jagung) yang sesuai dengan lambang bilangan pada lubang congklak dan menirukan lambang bilangan dengan jari tangan, untuk siklus II sesuai tema tanaman dan sub tema tanaman klengkeng, kegiatannya anak mengenal banyak sedikit dari isi 2 lubang congklak dengan mandiri, membilang jumlah benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10 sudah tidak ada lagi anak yang meminta bantuan guru.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada kondisi awal pra siklus dipersentase rata-rata 12,5%, meningkat pada siklus I yaitu 25%, meningkat lagi pada siklus II yaitu nilai rata-rata anak menjadi 81%.

Permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak TK Dharma Wanita Kedunggalar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan kemampuan berhitung permulaan anak menjadi lebih baik.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi suatu rujukan bagi guru untuk mengembangkan materi-materi lebih mudah mengenalkan konsep berhitung melalui permainan yang menarik dan akan lebih memudahkan

guru melihat perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak, salah satunya kemampuan berhitung.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui peningkatan prestasi anak dan kinerja guru, mengembangkan penerapan berhitung melalui permainan congklak.

4. Bagi peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat meneliti permainan tradisional congklak dengan bentuk dan ukuran yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan maupun meningkatkan kemampuan lainnya.

Universitas Negeri Jakarta, PT Indeks Jakarta.

Premendikbud, Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini*

Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Terj. Mila). Jakarta : Erlangga

Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

Sukirman, Dharmamulya, dkk.(2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

Saputra, Mayke S. Tedja. (2005). *Bermain , mainan dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta : Gramedia.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dr. Yuliani Nurani Sujiono (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks , Jakarta Barat

Dr. Euis Kurniati, M.Pd (2016) *Permainan Tradisional*. PT. Kharisma Putra Utama Jakarta

Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Montalu, B.E.F, dkk (2006). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Montalalu, B.E.F. (2008). *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta

Nuraini, Yuliani. (2007). *Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*.