



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TK SISWA BUDHI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Novia Rahma Kareni

NIM 130210205069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TK SISWA BUDHI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

Novia Rahma Kareni

NIM 130210205069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Mengucapkan kata alhamdulillah karya tulis ini persembahkan kepada:

1. Ayahanda Suyitno dan Ibunda Sumiyatun, kakak perempuan Indria Kusuma Ningrum dan kakak laki-laki Langgeng Bagus Pambudi yang selalu memberi dukungan doa, semangat, dan nasehat selama menjalani perkuliahan;
2. Guru-guru saya di TK sampai dengan perguruan tinggi yang telah mendidik dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan .

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(QS. An- Najm: 39) ¹



¹ QS. An- Najm: 39

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Rahma Kareni

NIM : 130210205069

Menyatakan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung anak Kelompok B2 melalui Permainan congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 08 Juni 2017

Yang menyatakan,

Novia Rahma Kareni

130210205069

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TK SISWA BUDHI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan gelar Sarjana Pendiidikan

Oleh

Nama : Novia Rahma Kareni
NIM : 130210205069
Angkatan : 2013
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat / Tanggal Lahir : Banyuwangi, 11 November 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP 196107291988022001

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
NIP 195508131981031003

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TK SISWA BUDHI
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Novia Rahma Kareni

130210205069

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Misno A. Latief, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Kamis, 08 Juni 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Misno A. Latief, M. Pd
NIP. 195508131981031003

Penguji 1:

Penguji 2:

Dr. Susanto, M. Pd
NIP. 196306161988021001

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak Di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Novia Rahma Kareni, 130210205069; 2017; 59 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan anak di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pembinaan dan pengembangan seluruh potensi anak salah satunya yaitu perkembangan kemampuan berhitung. Aktivitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian. Kemampuan berhitung setiap anak berbeda-beda, seperti halnya di TK Siswa Budhi masih banyak anak yang kemampuan berhitungnya rendah, hal ini disebabkan karena pembelajaran yang digunakan disekolah masih belum berpusat pada anak dan pemberian tugas hanya menggunakan media kartu angka saja sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat anak cepat bosan. Pengembangan kemampuan berhitung melalui media tersebut dirasakan kurang efektif sehingga kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak. Berdasarkan permasalahan tentang kemampuan berhitung tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak agar dapat mengoptimalkan kemampuan berhitung anak. Metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya metode bermain congklak. Pemilihan metode bermain congklak untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak karena metode bermain congklak adalah permainan yang didalamnya terdapat unsur membilang angka.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, dapat dipaparkan rumusan masalah penelitian ini, adalah: (1) bagaimanakah penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017 ?; (2) bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui melalui

permainan congklak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017?.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model Kemmis dan Me Taggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan metode tes. Analisis yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Penerapan permainan congklak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru mempersiapkan media congklak, guru memperlihatkan dan memberi contoh permainan congklak pada anak, kemudian guru mengajak anak untuk bermain congklak. Kendala yang dialami pada siklus I yaitu, guru masih kesulitan dalam mengkondisikan anak, saat pembelajaran berlangsung masih banyak anak yang tidak tertib, terdapat beberapa anak kesulitan ketika menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, dan anak merasa cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I, pada siklus II guru membagi anak menjadi 5 kelompok yang masing-masing ada 3 anggota agar guru lebih mudah untuk melihat perkembangan anak dan agar anak lebih terkondisikan. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada prasiklus 53,3, siklus I 58,3, dan siklus II meningkat menjadi 71,3.

Berdasarkan temuan di atas, dapat diberikan saran yaitu guru hendaknya mempertimbangkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan congklak; kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi guru-guru untuk menerapkan metode permainan congklak dalam kegiatan pembelajaran berhitung; dan peneliti hendaknya mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan srata satu (SI) pada jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
6. Dosen Pembahas dan Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya selama menempuh pendidikan di Universitas Jember;
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
9. Kepala Sekolah, guru dan anak kelompok B1 TK Siswa Budhi Kaliwates Jember;
10. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan selama ini;

11. Kakak-kakak tersayang yang telah memberikan semangat;
12. Sahabat-sahabat tersayang yang selalu memberikan semangat Piyu, Putri, Adek, Bayu, Lukman, Anas, Hendro;
13. Teman-teman kerja dan Bos “Roppang” yang bersedia memberikan kesempatan waktu untuk melakukan bimbingan dengan Dosen Pembimbing;
14. Teman-teman PGPAUD angkatan 2013, yang telah membantu selama berada di bangku kuliah;
15. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam menyusun skripsi ini yang tidak disebutkan satu persatu.

Saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah yang mampu membalas, hanya Allah sebaik-baiknya pemberi balasan dan hanya Allah yang Maha Membalas.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 08 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kemampuan Berhitung	7
2.1.1 Pengertian Kemampuan Berhitung	7
2.1.2 Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung.....	8
2.1.3 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung.....	10
2.2 Berhitung Anak Usia	12
2.2.1 Pengertian Bermain	12
2.2.2 Manfaat Berhitung.....	12
2.2.3 Karakteristik Bermain Bagi Anak	13
2.3 Permainan Congklak	15

2.3.1	Pengertian Permainan Congklak	15
2.3.2	Manfaat Permainan Congklak Bagi Anak Usia Dini	16
2.3.3	Prosedur Permainan Congklak	17
2.4	Penelitian yang Relevan	18
2.5	Kerangka Berfikir.....	19
2.6	Hipotesis Penelitian.....	20
BAB 3.	METODE PENELITIAN.....	21
3.1	Tempat Penelitian	21
3.2	Waktu Penelitian.....	21
3.3	Subjek Penelitian	21
3.4	Definisi Operasional	22
3.4.1	Permainan Congklak	22
3.4.2	Kemampuan Berhitung.....	22
3.5	Rencana Penelitian	22
3.6	Prosedur Penelitian.....	23
3.6.1	Tahap Pra Siklus	23
3.6.2	Tahap Siklus I.....	24
3.7	Data dan Sumber Data	27
3.8	Teknik Pengumpulan Data	27
3.8.1	Metode Observasi	28
3.8.2	Metode Wawancara	28
3.8.3	Metode Dokumentasi.....	29
3.8.4	Tes Unjuk Kerja.....	29
3.9	Analisis Data.....	29
3.9.1	Langkah-langkah Analisis Data.....	30
3.9.2	Kriteria Penilaian	31
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1	Gambaran Umum Sekolah	32
4.2	Jadwal Penelitian	32
4.3	Pelaksanaan Penelitian.....	33
4.3.1	Prasiklus	33

4.3.2 Siklus I	35
4.3.3 Siklus II	39
4.4 Hasil Penelitian	44
4.4.1 Analisis Data Penelitian.....	44
4.4.2 Analisis Hasil Belajar Anak.....	48
4.4.3 Perbandingan Hasil Kemampuan Berhitung Anak.....	49
4.4.4 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Anak.....	50
4.5 Pembahasan	52
4.6 Temuan Penelitian	53
4.6.1 Temuan Siklus I.....	53
4.6.2 Temuan Siklus II.....	54
BAB 5. PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Hasil bservasi Kemampuan Berhitung Anak B2 Di TK Siswa Budhi.....	4
Tabel 3.1 Kriteria Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak	31
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Siswa Budhi	33
Tabel 4.2 Analisis Kemampuan Berhitung Anak Pra Siklus	44
Tabel 4.3 Analisis Kemampuan Berhitung Anak Siklus I.....	45
Tabel 4.4 Analisis Kemampuan Berhitung Anak Siklus II.....	47
Tabel 4.5 Perbandingan Keterampilan Berhitung Anak Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	48
Tabel 4.6 Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak	49
Tabel 4.7 Perbandingan Kemampuan Berhitung Secara Klasikal pada Siklus I dan Siklus II	50
Tabel 4.8 Ketuntasan Hasil Belajar Anak dalam Kemampuan Berhitung pada Siklus I dan Siklus II.....	51

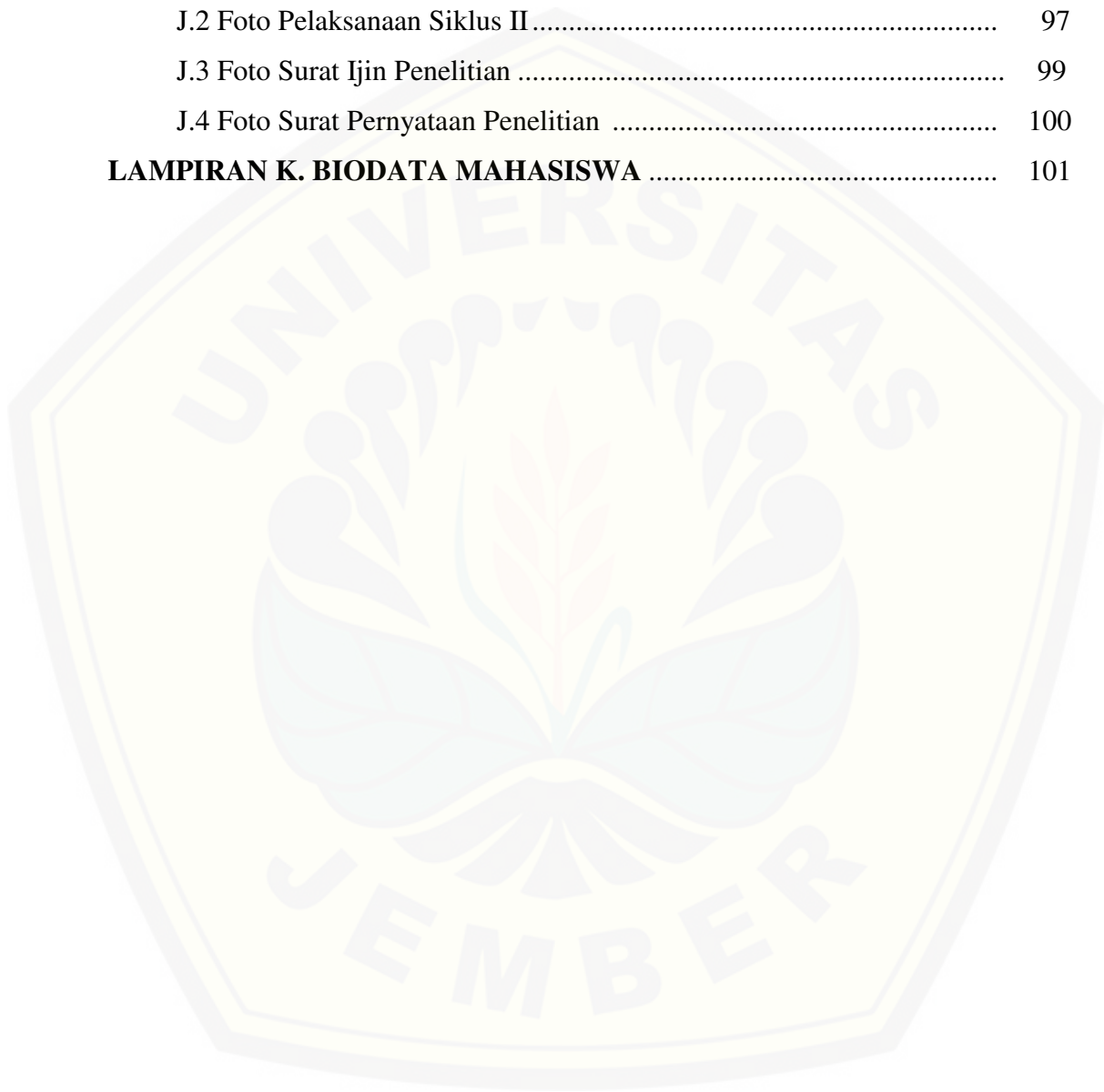
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Permainan Congklak atau Dhakon.....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	23
Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Berhitung Anak Pras Siklus.....	45
Gambar 4.2 Diagram Kemampuan Berhitung Anak Siklus I.....	46
Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Berhitung Anak Siklus II.....	47
Gambar 4.4 Diagram Persentase Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II.....	48
Gambar 4.5 Diagram Persentase Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I Dan Siklus II.....	49
Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Rat-rata Kemampuan Berhitung Anak Secara Klasikal.....	50
Gambar 4.7 diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar Anak dalam Kemampuan Berhitung Permulaan pada Siklus I dan Siklus II...	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	60
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	62
B.1 Pedoman Observasi.....	62
B.2 Pedoman Wawancara.....	62
B.3 Pedoman Tes	63
B.4 Pedoman Dokumentasi	63
LAMPIRAN C. HASIL WAWANCARA	64
C.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	64
C.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan.....	65
LAMPIRAN D. DOKUMENTASI	66
D.1 Identitas Sekolah.....	66
D.2 Daftar Nama Guru	68
D.3 Daftar Nama Anak	68
LAMPIRAN E. DAFTAR NILAI PRASIKLUS.....	69
LAMPIRAN F. PEDOMAN PENILAIAN TES UNJUK KERJA ANAK.....	72
F.1 Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Anak	72
LAMPIRAN G. HASIL PEDOMAN TES UNJUK KERJA.....	75
G.1 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Siklus I	75
G.2 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Siklus II	78
G.3 Pedoman Kriteria Penilaian Indikator Berhitung Anak.....	81
LAMPIRAN H. PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	82
H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Prasiklus	82
H.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.....	84
H.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.....	87
LAMPIRAN I. PEDOMAN TES TULIS DAN TES LISAN	90
I.1 Tes Tulis Siklus I.....	90

1.2 Tes Tulis Siklus II.....	92
1.3 Tes Lisan.....	94
LAMPIRAN J. DOKUMENTASI KEGIATAN	95
J.1 Foto Pelaksanaan Siklus I	95
J.2 Foto Pelaksanaan Siklus II.....	97
J.3 Foto Surat Ijin Penelitian	99
J.4 Foto Surat Pernyataan Penelitian	100
LAMPIRAN K. BIODATA MAHASISWA	101



BAB 1. PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan diuraikan tentang 1.1 Latar Belakang; 1.2 Rumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; dan 1.4 Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun. Adapun pendapat dari Berk (dalam Sujiono, 2009:6) pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai aspek.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dalam pembentukan dasar kepribadian dan kemampuan berpikir. Pendidikan pada anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak (Sujiono, 2009:7).

Pendidikan pada anak usia dini (PAUD) merupakan suatu pembinaan dan pengembangan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Trianto, 2011:24)

“Pendidikan anak usia dini dinyatakan dalam Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Sujiono, 2009:8)

Solehuddin (dalam Suyadi, 2014:24) mengatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini merupakan suatu fasilitas untuk mengembangkan pertumbuhan secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang dianut.

Salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini dengan menggunakan berbagai media dan metode yang tepat tanpa merusak pola perkembangan anak (Susanto, 2011:99). Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi, dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2007:13)

Melalui cara yang sederhana namun tepat dan dilakukan dengan konsisten dan terus menerus akan membuat anak semakin termotivasi untuk terus belajar. Kemampuan anak prasekolah dalam fase-fase perkembangannya perlu diimbangi oleh berbagai faktor, yaitu intern dan ekstern, diantaranya kemampuan intern yang berupa intelengensi atau kemampuan memecahkan masalah, karena intelegensi dapat menentukan pertumbuhan kecerdasan seseorang (Suharsono, 2002:79).

Terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam upaya pengenalan dini sampai sejauh mana kegiatan permainan dapat diberikan kepada anak. Aktivitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat dalam pembelajaran (Susanto, 2011:99). Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika ini, karena usia anak mulai dari 0 sampai usia 5 tahun masih belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mengembangkan kemampuan berhitung anak diantaranya adalah metode bermain yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan hal-hal baru serta bereksprei dengan alam sekitarnya, baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia, sehingga minat dan motivasi peserta didik akan meningkat. Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengertian baru dan akan terus berlanjut didalam hidupnya (Montolalu, 2009: 1.4). Aktivitas bermain bagi

seorang anak memiliki peranan cukup besar dalam mengembangkan konsep-konsep baru. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya (Masitoh, 2011:9.4).

(Atkinso, 1987: 145) “Saat menemukan benda atau peristiwa baru, anak berupaya untuk memahaminya berdasarkan skema yang telah dimilikinya. (Piaget menyebut hal ini proses asimilasi; upaya anak untuk mengasimilasikan peristiwa baru ke dalam skema yang telah ada sebelumnya. Jika skema lama tidak kuat untuk mengakomodasikan peristiwa baru, maka anak seperti layaknya seorang ilmuwan yang baik memodifikasi skema dan dengan demikian memperluas teorinya tentang dunia. (Piaget menyebut proses revisi skema ini sebagai akomodasi.)”

Permainan merupakan sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan bagi anak, karena permainan dapat memuaskan dorongan penjelajahan. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau yang tidak biasa (Santrock, 2006:273). Melalui permainan anak juga dapat melakukan banyak hal, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan berhitung. Kegiatan permainan terjadi ketika anak bermain bersama temannya dalam kegiatan sosial secara aktif, dan mengikuti aturan permainan. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan dalam berhitung adalah permainan congklak (Kurniati, 2016:93).

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan kayu atau plastik, sedangkan bijinya terbuat dari biji-bijian, kerikil atau plastik. Pada umumnya papan congklak yang digunakan untuk anak usia dini mempunyai 10 buah lobang yang terdiri atas 4 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 buah lobang besar di kedua sisinya. Setiap 4 lobang kecil disisi pemain dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain. Sebelum bermain anak harus melakukan undian dahulu untuk menentukan pemain pertama, kemudian anak memilih salah satu lobang dan memasukkan satu persatu biji congklak sampai habis. Pemain yang lebih banyak mempunyai jumlah biji congklak adalah pemenangnya (Syamsidah, 2015:29).

Berdasarkan observasi pada anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Jember kemampuan berhitung anak masih belum berkembang, terlihat anak masih kurang mampu mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Pembelajaran di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 masih belum menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak, tetapi masih banyak berpusat pada guru dan pemberian tugas hanya menggunakan media kartu angka saja, media yang digunakan masih sederhana. Proses pembelajaran berhitung melalui media kartu angka terkesan monoton dan membuat anak cepat bosan. Pengembangan kemampuan berhitung melalui media tersebut dirasakan kurang efektif sehingga kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak. Diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak supaya pembelajaran menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

Berdasarkan wawancara dan bservasi dengan guru pada tanggal 5 Agustus 2016, diketahui dari 15 anak di kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yaitu 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan tercatat sebanyak 53,3% anak mendapat kualifikasi kurang, 13,33% anak cukup, 20% anak baik, dan hanya 13,33% anak sangat baik pada kemampuan berhitungnya. Anak cenderung lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga pembelajaran tidak berfokus pada tujuan yang diharapkan. Guru harus memilih strategi, media maupun permainan yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran dikelas. Penggunaan permainan yang tepat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Tabel 1.1 Persentase kemampuan berhitung anak kelompok B2 TK Siswa Budhi

Kualifikasi	F	%
Sangat Baik	2	13,33
Baik	3	20
Cukup	2	13,33
Kurang	8	53,33
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	15	100

Sehubungan dengan hal diatas diperlukan suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini yang menarik dan menyenangkan, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. bagaimanakah penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk :

1. menerapkan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Dapat menambah pengetahuan untuk memilih metode pembelajaran yang menyenangkan;
 - b. dapat menambah wawasan untuk meningkatkan hasil belajar anak;
 - c. meningkatkan profesionalitas guru;
 - d. sebagai bahan acuan evaluasi pembelajaran.
2. Bagi anak
 - a. Meningkatkan kemampuan berhitung;
 - b. memiliki ketrampilan berhitung sejak dini;
 - c. melatih daya ingat dan konsentrasi dalam berhitung sejak dini;
 - d. meningkatkan hasil belajar anak.
3. Bagi lembaga TK Siswa Budhi Jember
 - a. Sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak;
 - b. sebagai bahan acuan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan;
 - c. dapat menambah kegiatan pembelajaran bertemakan permainan;
 - d. membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.
4. Bagi peneliti
 - a. Memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan media congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak;
 - b. menerapkan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah;
 - c. memudahkan untuk melatih ketrampilan dalam mengajarkan pelajaran berhitung;
 - d. sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 2.2 Bermain Anak Usia Dini 2.3 Permainan Congklak Bagi Anak Usia Dini 2.4 Penelitian yang Relevan 2.5 Kerangka Berfikir 2.6 Hipotesis Penelitian. Berikut adalah masing- masing uraiannya.

2.1 Kemampuan Berhitung

2.1.1 Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan yang sangat penting bagi anak usia dini yang perlu dikembangkan dalam upaya membekali mereka, untuk bekal ke kehidupannya di masa yang akan datang adalah memberikan bekal kemampuan berhitung (Susanto, 2011:97)

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:97), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembiasaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan dimulai dari lingkungan terdekatnya (Susanto, 2011:98). Suriasumatri (dalam Susanto, 2011:98) mengatakan, bahwa matematika pada hakikatnya merupakan suatu cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirnya.

Menurut Bronson (dalam Musfiroh, 2005:110) anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu. Johnson dan Myklebust (dalam Sundayana, 2015:2) juga mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbol yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan kekurangan. Selanjutnya Marti (dalam Sundayana, 2015:2) berpendapat bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun

setiap orang harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia terutama bagi anak usia dini, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini. Menurut Susanto (2011:99) dengan media dan metode yang tepat tanpa merusak pola perkembangan anak dan dengan cara yang tepat serta dilakukan dengan konsisten dalam suasana menyenangkan, maka anak akan termotivasi untuk mencari tahu hal-hal baru sehingga otak anak akan terus berkembang

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir untuk bekal ke kehidupannya di masa yang akan datang. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan dimulai dari lingkungan terdekatnya dengan berbagai media dan metode yang tepat tanpa merusak pola perkembangan anak.

2.1.2 Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung

Menurut Susanto (2011:100) permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan antara lain tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap lambang. Berikut ini penjelasan mengenai tahap-tahap penguasaan berhitung anak usia dini.

- a. Tahap Penguasaan Konsep. Pemahaman tentang segala macam benda yang konkrit. Kegiatan ini harus dilakukan dengan sangat menarik dan berkesan, sehingga anak tidak mudah bosan.
- b. Tahap Transisi. Tahap peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak. Tahap transisi diberikan apabila tahap penguasaan konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung dan menyesuaikan suatu benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.
- c. Tahap Lambang. Merupakan suatu tahap dimana anak sudah diberikan kesempatan menulis sendiri tanpa adanya paksaan, yaitu berupa lambang bilangan dan bentuk-bentuk dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Tahap berhitung merupakan suatu proses terus-menerus dan perlu perubahan dari yang konkrit ke arah yang abstrak. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100) tahap berhitung meliputi:

- a) Kongrit yaitu anak diberi materi yang nyata untuk disentuh, dilihat dan diterapkan melalui kemampuan verbal.
- b) Visual yaitu anak diberi perhatian untuk mengetahui gambar-gambar yang memiliki konsep.
- c) Simbol yaitu anak diperkenalkan dengan simbol-simbol yang memiliki konsep.
- d) Abstrak yaitu anak memahami konsep angka, bentuk, dan simbol angka. Contoh: $7 = \text{tujuh}$.

Dienes (dalam susanto, 2011:101) mengatakan bahwa lima tahapan dalam berhitung, lima tahapan dalam berhitung ini yaitu: (a) permainan bebas; (b) generalisasi; (c) representasi; (d) simbolisasi; (e) formalisasi.

- a) permainan bebas adalah permainan yang tidak diarahkan, namun anak tetap dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuatnya.
- b) generalisasi ialah anak mulai meneliti pola atau konsep tertentu dalam suatu permainan. Misalnya anak bermain mengelompokkan bentuk yang sama.
- c) representasi ialah anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sama.
- d) tahap simbolisasi, anak harus mampu merumuskan konsep dengan menggunakan simbol matematika.

Proses perkembangan intelektual anak usia dini masih sangat sempit maka harus diingat bahwa anak usia dini dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti hanya dapat menghitung 1-10. Yew (dalam Susanto, 2011:103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak diantaranya:

“(1) buat pelajaran menjadi sangat mengasyikkan; (2) ajak anak terlibat secara langsung; (3) bangun kepercayaan diri dalam melakukan kegiatan berhitung; (4) hargai kesalahan anak dan tidak menghukumnya; (5) fokus pada apa yang anak capai”.

Menurut Depdiknas (2008:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan kemampuan berhitung di TK yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung jumlah benda-benda atau

pengalaman secara kongret yang diawali melalui pengamatan di alam sekitar. Permainan berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, apabila dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan cara mengajarkannya pun dengan tepat.

Berdasarkan pendapat diatas dalam penelitian ini yang dimaksud dengan , pelajaran berhitung adalah bukan pelajaran yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi anak tanpa adanya paksaan sehingga anak akan merasa senang dalam mengenal berhitung pada usianya sekarang, melibatkan anak secara langsung, dan menumbuhkan kepercayaan diri anak.

2.1.3 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode merupakan bagian dari strategi yang dipilih dan ditetapkan untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004:7). Menurut Zainal (dalam Setyowahyudi, 2016:13) metode adalah cara menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan tahapan usia anak sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak.

Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas (Susanto, 2011:103). Metode yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam berhitung diantaranya adalah metode bermain yang diharapkan memberikan pengalaman pada anak dalam pembelajaran berhitung (Martiana, 2014:38)

“Matematika bagi sebagian anak merupakan sesuatu yang sangat sulit, bahkan menakutkan. Di sisi lain, dunia anak adalah bermain. *Critical point* yang dianjurkan para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logis–matematis adalah menjadikan anak mencintai matematika, mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika” (Martiana, 2014:38).

Gordon & Browne (dalam Susanto, 2011:104) mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai yang diharapkan, antara lain kegiatan dengan pengarahan langsung

dari guru, kegiatan berpola seni kreatif, dan kegiatan berpola kreatif. Berikut ini penjelasan.

- a. Kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru
Kegiatan ini dilakukan dengan cara pengarahan langsung dari guru yaitu kondisi dan kegiatannya berada dalam jangka waktu tertentu.
- b. Kegiatan berpola seni kreatif
Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan karya berupa suatu tiruan atau hasil mencontoh model.
- c. Kegiatan berpola kreatif
Cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Pola ini disesuaikan dengan usia dan kemampuan yang dimiliki setiap anak agar dapat terlaksana dengan baik.

Suasana yang nyaman dan menyenangkan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Susanto (2011:104) mengatakan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, penerapan metode pembelajaran dapat dikombinasikan dengan beberapa metode lain. Berbagai metode seperti pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucap syair, percobaan atau eksperimen, bercakap-cakap, bercerita, dan praktik langsung ini dapat dikombinasikan dengan metode lainnya agar anak tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran. Metode yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak karena hal itu dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini metode yang baik dipakai untuk pembelajaran berhitung anak adalah dengan metode bermain, metode ini dipilih karena dianggap dapat cepat dipahami oleh anak. Selain itu anak juga tidak akan merasa seperti belajar, namun sesekali perlu dikombinasikan dengan metode yang lain agar anak tidak cepat bosan.

2.2 Bermain Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah tuntutan dan kebutuhan yang penting dan memiliki nilai positif bagi anak. Anak usia dini tidak bisa membedakan antara bermain, belajar dan bekerja, mereka akan menikmati permainan dan akan melakukannya dimana saja mereka memiliki kesempatan (Sujiono, 2009:144). Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya (Moeslichatoen, 2004:32).

Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009:135) bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Dockett dan Flear (dalam Sujiono, 2009:144) juga berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Selanjutnya Vygotsky (dalam Sujiono, 2009: 134) mengatakan bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif.

Berdasarkan definisi di atas dsalam penelitian ini bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak. Kegiatan bermain memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan dan memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas.

2.2.2 Manfaat Bermain

Melihat pengertian di atas banyak manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan bermain. Salah satunya adalah sebagai sarana belajar anak usia dini, karena pada masa itu bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak, banyak hal yang bisa dipelajari anak saat bermain. Melalui bermain diharapkan memberi manfaat bagi anak dari seluruh segi aspek perkembangannya.

Bermain memiliki manfaat bagi anak antara lain:

- a. Bermain memicu kreativitas;
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak;
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik;

- d. Bermain bermanfaat untuk empati;
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra
- f. Bermain sebagai media terapi;
- g. Bermain melakukan penemuan (Montolalu, 2009:1.19).

Bermain menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengertiannya, bermain juga membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Mulyasa (dalam Khorida, 2013:149) “Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini”.

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan (Montolalu, 2009:1.19). Vygotsky (dalam Montolalu, 2009:1.14) juga mengatakan bahwa bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian dalam menentukan perkembangan berpikir abstrak anak.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini bermain bagi anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, bermain bermanfaat untuk belajar bergaul bersama teman sebayanya, bermain memicu perkembangan kognitif, sosial emosional dan moral anak.

2.2.3 Karakteristik Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan sekaligus memiliki unsur pendidikan bagi anak. Bermain harus dilakukan sesuai keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain sehingga anak akan bermain tanpa ada rasa takut untuk melakukan aktivitas bermain apapun dan melakukan aktivitas-

aktivitas bermain yang berbeda-beda setiap saat. Beberapa karakteristik bermain anak menurut Montolalu (2009:2.4)

- a. Bermain adalah sukarela;
- b. Bermain adalah pilihan anak;
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan;
- d. Bermain adalah simbolik;
- e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak.

Karakteristik bermain anak menurut Jeffree dan Hewson (dalam Sujiono, 2009: 146) adalah:

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak;
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati;
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya;
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil;
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain;
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Kegiatan bermainan bagi anak menurut Sofia Hartati (dalam Safitri, 2016:21) hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

“a) bermain dilakukan karena kesukarelawan; b) bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming”; d) bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; f) bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan; g) bermain sifatnya spontan; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain”.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini karakteristik meliputi 3 hal yaitu bermain harus dilakukan sukarela, bermain harus menyenangkan dan bermain harus aktif yang dilakukan anak dengan melibatkan berbagai jenis aktivitas baik fisik, psikis, maupun imajinasinya.

2.3 Permainan Congklak

2.3.1 Pengertian Permainan Congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Sebutan permainan congklak di daerah Jawa lebih dikenal dengan nama dhakon atau dhakonon sedangkan di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban (Rahmawati 2016: 59).

Congklak adalah alat permainan yang terbuat dari kayu atau plastik dan dimainkan oleh dua orang (Syamsidah, 2015: 29). Rahmawati (2016: 59) juga mengungkapkan bahwa permainan congklak menggunakan sarana kayu yang dibuat lubang cekung berhadapan yang disebut dengan “sawah” kemudian lubang di sisi kanan dan kiri pemain disebut “lambung”.

Meskipun masing-masing daerah memiliki ciri-ciri papan permainan congklak yang khas, namun pada dasarnya papan congklak berbentuk panjang biasanya terbuat dari kayu yang diberi cekungan mulai dari 4, 7, atau 9 pada masing-masing sisinya, dan umumnya congklak yang digunakan untuk anak usia dini adalah menggunakan 4 lubang pada setiap sisinya dan 1 lambung.

Menurut Syamsidah (2015:29) permainan congklak mempunyai 4 sawah berhadapan dan 1 lambung di sisi kanan dan kiri. Sementara itu berbeda dengan pendapat dari Rahmawati (2016:59) bahwa setiap pemain mempunyai 7 sawah dan 1 lambung.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan alat yang terdiri atas 4 sawah yang berhadapan dan 1 lambung disisi kanan dan kiri pemain.



Gambar 2.1: Contoh permainan congklak/ dhakon

2.3.2 Manfaat Permainan Congklak Bagi Anak Usia Dini

Permainan congklak bermanfaat sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai nilai dan manfaat untuk menstimulasi potensi peserta didik antara lain.

- a. Meningkatkan kemampuan motorik halus, dengan memegang biji congklak ditangannya dan memasukkan ke dalam lobang, yang melibatkan gerakan- gerakan tubuh yang membuat tubuh menjadi sehat dan otot- otot tubuh menjadi kencang.
- b. Kemampuan numerik, untuk peserta didik yang belum bisa berhitung distimulasi dengan cara memancingnya melalui menyebut angka yang tidak utuh misal: sa...tu,du...a,ti...ga, dst.
- c. Melatih daya konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.
- d. Melatih perkembangan kognisi, dengan bermain congklak siswa dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya (Arifah, 2014:16).

Permainan congklak memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak dan sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 orang (Safitri, 2016:25). Permainan congklak juga mengajarkan disiplin dan sportifitas dengan cara mengisi dengan satu kecik saja, sehingga apabila seseorang bermain dengan tidak jujur atau curang akan berakibat merugikan orang lain.

Menurut Rahmawati (2016: 60) “Melalui permainan ini, kemampuan motorik halus anak juga dapat meningkat. Permainan dhakon juga membutuhkan kecerdasan berhitung, seperti di saat memasukkan kecik di setiap sawah maupun saat menghitung biji kecik di saat permainan satu babak usai. Pemain juga diajarkan untuk bermain spekulasi dengan pertimbangan dan perhitungan yang matang”.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini permainan congklak adalah Alat Permainan Edukatif (APE) anak yang digunakan untuk merangsang pertumbuhan kemampuan berhitung, motorik halus, numerik, daya konsentrasi dan juga melatih perkembangan kognisi anak.

2.3.3 Prosedur Permainan Congklak

Prosedur permainan congklak menurut Syamsidah (2015:29) antara lain.

- a) Isi 5 kerikil atau biji sawo pada tiap lubang, kecuali dua paling ujung. Dua paling ujung itu disebut dengan lumbung. Tiap anak mendapat 4 lubang dan 1 lumbung, bisa di sisi kiri atau kanan. Tentukan pemenangnya dengan cara menghitung jumlah biji di masing- masing lumbung.
- b) Lakukan undian untuk menentukan siapa yang bermain pertama.
- c) Anak memilih salah satu lumbung dhakon miliknya. Lalu, semua biji yang ada di lubang dipilinya diambil dan dibagikan satu per satu ke lubang sebelahnya, termasuk lumbung miliknya dan lubang lawannya. Lubang yang tidak diberik biji hanya lumbung lawan. jika biji terakhir jatuh di lubang kosong, maka giliran bermain berganti. Tapi jika biji terakhir jtuh di area yang ada isinya, maka biji itu diambil dan dibagikan lagi ke lubang selanjutnya.
- d) Permainan berakhir jika sudah tidak ada biji lagi yang dibagikan. Tentukan pemenangnya dengan cara menghitung jumlah biji di masing-masing lumbung.

Selanjutnya menurut Rahmawati (2016:61) mekanisme bermain dhakon atau congklak ialah.

“Kedua pemain saling berhadapan. Papan dhakon diletakkan di tengah- tengah. Setiap sawah diisi dengan 7 biji dhakon (bisa kerikil, biji sawo atau biji buah asem). Lumbung masing- masing pemain berada di sebelah kanan pemain. Pemain pertama mengambil biji di sawah yang dipilinya. Kemudian meletakkan satu per satu biji dhakon ke setiap sawah yang dilewatinya dan juga lumbungnya sendiri. Arah jalan ke kanan. Aturan jalan: jika biji di tangan sudah habis dan di swah terakhir masih terdapat biji maka pemain tetap melanjutkan. Semua biji di sawah terakhir itu diambil dan dibagikan satu per satu kembali. Jika biji terakhir jatuh pada sawah yang kosong di sawah lawan, maka pemain harus berhenti dan giliran pemain lawan yang berjalan. Namun jika biji terakhir jatuh pada sawahnya sendiri, dan sawah di depannya berisi biji, maka biji itu berhak dimasukkan ke dalam lumbungnya. Permainan dilanjutkan hingga semua biji habis tersimpan di lumbung masing-masing. Permainan berhenti karena tidak ada lagi biji yang bisa diambil dari swah. Pemenang ditentukan dengan menghitung jumlah biji yang diperoleh. Siapa yang mendapat biji terbanyak, dialah pemenangnya”.

Berdasarkan pendapat di atas dalam penelitian ini, mekanisme permainan congklak yaitu dimainkan oleh dua anak masing-masing mempunyai lubang yang

diisi 5 biji-bijian. Anak-anak melakukan undian untuk menentukan pemain pertama kemudian pemain memilih salah satu biji dan memasukkan biji satu persatu kedalam lubang sampai habis lalu dilanjutkan oleh pemain kedua. Pemain yang lebih banyak mempunyai biji congklak adalah pemenangnya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian- penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Arifah (2014) menyimpulkan bahwa bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan pembelajaran yang sangat signifikan. Melalui bermain congklak peserta didik dapat lebih mudah dan lebih faham dalam berhitung. Sehingga melalui bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Kemampuan berhitung peserta didik dapat dilihat dari observasi awal sebesar 47,05 %. Pada siklus I kemampuan berhitung peserta didik meningkat menjadi 61,76 % dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,41 %.

Didukung juga dari hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Widyanti (2014) bahwa melalui penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Ini terbukti dari adanya kenaikan hasil rata-rata 32% pada kondisi awal menjadi 57% pada siklus I dan menjadi 82% pada siklus II.

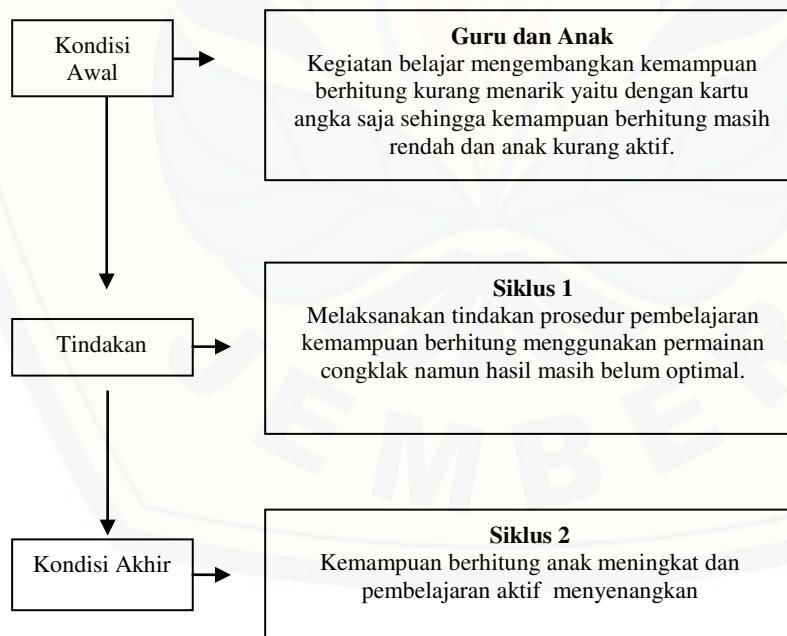
Menurut Citrasari (2012) mengatakan bahwa hasil penelitian melalui permainan congklak pada kondisi awal, anak yang sudah berkembang dengan sangat baik ada 3 anak atau 15%, sedangkan 4 anak atau 20 % sudah berkembang sesuai harapan, selanjutnya ada 3 anak 15 % mulai berkembang dan ada 10 anak atau 50 % belum berkembang sehingga masih perlu bimbingan guru. Setelah diadakan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I, keberhasilan anak semakin meningkat yaitu menjadi 7 anak atau 35 % berkembang sangat baik, lalu ada 3 anak 15% sudah berkembang sesuai harapan sedangkan sisanya yaitu 7 anak atau 35 % mulai berkembang, dan 3 anak 15% belum berkembang dan masih memerlukan bimbingan guru. Kemudian pada saat perbaikan dengan

melaksanakan siklus II, kemampuan berhitung anak semakin meningkat menjadi 16 anak atau 80 % berkembang sangat baik, selebihnya yaitu ada 1 anak 5% masih baru mulai berkembang dan belum meningkat dari siklus sebelumnya. Adapun 3 anak 15% yang belum mengalami peningkatan.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan berhitung anak melalui permainan congklak. Berdasarkan hasil penelitian pertama, kedua, dan ketiga, maka permainan congklak dapat ditetapkan sebagai proses pembelajaran yang menarik dan efisien bagi anak.

2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2: Bagan kerangka berfikir

Keterangan dari bagan kerangka berfikir di atas di latar belakang oleh kemampuan berhitung anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi yang masih rendah.

Kegiatan pembelajaran kurang menarik dan terkesan masih monoton. Kemampuan berhitung anak perlu ditingkatkan dengan menggunakan media yang menyenangkan dan meranik minat anak. Permainan congklak merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, sehingga hasilnya lebih optimal. Permainan congklak ini masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan ini dapat digunakan di dalam kelas dan di luar kelas, sehingga anak dapat memilih tempat belajar yang diinginkan. Proses pembelajaran pada siklus I guru menggunakan media congklak dalam berhitung, di dalam proses pembelajaran anak melakukan unjuk kerja.

Proses pembelajaran pada siklus II merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan perbaikan-perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian “Jika guru menerapkan metode bermain congklak maka kemampuan anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam berhitung akan meningkat”.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini akan diuraikan tentang hal-hal praktis yang berkaitan dengan metode penelitian. Hal-hal praktis tersebut antara lain: tempat, waktu, dan subjek penelitian; definisi operasional; rancangan penelitian; prosedur penelitian; data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah sebagai berikut:

- a. terdapat permasalahan pada anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi, yaitu rendahnya kemampuan berhitung;
- b. penggunaan media di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember masih kurang menarik, yaitu menggunakan kartu angka dan tabel angka;
- c. ketersediaan TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember sebagai tempat penelitian;
- d. jumlah murid kelompok B2 TK Siswa Budhi yang ideal;
- e. belum pernah dilakukan penelitian yang sejenis di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dan dilaksanakan pada waktu jam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah anak kelompok B2 sebanyak 15 anak yang terdiri atas 8 laki-laki dan 7 perempuan.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan memberikan penjelasan tentang variabel-variabel yang akan diteliti.

3.4.1 Permainan Congklak

Permainan congklak adalah permainan yang dilakukan oleh 2 anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember menggunakan papan kayu atau papan plastik terdiri atas 4 lubang yang saling berhadapan dan 2 lumbung sisi kanan dan kiri pemain, dan pada masing-masing lubang yang berhadapan di isi 5 biji-bijian/ kerikil jadi jumlah dari semua biji atau kerikil adalah sebanyak 40 biji.

3.4.2 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam menyebutkan bilangan 1-20, menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20, dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20.

3.5 Rancangan Penelitian

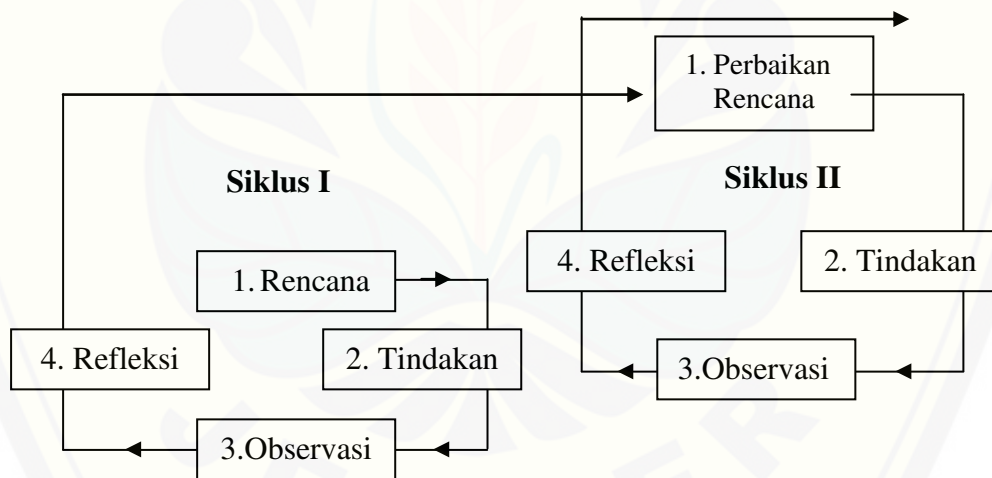
Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 melalui permainan congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Menurut Wardhani (2008:1.4) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas melalui refleksi diri, dengan tujuan perbaikan kinerja, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. “penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas” (Masyhud, 2014: 172).

Berdasarkan pendapat diatas dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah metode penelitian yang dilakukan guru dalam

kegiatan belajar mengajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan di kelas. Karakteristik dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah PTK dirancang untuk memperbaiki masalah siswa dan meningkatkan kinerja guru. Masalah yang harus diperbaiki dalam penelitian ini adalah mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B2, karena kemampuan berhitungnya tergolong masih rendah.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat fase. Fase tersebut adalah fase perencanaan (*planning*), tindakan/ pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Berikut ini penjelasan dari prosedur penelitian ini. Penelitian akan dilakukan sebanyak dua kali, karena apabila hanya dilakukan satu kali hasilnya dianggap kurang optimal/ belum tuntas.



Gambar 3.1 Desain Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Me Taggart (dalam Mulyasa, 2009:73)

3.6.1 Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan pada awal sebelum melaksanakan siklus penelitian. Berikut tahap pra siklus yang dilakukan:

- a. meminta izin penelitian di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember kepada kepala sekolah dan guru kelompok B2 TK Siswa Budhi;

- b. melakukan wawancara dengan guru kelompok B2 untuk mendapatkan informasi tentang aspek yang dinilai masih kurang berkembang pada anak, media dan metode yang digunakan pada pembelajaran berhitung 1-20, kendala yang ditemui dalam pembelajaran berhitung anak 1-20, dan perkembangan kemampuan berhitung anak 1-20;
- c. meminta daftar nama kelompok B2 TK Siswa Budhi dan meninjau lembar penilaian kemampuan berhitung anak semester pertama tahun 2016/2017;
- d. mendiskusikan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B2 tentang penggunaan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak;
- e. mendiskusikan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B2 tentang waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian.

3.6.2 Tahap Siklus I

Pada tindakan pra siklus diketahui bahwa kemampuan berhitung 1-20 anak kelompok B2 TK Siswa Budhi masih rendah, oleh karena itu dilakukan siklus I. Penerapan siklus I ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung 1-20 anak dengan menggunakan media permainan congklak. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan dalam melakukan tindakan sebagai solusi masalah yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema pembelajaran;
- 2) Mengenalkan media permainan congklak pada guru;
- 3) Membuat instrumen penilaian kemampuan berhitung anak;
- 4) Menyusun lembar kerja anak;

b. Tindakan

Siklus I ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung anak. Tahap tindakan ini merupakan tahap pelaksanaan dari kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut.

1) Circle time

- a) Guru dan anak melakukan senam bersama
- b) Guru mengajak anak bernyanyi bersama tentang tema hari ini
- c) Guru dan anak melakukan doa bersama sebelum pembelajaran
- d) Guru menyampaikan materi religi
- e) Guru menyampaikan materi calistung

2) Sentra

- a) Guru mengajak anak berdoa bersama dan kemudian dilanjut makan bersama
- b) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan hari ini
- c) Guru mengabsen anak-anak dengan bernyanyi bersama
- d) Guru bertanya kepada anak tentang pembelajaran sebelumnya
- e) Guru bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dilakukan hari ini
- f) Guru menunjukkan congklak pada anak
- g) Guru menjelaskan tentang congklak pada anak

3) Inti (pijakan saat bermain)

- a) guru mengajak anak untuk memilih tempat bermain congklak, kemudian guru mengajak anak untuk memilih satu temannya untuk menjadi pasangannya;
- b) guru menjelaskan aturan bermain congklak;
- c) guru menjelaskan cara bermain congklak pada anak yaitu pertama anak harus memasukkan biji-bijian sebanyak lima biji kesetiap lubang/sawah kecuali lumbung dan kemudian anak harus melakukan undian atau suit untuk menentukan pemain pertama;

- d) anak yang mendapatkan giliran pertama memilih salah satu biji congklak dan memasukkan satu persatu biji sampai habis;
- e) pemain kedua menunggu gilirannya sampai pemain pertama berhenti karena tidak ada lagi biji yang bisa diambil dari sawah;
- f) pemain kedua melakukan hal sama seperti yang dilakukan pemain pertama;
- g) permainan dilanjutkan hingga semua biji habis tersimpan di lumbung masing-masing;
- h) pemain yang lebih banyak mempunyai biji congklak adalah pemenangnya;
- i) guru mengajak anak yang bermain menghitung biji yang didapat dimasing-masing lumbung.
- j) guru memberikan tugas tes tulis kepada anak.

4) Penutup

- a) Guru melakukan evaluasi tentang materi pada hari ini, yaitu bertanya materi yang telah dijelaskan kepada anak;
- b) Guru menunjuk satu persatu anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20 (misalnya ayo berhitung 1-20?, $5 + 5 =$ berapa?);
- c) Guru menutup pembelajaran dengan memberi motivasi kepada anak, memberikan informasi mengenai tema hari esok, bernyanyi, berdoa bersama, dan kemudian ditutup dengan salam;

c. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan, yaitu dengan mengamati kegiatan belajar anak kelompok B2 selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang diamati pada anak meliputi ketepatan menyebutkan lambang bilangan 1-20, ketepatan menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, ketepatan menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20, dan ketepatan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 4 pengamat, dua pengamat pengamati kemampuan berhitung anak, sedangkan dua pengamat lainnya mengamati kegiatan belajar anak selama proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kendala-kedala yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

d. Tahap refleksi

Refleksi dilakukan untuk menjelaskan dan menyimpulkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan. Refleksi dijadikan acuan dasar untuk melaksanakan tindakan selanjutnya, apabila target hasil yang diinginkan belum tercapai secara optimal.

3.7 Data dan Sumber Data

Data didapat dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang didapat dari hasil wawancara dan observasi dari guru. Wawancara dan observasi dilakukan sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan bermain congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Data kuantitatif merupakan data yang didapat dari hasil tes unjuk kerja anak sesudah melakukan kegiatan bermain congklak.

Sumber data dari penelitian ini adalah guru di sentra persiapan, anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, kepala sekolah, dokumen dan arsip-arsip sekolah serta beberapa referensi yang relevan.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Tektik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Berikut adalah penjelasan dari teknik pengumpulan data tersebut.

3.8.1 Metode Observasi

Observasi merupakan instrumen untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas (Mulyasa, 2009:69). Menurut Arikunto (2002:133) observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Observasi merupakan cara yang paling efektif untuk mendapatkan data informasi dalam melakukan pengamatan. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas anak serta kendala-kendala yang muncul pada saat penelitian di kelompok B2. Metode observasi dipilih karena dapat dilaksanakan langsung. Aktivitas guru yang dinilai adalah bagaimana keterampilan guru dalam mengkomunikasikan pada saat mengajar. Observasi guru menggunakan lembar observasi *rating scale* (skala penilaian). Aktivitas anak yang dinilai adalah kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-20, menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan, dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20.

3.8.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya langsung dengan narasumber. Menurut Arikunto (2002:132) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi dari terwawancara. Metode wawancara dilakukan sebelum melakukan penelitian dan sesudah melakukan penelitian dengan guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Wawancara sebelum penerapan bertujuan untuk mengetahui media dan metode yang digunakan guru, serta mengetahui kendala yang dialami guru saat menerapkan media tersebut. Wawancara sesudah tindakan bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

3.8.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam menjaring data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2014:227). Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis atau berupa foto saat kegiatan berlangsung dikelompok B2 TK Siswa Budhi. Adapun kegiatan dokumentasi diperoleh meliputi daftar nama anak, daftar nama guru, profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan lembar penilaian perkembangan berhitung anak di kelompok B2.

3.8.4 Tes Unjuk Kerja

Tes merupakan penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa secara langsung (Triyanto, 2011:271). Penelitian ini menggunakan metode tes karena dapat digunakan untuk memperoleh data hasil belajar anak. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes tulis yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar. Unjuk kerja tes lisan yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20. Unjuk kerja berupa tes tulis merupakan hasil dalam menyelesaikan LKA yang diberikan, yaitu perintah untuk menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda dan menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20. Unjuk kerja dalam menyebutkan penambahan dan pengurangan juga akan dilakukan dengan menggunakan media permainan congklak, yaitu dengan cara menjumlah atau mengurangi biji yang ada di dalam sawah. Tujuan tes unjuk kerja digunakan untuk mendapatkan data tingkat pencapaian anak kelompok B2 TK Siswa Budhi dalam berhitung 1-20 setelah diterapkan kegiatan permainan congklak.

3.9 Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk memperkuat hasil dari data kualitatif. Analisis dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes unjuk kerja, sedangkan analisis data kualitatif digunakan

untuk menganalisis hasil wawancara dan observasi. Analisis data kualitatif menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu menanyakan tentang hal-hal dengan membawa lembar pertanyaan dan bertanya tentang garis besarnya saja, tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak, dan observasi digunakan untuk mengukur kemampuan mengajar guru.

3.9.1 Langkah-langkah Analisis Data

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Merekap hasil tes unjuk kerja
- b. Memberi skor kepada masing-masing anak sesuai indikator penilaian yang ditentukan
- c. Mengolah skor dengan rumus

- 1) Analisis data individu /anak

$$\text{Rumus: } pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

Pi : prestasi individual

Srt : skor tercapai individu

Si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2014:284)

- 2) Analisis data klasikal/kelas

$$\text{Rumus: } M = \frac{\sum X}{N}$$

Ket:

M : Mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai

(Magsun,dkk., 1992)

- 3) Analisis data ketuntasan hasil belajar anak klasikal

$$\text{Rumus : } fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Magsun,dkk., 1992)

3.9.2 Kriteria Penilaian

Berikut ini adalah kualifikasi penilaian berhitung anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

Tabel 3.1 Kriteria perkembangan kemampuan berhitung anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 < N \leq 100$
Baik	$60 < N \leq 80$
Cukup	$40 < N \leq 60$
Kurang	$20 < N \leq 40$
Sangat Kurang	$10 < N \leq 20$

(Sumber Masyhud,2014:289)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri atas 1-2 pertemuan. Keberhasilan dari proses kemampuan berhitung anak kelas B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember melalui permainan congklak ditentukan oleh nilai yang diperoleh, yaitu:

- Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mendapatkan ≥ 60 maka anak tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak.
- Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 60 maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung melalui permainan congklak.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan media permainan congklak/ dhakon pada kelompok B2 di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahu pelajaran 2016/2017, dilaksanakan melalui 2 siklus, pada siklus I diawali dengan kegiatan tanya jawab sesuai dengan tema, menjelaskan kegiatan bermain congklak dan setiap anak ikut berhitung pada saat guru memasukkan biji congklak ke dalam lubang congklak/ sawah. Kegiatan selanjutnya menilai kemampuan berhitung anak melalui dua tes, yaitu (1) tes tes tulis (menulis bilangan sesuai dengan jumlah benda dan menghubungkan banyak gambar dengan lambang bilangannya); dan (2) tes lisan (menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan media congklak). Kendala yang dialami pada siklus I yaitu, guru masih kesulitan dalam mengkondisikan anak, saat pembelajaran berlangsung masih banyak anak yang tidak tertib, terdapat beberapa anak kesulitan ketika menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan, dan anak merasa cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I namun pada siklus II guru membagi anak menjadi 5 kelompok yang masing-masing ada 3 anggota agar guru lebih mudah untuk melihat perkembangan anak dan agar anak lebih terkondisikan.
- 5.1.2 Melalui penerapan media permainan congklak/ dhakon dalam pembelajaran berhitung anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan

Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 58,3 dan pada siklus II meningkat 71,3. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II sebesar 13.

5.2 Saran

Bedasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka diajukan beberapa saran. Beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. guru hendaknya mempertimbangkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media permainan congklak;
- b. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak;

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi guru-guru untuk menerapkan metode permainan congklak dalam kegiatan pembelajaran berhitung;
- b. Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi dan mendukung pembelajaran menggunakan media permainan congklak bagi guru-guru, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini hendaknya dijadikan sebagai acuan penelitian sejenis selanjutnya;
- b. Hendaknya mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, H. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B Di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Jogjakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Cetakan Keduabelas. PT Asdi Mahasatya
- Citrasari, M.D. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Congklak (Dakon) Pada Anak Kelompok B TK Kartini Kecamatan Cilacap Utara Kabupaten Cilacap Semester Genap Tahun Ajaran 2011-2012. *Skripsi*. Purwokerto. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan.
- Khorida, L.M dan Fadlilah, M. 2013. *Pendidikan KARAKTER Anak Usia Dini..* Jogjakarta: AR- RUZZ MEDIA.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Magsun,dkk. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember. Universitas Jember.
- Martiana. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Merta' ush Shiblyan Singocandi Kudus. *Jurnal*. Kudus. ISSN 308-1088-1.
- Masitoh, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Cetakan Keenam Belas. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Masyhud S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan.

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Cetakan Kedua. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Cetakan Kesepuluh. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan kedua. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta.
- Rahmawati, D dan Destarisa, R. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Cetakan Pertama. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Safitri, E. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak Di Taman Kanak- Kanak Nurus Iman Bandar Lampung*. *Skripsi*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Santrock. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Setyowahyudi, R. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Ular Tangga Di TK Jember Permain 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2015/2016*. *Skripsi*. Jember. Universitas Negeri Jember.
- Suharsono. 2002. *Melejitkan IQ, IE, dan IS*. Depok: Inisiasi Press.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syamsidah. 2015. *Seratus Permainan PAUD dan TK*. Yogyakarta: Diva Kids.

Triyanto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Klas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.

Wardhani. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas. Cetakan Keenam*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Widyanti, R. 2014. Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B Di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014. *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	1. Bagaimanakah penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?	1. Permainan Congklak	1. Permainan congklak: a. Dimainkan oleh 2 orang. b. Setiap lobang diisi 5 biji-bijian atau kerikil. c. Melakukan undian untuk menentukan pemain pertama. d. Anak memilih salah satu biji congklak dan memasukkan satu persatu sampai habis. e. Pemain yang lebih banyak mempunyai biji congklak adalah pemenangnya.	1. Subjek Penelitian: Anak kelompok B di TK Siswa Budhi Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. 2. Informen: Guru kelompok B TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/ 2017. 3. Dokumen 4. Literatur yang relevan.	1. Jenis penelitian : Penelitian tindakan kelas (PTK) 2. Penentuan daerah penelitian: TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Tes unjuk kerja 4. Analisis data a. Diskriptif kuantitatif b. Diskriptif kualitatif a. Analisis data individu Rumus : $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} X100$ Ket : pi: prestasi individual Srt: Skor tercapai individu Si : Skor ideal yang dapatdicapaiolehindividu 100 : Konstanta (Sumber:Mashyud,2014:28 4)	Jika guru menerapkan permainan congklak dalam kegiatan pembelajaran, maka kemampuan anak berhitung kelompok B di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.
	2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak kelompok B di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?	2. Kemampuan Berhitung	2. Kemampuan Berhitung a. Menyebutkan lambang bilangan 1-20. b. Menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda c. Menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20 d. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.			

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	Pelajaran 2016/2017?				b. Analisis data kelas $M = \frac{\sum X}{N}$ Ket : <i>M</i> : Mean (rata-rata) $\sum X$: jumlah nilai <i>N</i> : banyaknya nilai (Magsun,dkk., 1992)	
					c. Analisis hasil ketuntasan belajar anak klasikal $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ Ket : <i>fr</i> :frekuensi relatif <i>f</i> : frekuensi yang didapatkan <i>ft</i> : frekuensi total 100% : konstanta (Magsun,dkk., 1992)	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru dan anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Kemampuan berhitung anak kelompok B2	Anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaiwates Kabupaten Jember
b.	Kemampuan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan permainan congklak	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
b.	Kegiatan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
c.	Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Tanggapan guru tentang permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
b.	Tanggapan guru tentang kekurangan dan kelebihan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

B.3 Pedoman Tes Unjuk Kerja

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Nilai tes unjuk kerja anak selama pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak	Anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

B.4 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil TK Siswa Budhi	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Siswa Budhi	Dokumen
3.	Daftar nama anak kelompok B2 TK Siswa Budhi	Dokumen
4.	Perangkat pembelajaran TK Siswa Budhi	Dokumen
5.	Daftar nilai kemampuan berhitung anak sebelum tindakan	Dokumentasi
6.	Foto kegiatan penelitian	Dokumentasi

LAMPIRAN C. HASIL WAWANCARA**C.1 Hasil Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang kegiatan dan metode yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan berhitung, kendala yang terjadi selama pembelajaran, dan memperoleh informasi tentang kemampuan anak kelompok B2 dalam berhitung.

Responden : guru kelompok B2

Nama Guru : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok B2 saat ini?	Kemampuan berhitung saat ini masih kurang baik, ada beberapa anak yang masih belum hafal lambang bilangan 1-20 sehingga belum mampu dalam penjumlahan dan pengurangan.
2.	Media apakah yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak?	Media yang digunakan selama ini adalah dengan menggunakan kartu angka/ huruf dan tabel angka.
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2?	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran yaitu anak belum bisa dikondisikan saat pembelajaran, dan anak juga kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Jember, 05 Agustus 2016

Guru Kelas

Pewawancara

Supriyatin, S.Pd
NUPTK. 7740746649300042

Novia Rahma Kareni
130210205069

C.2 Hasil Wawancara dengan Guru setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penerapan permainan congklak, kekurangan dan kelebihan permainan congklak serta memperoleh data kemampuan berhitung anak setelah menggunakan permainan congklak.

Responden : guru kelompok B2

Nama Guru : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Apakah kegiatan permainan congklak efektif dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak?	Iya sangat efektif, karena dengan permainan congklak anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya dengan cara bermain.
2.	Bagaimana tanggapan ibu tentang penggunaan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Penggunaan permainan ini sangat baik. Karena dengan adanya permainan ini anak dapat belajar yang juga diselipkan permainan yang menarik.
3.	Bagaimanakah kemampuan anak mengenal angka setelah tindakan?	Kemampuan anak lebih meningkat dan berkembang dengan baik. Dengan digunakannya permainan ini anak akan lebih mudah memahami konsep dalam berhitung.

Jember, 20 April 2017

Guru Kelompok B2

Pewawancara

Supriyatin, S.Pd
NUPTK. 7740746649300042

Novia Rahma Kareni
130210205069

LAMPIRAN D. DOKUMENTASI**D1. Identitas Sekolah****PROFIL SEKOLAH****a. Yayasan**

Nama Lengkap Lembaga	: SISWA BUDHI JEMBER KIDUL
Alamat	: Jln. Melatih Gg 2 No 56
Akte Pendirian	: AHU-0017932.AH.01.12.2016
Ketua Yayasan	: Dra. Halimatus Sakdiyah
Alamat	: Jln. Gajah Mada Gg X/63
Kewarganegaraan	: Indonesia

b. Sekolah

Nama Lengkap Sekolah	: TK SISWA BUDHI
Tingkat dan Jurusan Sekolah	: Pendidikan Formal
Kelompok atau Jurusan	: Taman Kanak-Kanak
Alamat Sekolah	: Jln. Melati Gg 2 No 56 Jember
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi : 07.15-10.15 WIB
Berdiri Sejak tanggal	: 7 Oktober 1987
Surat Ijin Pendirian	: 421.1/1884/413/2012
NSTK	: 002.05.24.11.017
NPSN	: 20556168

c. Kelapa Sekolah

Nama Lengkap	: Sri Hartini, S.Pd
Alamat	: Jln. MT. Haryono 68 Jember
Pendidika Terakhir	: S1
Kewarganegaraan	: Indonesia

d. Prasarana

Luas tanah	: 270 M ²
Luas Bangunan	: 193 M ²
Status Kepemilikan	: Milik Sendiri

e. Sarana

Kelas

Kelompok A : 1 ruang kelas

Kelompok B : 2 ruang kelas

Jumlah : 3 ruang kelas



D2. Daftar Nama Guru

**Daftar Nama Guru Dan Kepala Sekolah TK Siswa Budhi Kecamatan
Kaliwates Kabupaten Jember**

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	P/L	Jabatan	Pendidikan
1.	Sri Hartini	Jember, 14 Juni 1966	P	Kepala Sekolah	S1 PAUD
2.	Supriyatin	Jember, 8 April 1968	P	Guru	S1 PAUD
3.	Indriya Pangesuti	Jember, 11 Oktober 1981	P	Guru	S1 PAUD
4.	Eva Ayuningsih	Jember, 8 Oktober 1991	P	Guru	SMA

D3. Daftar Nama Anak

**Daftar Nama Anak Kelompok B2 TK Siswa Budhi
Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember
Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			L	P
1.	Aldi Firmansyah	Aldi	✓	
2.	Ahmad Fahmi Ariyanto	Fahmi	✓	
3.	Ahmad Faris Ariyanto	Faris	✓	
4.	Aurelia Dwi Septa A.	Aurel		✓
5.	Arya Medityo Yudatama	Tyo	✓	
6.	Azahra Maulida Pratiwi	Rara		✓
7.	Devita Putri Anggraini	Devi		✓
8.	Dimas Yusuf Adinata	Dimas	✓	
9.	Dwi Krisna Prasetya	Krisna	✓	
10.	Keyla Ayu Sybilla	Keyla		✓
11.	M. Daffa Riski Al-Furkon	Daffa	✓	
12.	M. Vino Al-Farizy	Vino	✓	
13.	Nafisah Tri Rahayu	Nafisah		✓
14.	Naffa Thalita Khusnia	Naffa		✓
15.	Naysila Salsabila Putri	Sila		✓
Jumlah			8	7

LAMPIRAN E. DAFTAR NILAI PRASIKLUS

**Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 TK Siswa
Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember**

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Aldi			√		
2.	Fahmi				√	
3.	Faris				√	
4.	Aurel		√			
5.	Tyo			√		
6.	Rara		√			
7.	Devi			√		
8.	Dimas				√	
9.	Krisna	√				
10.	Keyla		√			
11.	Daffa		√			
12.	Vino		√			
13.	Nafisah			√		
14.	Naffa				√	
15.	Sila	√				
Total		2	5	4	4	0
Persentase (%)		13,33%	33,33%	26,66%	26,66%	0 %

Keterangan :

Kriteria Penilaian

SK (Sangat Kurang) : Anak tidak mengikuti proses pembelajaran

K (Kurang) : Anak belum mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20

- C (Cukup) :Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan tetapi masih 1-10
- B (Baik) :Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-15
- SB (Sangat Baik) :Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20 dengan tepat

- a. Penghitungan prosentase hasil penilaian kemampuan berhitung anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

Fr : frekuensi relatif

F : frekuensi yang didapatkan

Ft : frekuensi total

100%` : konstanta

$$SK : \frac{2}{15} \times 100\% = 13,33\%$$

$$K : \frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$$

$$C : \frac{4}{15} \times 100\% = 26,66\%$$

$$B : \frac{4}{15} \times 100\% = 26,66\%$$

$$SB : \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat kurang	$0 \leq N < 20$

(Sumber Masyhud, 2014:289)

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran bila mencapai nilai ≥ 60 .

Ketuntasan hasil belajar anak klasikal:

$$\text{Tuntas} : \frac{4}{15} \times 100\% = 26,6\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} : \frac{11}{15} \times 100\% = 73,3\%$$

b. Perhitungan nilai rata-rata pada hasil penilaian kemampuan berhitung anak

Jumlah skor yang diperoleh anak

No	Kualifikasi	Skor	f	Jumlah skor
1	Sangat baik	0	5	0
2	Baik	4	4	16
3	Cukup	4	3	12
4	Kurang	5	2	10
5	Sangat kurang	2	1	2
Jumlah				40

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{40}{15(5)} \times 100 \\ &= \frac{4000}{75} = 53,33 \end{aligned}$$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil obsevasi awal mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B2 berdasarkan persentase, didapatkan 73,3% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 26,6 % sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan anak mengenal huruf dapat meningkat.

Jember, 05 Agustus 2016

Guru Kelompok B2

Supriyatin, S.Pd.

Keterangan :

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan anak mengenal huruf secara individual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan :

- pi : Prestasi Individu
srt : Skor Tercapai Individu
si : Skor Ideal yang dapat dicapai individu
100 : konstanta

(Sumber: Masyud, 2014: 284)

2. Rumus kemampuan anak mengenal huruf dengan nilai rata-rata kelas:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- M : mean (rata-rata)
 $\sum X$: jumlah nilai
N : banyak nilai (anak)

(Sumber, Magsun,dkk.,1992)

3. Rumus mengetahui frekuensi dan persentase:

$$Fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

- fr : frekuensi relatif
f : frekuensi yang didapatkan
ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun,dkk., 1992)

Kriteria Penelitian Kemampuan Berhitung Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$0 \leq N < 20$

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mendapatkan ≥ 60 maka anak tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak.
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 60 maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung melalui permainan congklak.

a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria

- | | |
|------------------|---------------------------------------|
| 1) Sangat baik | $= \frac{3}{15} \times 100 = 20 \%$ |
| 2) Baik | $= \frac{4}{15} \times 100 = 26,6 \%$ |
| 3) Cukup | $= \frac{8}{15} \times 100 = 53,3 \%$ |
| 4) Kurang | = - |
| 5) Sangat Kurang | = - |

b. Perhitungan anak secara klasikal

$$\text{Rumus : } M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{865}{15} = 58,3$$

Keterangan :

M : Mean yang kita cari

$\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/ bilangan/ skor/ nilai yang ada

N : *Number of Cases* (banyaknya angka/ bilangan/ skor/ nilai itu sendiri)

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan anak kelompok B2 dalam berhitung pada siklus I, nilai seluruh anak secara klasikal yaitu 58,3 dengan kualifikasi cukup.

c. Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak.

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 60 dan akan dikatakan belum tuntas apabila mencapai < 60 .

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Tuntas} = \frac{7}{15} \times 100\% = 46,6 \%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{8}{15} \times 100\% = 53,3 \%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P : Angka persentase

Kriteria penelitian kemampuan motorik halus anak baik secara individu maupun rata-rata kelas/ klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$0 \leq N < 20$

(Masyhud, 2014: 289)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung pada anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 60 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dinyatakan mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I meskipun hasil yang dicapai belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok yang diperoleh pada prasiklus yaitu 53,3 % kemudian pada pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 58,3. Mengetahui bahwa pada siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan maka dilakukan tindakan siklus II agar kemampuan anak dalam berhitung dapat meningkat.

Jember, 20 April 2017

Peneliti,

Novia Rahma Kareni

G.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung anak Kelompok B2 pada Siklus II

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Menyebutkan lambang bilangan 1-20.					Menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda					Menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20					Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan.							SB	B	C	K	T	BT
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5								
1	Aldi				✓				✓					✓				✓				12	60		✓			✓	
2	Fahmi					✓				✓						✓			✓			17	85	✓				✓	
3	Faris					✓				✓					✓					✓		17	85	✓				✓	
4	Aurel				✓				✓					✓				✓				12	60		✓			✓	
5	Tyo					✓				✓					✓				✓			16	80	✓				✓	
6	Rara				✓			✓						✓				✓				11	55			✓			✓
7	Devi				✓				✓						✓				✓			14	70		✓			✓	
8	Dimas					✓				✓						✓				✓		18	90	✓				✓	
9	Krisna				✓				✓					✓				✓				12	60		✓			✓	
10	Keyla				✓				✓					✓				✓				12	60		✓			✓	
11	Daffa					✓			✓						✓					✓		16	80	✓				✓	
12	Vino				✓				✓					✓					✓			13	65		✓			✓	
13	Nafisah					✓				✓					✓				✓			16	80	✓				✓	
14	Naffa					✓				✓						✓			✓			17	85	✓				✓	
15	Sila				✓			✓						✓				✓				11	55			✓			✓
		Jumlah																					1070						
		Nilai Rata-rata kelas																					71,3						

a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria

$$6) \text{ Sangat baik} = \frac{7}{15} \times 100 = 46,6 \%$$

$$7) \text{ Baik} = \frac{6}{15} \times 100 = 40 \%$$

$$8) \text{ Cukup} = \frac{2}{15} \times 100 = 13,3 \%$$

$$9) \text{ Kurang} = -$$

$$10) \text{ Sangat Kurang} = -$$

b. Perhitungan anak secara klasikal

$$\text{Rumus : } M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{1050}{15} = 71,3$$

Keterangan :

M : Mean yang kita cari

$\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/ bilangan/ skor/ nilai yang ada

N : *Number of Cases* (banyaknya angka/ bilangan/ skor/ nilai itu sendiri)

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan anak kelompok B2 dalam berhitung pada siklus II, nilai seluruh anak secara klasikal yaitu 71,3 dengan kualifikasi baik.

c. Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak.

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 60 dan akan dikatakan belum tuntas apabila mencapai < 60 .

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Tuntas} = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,6 \%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{2}{15} \times 100\% = 13,3 \%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P : Angka persentase

Kriteria penelitian kemampuan motorik halus anak baik secara individu maupun rata-rata kelas/ klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Nilai
Sangat Baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sanga Kurang	$0 \leq N < 20$

(Masyhud, 2014: 289)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung pada anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 60 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B2 TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dinyatakan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari prasiklus ke siklus I dan siklus II, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 71,3. Terdapat 13 anak (86,6) dinyatakan tuntas dan 2 anak (13,3) dinyatakan tidak tuntas dari 15 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2 di Tk Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun 2016/2017 pada siklus II dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Jember, 26 April 2017

Peneliti,

Novia Rahma Kareni

G.3 Pedoman Kriteria Penilaian Indikator Berhitung Anak

Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

Indikator	skor	Keterangan
Menyebutkan lambang bilangan 1-20	1	Anak tidak mau melakukan kegiatan
	2	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10
	3	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-15
	4	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan bantuan guru
	5	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan lancar
Menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	1	Anak tidak mau melakukan kegiatan
	2	Anak mau melakukan kegiatan tetapi masih belum tepat
	3	Anak mampu menulis lambang dengan tepat namun dengan bantuan guru
	4	Anak mampu menulis lambang bilangan tanpa bantuan guru tetapi masih belum selesai
	5	Anak mampu menulis lambang bilangan sampai selesai dengan tepat tanpa bantuan guru
Menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20	1	Anak tidak dapat atau tidak mau melakukan kegiatan
	2	Anak mampu menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan melalui kegiatan menarik garis kurang dari 5 soal dari 8 soal tanpa bantuan guru
	3	Anak mampu menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan melalui kegiatan menarik garis sebanyak 5 soal dari 8 soal tetapi dibantu guru
	4	Anak mampu menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan melalui kegiatan menarik garis sebanyak 8 tetapi dengan bantuan guru
	5	Anak mampu menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan melalui kegiatan menarik garis sebanyak 8 dengan tepat tanpa bantuan guru
Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan	1	Anak tidak dapat atau tidak mau melakukan kegiatan
	2	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sebanyak 10 biji dari 20 biji congklak melalui permainan congklak tetapi dibantu guru
	3	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sebanyak 10 biji dari 20 biji congklak melalui permainan congklak tanpa bantuan guru
	4	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sebanyak 20 biji congklak melalui permainan congklak tetapi dibantu guru
	5	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sebanyak 20 biji dari 20 biji congklak melalui permainan congklak tanpa bantuan guru

LAMPIRAN H. PERANGKAT PEMBELAJARAN

H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Prasiklus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 1/Agustus /1
 Hari / Tanggal : Senin /7 Agustus 2016
 Kelompok / Usia : TK B /5-6 Tahun
 Tema / Sub Tema : Diriku / Badanku (Kaki)
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan:)</p> <ol style="list-style-type: none"> Doa sebelum dan sesudah belajar Nama anggota tubuh . (Catatan: materi bercerita tentang bagian badanku). Lagu “Badanku ” <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (KI 1.1) Bersikap percaya diri (KI 2.5) Menjaga kebersihan diri. (KI 1.2) Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan (KI 2.1, 2.8) 	<ol style="list-style-type: none"> Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00- 07.15 WIB) <ol style="list-style-type: none"> Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB) <ol style="list-style-type: none"> Pelaksanaan SOP Circle Time(Senam bersama) Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB) <ol style="list-style-type: none"> Religi : SOP Penyampaian materi Religi Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung Fisik-Motorik : Melempar dan menangkap bola. Break Time (08.45 – 09.00 WIB) <ol style="list-style-type: none"> Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan Pelaksanaan kegiatan (2.8) SENTRA (09.00 – 10.00 WIB) <ol style="list-style-type: none"> Pijakan Lingkungan <ol style="list-style-type: none"> Dilaksanakan saat breaktime Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan Pijakan sebelum bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Penyambutan <ol style="list-style-type: none"> Tempat tas, kalung (no. Dada) Circle Time <ol style="list-style-type: none"> Tape recorder, CD Materi Pagi <ol style="list-style-type: none"> Gambar huruf hijaiyah Kertas, alat tulis Bola Breaktime <ol style="list-style-type: none"> Wastafel, lap tangan, sabun, air Sentra <ol style="list-style-type: none"> Pijakan lingkungan <ul style="list-style-type: none"> Huruf , kata aku gambar aku Gambar tubuhku (tangan) Gambar Maze, pensil Pijakan Sebelum Bermain <ul style="list-style-type: none"> Gambar anak laki-laki-permpuan Pijakan Saat Bermain 	Nilai, Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan
			Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> Anak bisa mengenal anggota tubuh. Anak bisa menggunakan anggota tubuh.
			Sosem	2.5-	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa menyapa pada saat penyambutan
			Kognitif,	2.2	<ul style="list-style-type: none"> Anak aktif bertanya tentang kegiatan

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain Pelaksanaan kegiatan <p>C. Pijakan Saat Bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra 2. Anak melakukan kegiatan menghitung dan menyebutkan lambang bilangan 3. Anak melakukan kegiatan meniru dan menyebut huruf : k a k i 4. Anak melakukan kegiatan membuat perkusi. <ol style="list-style-type: none"> i. Mainan Pendamping : a. Puzzle, b. Kartu huruf <p>D. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan kegiatan (4.11) <p>6. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan SOP Penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu angka. • Kertas, alat tulis. • Tutup botol, stoples plastik <p>D. Pijakan Setelah Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa <p>VI. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doa sesudah belajar 2. Sisir. 	Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa memahami bahasa ekspresi
			Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

Kepala TK Siswa Budhi

Guru Pamong

Peneliti

Sri Hartini, S.Pd.
 NUPTK. 4946744646300042

Supriyatin, S.Pd.
 NUPTK.7740746649300042

Novia rahma Kareni

H.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 2/April /4
 Hari / Tanggal : 20 April 2017
 Kelompok / Usia : TK B2 /5-6 Tahun
 Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi (Telepon)
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan:)</p> <p>1. Doa sebelum dan sesudah belajar</p> <p>2. Bercerita tentang alat komunikasi . ,manfaat dan fungsi alat komunikasi (3.6, 3.12, 4.12, 4.15)</p> <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <p>1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (KI 1.1)</p> <p>2. Bersikap percaya diri (KI 2.5)</p> <p>3. Menjaga kebersihan diri. (KI 1.2)</p>	<p>1. Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00- 07.15 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa <p>2. Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Circle Time(Senam bersama) <p>3. Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Religi : SOP Penyampaian materi Religi (membaca surah Al-Fatihah) • Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung (menulis nama alat komunikasi, “ t-e-l-e-p-o-n”. <p>4. Break Time (08.45 – 09.00 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan • Pelaksanaan kegiatan (2.8) <p>5. SENTRA (09.00 – 10.00 WIB)</p> <p>a. Pijakan Lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dilaksanakan saat breaktime • Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan <p>b.Pijakan sebelum bermain</p>	<p>1. Penyambutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat tas, kalung (no. Dada) <p>2. Circle Time</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tape recorder, CD • <p>3. Materi Pagi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar huruf hijaiyah • Kertas, alat tulis <p>4. Breaktime</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wastafel, lap tangan, sabun, air <p>5. Sentra</p> <p>a. Pijakan lingkungan – Media permainan congklak</p> <p>b. Pijakan Sebelum Bermain</p>	Nilai, Agama dan Moral	1.1 1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan • Anak terbiasa menghargai lingkungan sekitar.
			Motorik	3.3.1- 4.3.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah
			Sosem	2.6- 2.7.3	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menaati tata tertib • Anak sabar menunggu giliran

	<p>Pijakan Sesudah Bermain</p> <ul style="list-style-type: none">• Pelaksanaan kegiatan (4.11) <p>6. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB)</p> <p>a. Melaksanakan SOP Penutup</p>	<p>6. Penutup</p> <p>a. Doa sesudah belajar</p>		
--	---	--	--	--

Kepala TK Siswa Budhi

Guru Pamong

Peneliti

Sri Hartini, S.Pd.
NUPTK. 4946744646300042

Supriyatin, S.Pd.
NUPTK.7740746649300042

Novia rahma Kareni

H.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 2/April /5
 Hari / Tanggal : 26 April 2017
 Kelompok / Usia : TK B2 /5-6 Tahun
 Tema / Sub Tema : Pekerjaanku (Petani)
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan:)</p> <p>1. Doa sebelum dan sesudah belajar</p> <p>2. Bercerita tentang macam-macam pekerjaan (petani, guru, dokter) (3.6, 3.12, 4.12, 4.15)</p> <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <p>3. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (KI 1.1)</p> <p>4. Bersikap percaya diri (KI 2.5)</p> <p>5. Menjaga kebersihan diri. (KI 1.2)</p> <p>6. Bertanggung jawab akan tugas yang diberikan (KI 2.14)</p>	<p>1. Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00- 07.15 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa <p>2. Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Circle Time(Senam bersama) <p>3. Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Religi : SOP Penyampaian materi Religi (membaca surah Al-Fatihah) • Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung (menulis pekerjaan) , “ p-e-t-a-n-i”. <p>4. Break Time (08.45 – 09.00 WIB)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan • Pelaksanaan kegiatan (2.8) <p>5. SENTRA (09.00 – 10.00 WIB)</p> <p>a. Pijakan Lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dilaksanakan saat breaktime • Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan <p>b. Pijakan sebelum bermain</p> <p>a. Guru menjelaskan materi dengan</p>	<p>1. Penyambutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat tas <p>2. Circle Time</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tape recorder, CD <p>3. Materi Pagi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar huruf hijaiyah • Kertas, alat tulis • Bola <p>4. Breaktime</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wastafel, lap tangan, sabun, air <p>5. Sentra</p> <p>a. Pijakan lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huruf “petani”, “sawah”, “lambung” • Gambar petani, sawah, lambung. <p>b. Pijakan Sebelum Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar pekerjaan (petani) <p>c. Pijakan Saat Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartu angka. • Kertas, alat tulis. • Permainan congklak <p>d. Pijakan Setelah Bermain</p>	Nilai, Agama dan Moral	1.1 – 1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan. • Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan
			Motorik	3.3- 4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal fungsi dan mafaat sawah
			Sosem	2.5-	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyapa pada saat penyambutan
			Kognitif,	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak aktif bertanya tentang kegiatan

	<p>tema yang akan di pelajari hari ini.</p> <p>b. Guru menjelaskan pekerjaan petani (sawah, lumbung)</p> <p>c. Guru menunjukkan permainan congklak pada anak, dan menjelaskan cara bermain.</p> <p>d. Guru menjelaskan satu persatu bagian-bagian congklak</p> <p>e. Guru mengajak anak untuk ikut berhitung bersama saat guru membagi biji congklak di masing-masing lumbung</p> <p>c. Pijakan Saat Bermain/ inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi semua anak menjadi 2 kelompok, agar didalam melakukan kegiatan lebih bisa dikondisikan. 2. Guru mengajak kelompok satu untuk bermain congklak dulu dan kemudian untuk kelompok dua adalah menjadi wasit atau juri bagi kelompok satu, kemudian apabila kelompok satu sudah selesai maka kelompok satu akan menjadi wasit atau juri bagi kelompok dua. 3. Guru memberikan aturan permainan kepada anak. 4. Guru mengamati permainan sampai selesai. 5. Guru mengajak anak yang sudah selesai bermain untuk menghitung biji congklak agar mengetahui siapa pemenangnya. 6. Guru mengajak anak yang sudah bermain congklak untuk mengerjakan tugas kegiatan kedua yaitu: mengerjakan LKA dengan perintah “ hitung jumlah padi didalam kotak kemudian tuliskan angka didalam lingkaran” 7. Anak menghubungkan banyaknya gambar dengan lambang bilangan 1-20 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa <p>7. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Doa sesudah belajar 	<p>Bahasa</p> <hr/> <p>Seni</p>	<p>3.11-4.11</p> <hr/> <p>3.15-4.15</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa memahami bahasa ekspresi <hr/> • Anak bisa melakukan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan
--	---	---	---------------------------------	---	--

	<p>8. Anak menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1-20 dengan menggunakan permainan congklak</p> <p>➤ Mainan Pendamping : a. Puzzle, b. Kartu angka</p> <p>d. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kegiatan (4.11) <p>6. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB)</p> <p>a. Melaksanakan SOP Penutup</p>		
--	--	--	--

Kepala TK Siswa Budhi

Guru Pamong

Peneliti

Sri Hartini, S.Pd.
NUPTK. 4946744646300042

Supriyatin, S.Pd.
NUPTK.7740746649300042

Novia rahma Kareni

LAMPIRAN I. PEDOMAN TES TULIS DAN TES LISAN

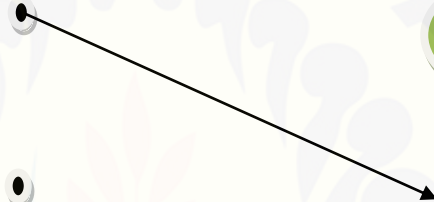
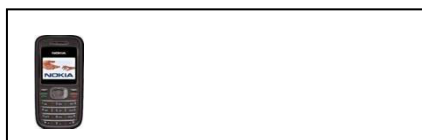
I.1 Tes Tulis Siklus I

Ayo tarik garis bilangan dengan lambang bilangan!

Nama :

Tanggal :

Nilai:

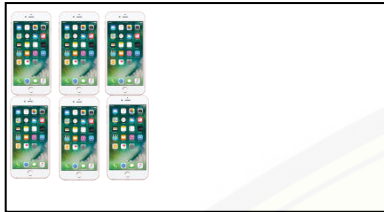


Menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda

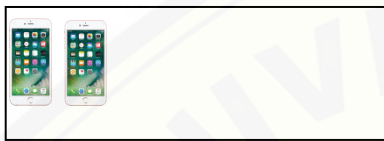
Nama :

Tanggal:

Nilai :



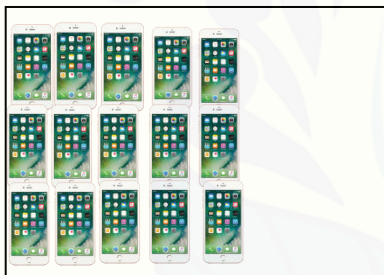
==



==



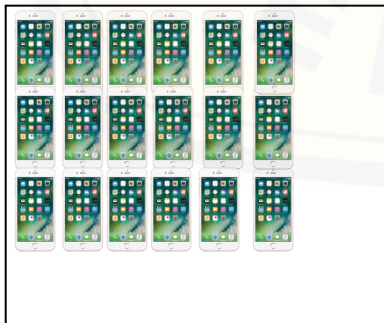
==



==



==



==



==



I. 2 Tes Tulis Siklus II

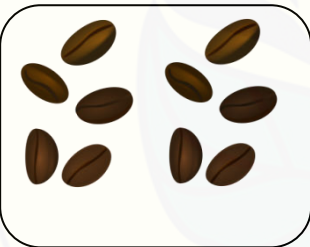

Hubungkan biji kopi dari hasil pengurangan dalam kotak dengan angka yang sesuai dengan jumlahnya!


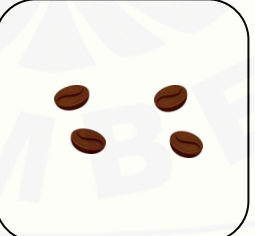
nama hari tanggal

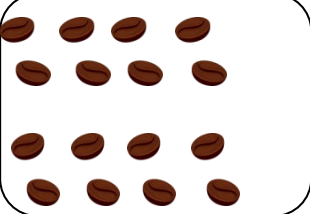


-

10


-

16


-

5


-

14

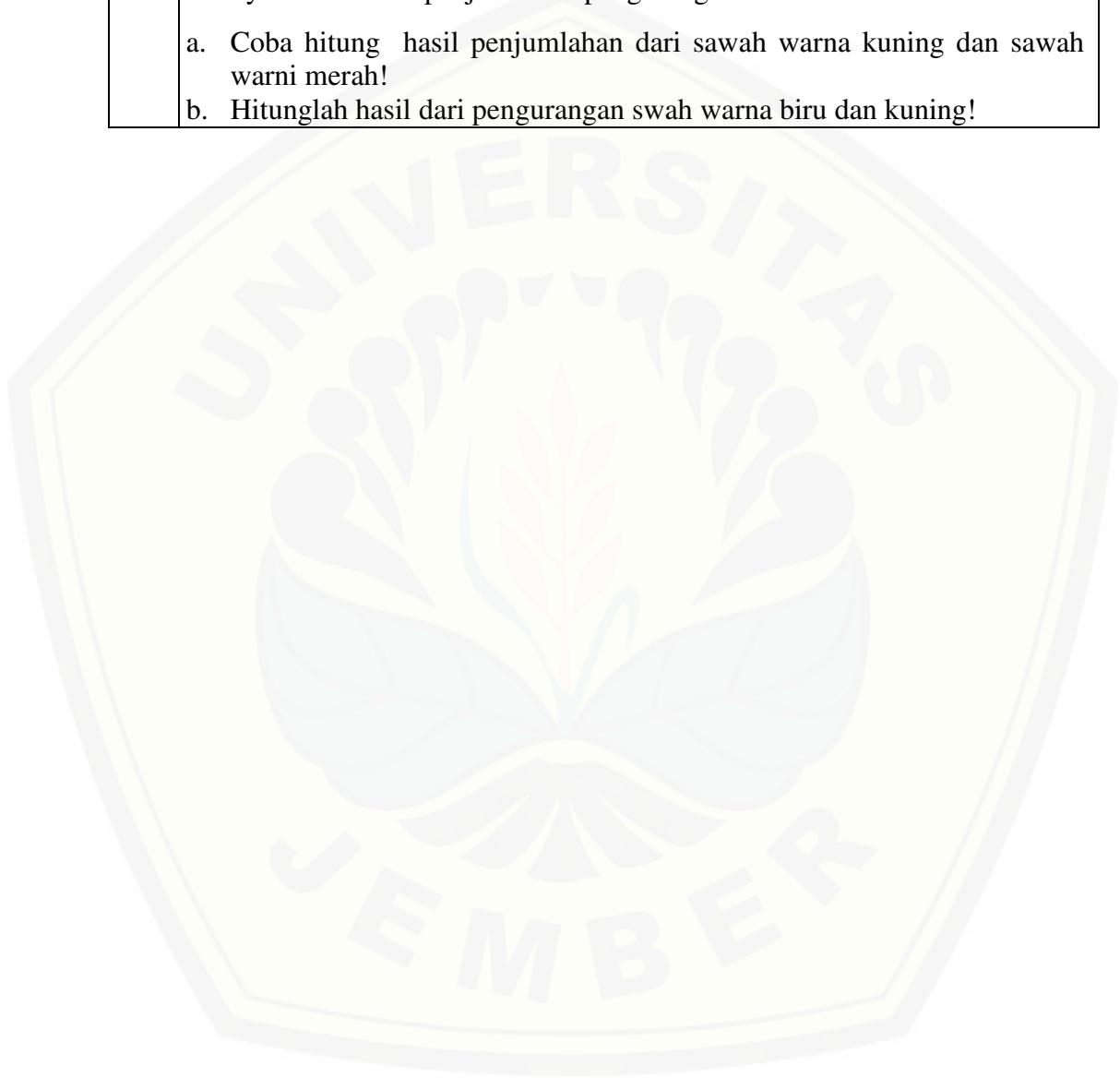

-

7

nilai

paraf

I.3 Tes Lisan

No.	Pedoman Penilaian Tes Lisan
1.	Menyebutkan bilangan 1-20 a. Coba berhitung 1-20!
2.	Menyebutkan hasil penjumlahan pengurangan a. Coba hitung hasil penjumlahan dari sawah warna kuning dan sawah warna merah! b. Hitunglah hasil dari pengurangan sawah warna biru dan kuning!



LAMPIRAN J. DOKUMENTASI KEGIATAN

J.1 Foto Pelaksanaan Siklus I



Gambar 1. Guru menunjukkan contoh media permainan congklak



Gambar 2. Guru memberikan contoh bermain congklak



Gambar 3. Kegiatan permainan congklak



Gambar 4. Kegiatan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan media congklak

J.2 Foto Pelaksanaan Siklus II



Gambar 1. Guru memberikan contoh memberikan bermain congklak



Gambar 2. Kegiatan bermain congklak


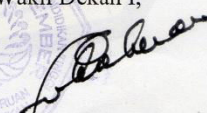


Gambar 3. Kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-20





Gambar 1. Kegiatan mengerjakan tugas

J.3 Foto Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan 37- Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121 – Telp. (0331) 334988, 334988, Faximile: 0331-334988 Laman: www.fkip.unej.ac.id	
Nomor	3470 UN25.1.5/LT/2017	15 MAY 2017
Lampiran	:-	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala TK Siswa Budhi Kaliwates Jember		
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini :		
Nama	: Novia Rahma Kareni	
NIM	: 130210205069	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: PG-PAUD	
Bermaksud melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” di Sekolah yang Saudara Pimpin.		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.		
Demikian, atas kerja samanya yang baik kami sampaikan terimakasih.		
		 An. Dekan Wakil Dekan I, Dr. Sukatman, M. Pd. NIP 19640123 1998812 1 001

J.4 Foto Surat Pernyataan Penelitian

	TAMAN KANAK – KANAK ”SISWA BUDHI” NSTK : 002.05.24.11.017 Jalan Melati II No. 56 Jember ☎(0331) 428080
<u>SURAT KETERANGAN</u>	
Nomor : 06/S.Ket/TK.SB/III/2017	
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Sri Hartini, S.Pd
NUPTK	: 4946744646300042
Jabatan	: Kepala TK
Unit Kerja	: TK. SISWA BUDHI
Dengan ini menerangkan bahwa :	
Nama	: Novia Rahma Kareni
NIM	: 130210205069
Jurusan/Prodi	: Ilmu Pendidikan/ PG PAUD
Universitas	: Universitas Jember
<p>Telah melaksanakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) di TK SISWA BUDHI Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul ”Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Congklak di TK Siswa Budhi Tahun Pelajaran 2016/2017”.</p> <p>Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
Jember, 27 April 2017 Kepala TK  SRI HARTINI, S.Pd	

LAMPIRAN K. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama	NOVIA RAHMA KARENI
Tempat, Tanggal Lahir	Banyuwangi, 11 Banyuwangi 1994
Jenis Kelamin	Perempuan
Agama	Islam
Alamat Asal	Dsn. Tegalsari Lor RT/RW 012/003 Ds. Purwoasri Kec. Tegaldlimo
Alamat Tinggal	Jl. Kalimantan 02 No. 12 Kec. Sumpersari Kab. Jember
Telepon	085231177808
Program Studi	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	Ilmu Pendidikan
Fakultas	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Pertiwi	Banyuwangi	2001
2.	SD Negeri 2 Purwoasri	Banyuwangi	2007
3.	SMP Negeri 1 Tegaldlimo	Banyuwangi	2010
4.	MA Negeri 2 Jember	Jember	2013

