

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN  
BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh :  
ENDANG SAFITRI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI  
PERMAINAN CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh :  
ENDANG SAFITRI**

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
TAHUN 2016**

## **ABSTRAK**

### **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Endang Safitri**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan masalah di TK Nurul Iman yang berkaitan dengan kemampuan berhitung pada anak masih rendah, khususnya mengenai kemampuan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, melalui langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (checklis). Teknik analisa data dilakukan secara kualitatif. Dan menggunakan triangulasi. Hasil penelitian yang diperoleh tentang kemampuan berhitung menunjukkan perkembangan Pada siklus 1 kemampuan berhitung pada kriteria berkembang sangat baik masih sedikit, pada siklus 2 sudah meningkat anak yang berkembang sangat baik dan pada siklus 3 sudah meningkat anak yang berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut direkomendasikan bahwa melalui permainan congklak adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

Kata kunci: Refleksi, Triangulasi.

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG MELALUI PERMAINAN  
CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK  
NURUL IMAN BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Endang Safitri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254012

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing



**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002



**Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**  
NIP 19620330 198603 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

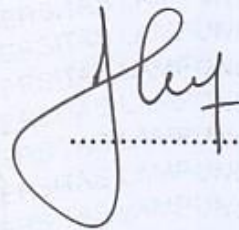
Ketua

**: Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing **: Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP 19590722 198603 1 003

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Agustus 2016**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Endang Safitri  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254012  
Program Studi : S 1 PG-PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : Taman Kanak-kanak Nurul Iman Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN BANDAR LAMPUNG" adalah hasil penelitian saya, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, 5 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Endang Safitri  
NPM 1213254012

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 5 Mei 1972. Anak Kedua dari enam bersaudara dan merupakan anak dari pasangan bapak H. Muhlisi dan ibu Emalia.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Tanjung Karang kecamatan Tanjung Karang Pusat, selesai pada tahun 1985. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Nusantara Tanjung Karang pada tahun 1988, dan Sekolah Menengah Atas (SMEA) di SMEA PGRI Tanjung Karang pada tahun 1991. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program studi S1 PG PAUD Konversi Universitas Lampung. Pada bulan Juli tahun 2007 awal mengajar di PAUD Adz Dzikir sampai bulan Juli tahun 2014. Kemudian penulis pindah tugas ke TK Nurul Iman Bandar Lampung pada awal semester pertama tahun 2015 sampai sekarang.

## **MOTTO**

*Janganlah kita menyerah selagi kita mampu memperjuangkannya. Capailah cita-cita setinggi apa yang kita impikan. dan janganlah kita lupa berdoa serta berikhtiar kepada Allah SWT.*



## **PERSEMBAHAN**

Penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktu yang telah ditentukan. Dengan rasa syukur dan tulus ikhlas penulis mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. Ayahanda H. Muhlisi dan Ibunda Emalia yang selalu mendidik dan mendoakan keberhasilanku.
2. Kakakku Patmawati, S.Pd, Adekku Heriyanto, Herman, Herwan, Herwin, Kakak IparKu Sugiyanto, Adik IparKu Nelly Yawati Kunang, Maysaroh, Naely Hidayah dan Keponakanku Bayu Saputro, Branco Putra Pratama, Wahyu Candra Kusuma, Zahra Putri Febi Vanilawan, M. Ibnu Syihab Alfatih, Assyifa Khanza Azkadina telah mendoakan keberhasilanku.
3. TanteKu Diana Ernawati, SH, Herimaryati, S.Pd, dan Sepupuku Oca Patricia, M.Pd yang telah memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan studiku.
4. Rekan kerjaku dan sahabat seperjuangan yang telah memberikan semangat.
5. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

## SANWANCANA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Bandar Lampung.” Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi, selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD dan sekaligus Dosen Pembahas yang juga banyak memberikan saran, kritik dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang sabar dan banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran, kritik dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen Program S1 PG-PAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di UNILA.
6. Seluruh Staf PG-PAUD F.KIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah

7. Ibu Kasmaboti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah di TK. Nurul Iman yang telah membantu selama mengadakan penelitian.
8. Rekan kerja yang ada di TK Nurul Iman yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulisan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini karena adanya keterbatasan yang ada pada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis kepada para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan pendidikan selanjutnya.

Bandar Lampung, 5 Agustus 2016  
Penulis,

Endang Safitri  
NPM. 1213254012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Pemecahan Masalah .....	6
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
1. Bagi Anak.....	7
2. Bagi Guru .....	7
3. Bagi Sekolah.....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Anak Usia Dini .....	8
B. Karakteristik Anak usia dini.....	9
C. Perkembangan Kognitif.....	10
1. Tahap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	10
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun...	12
D. Pengertian Berhitung .....	13
E. Pengertian Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak .....	16
1. Fungsi bermain bagi taman kanak-kanan .....	18
2. Tahap Perkembangan bermain anak.....	20
3. Karakteristik Bermain Anak .....	23

F. Media pembelajaran .....	25
G. Permainan Congklak .....	25
1. Pengertian Permainan Congklak.....	25
2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak dalam Permainan Congklak.....	26
3. Manfaat Permainan Tradisional Congklak .....	26
4. Kaitan kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Permainan Congklak.....	27
H. Penelitian Relevan.....	28
I. Kerangka Pikir.....	28
J. Hipotesis.....	33

### **III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
1. Tempat Penelitian .....	34
2. Waktu Penelitian .....	35
C. Subyek Penelitian .....	35
D. Sumber Data .....	35
E. Rancangan Penelitian Tindakan .....	36
1. Perencanaan Tindakan.....	35
2. Pelaksanaan Tindakan .....	35
3. Observasi .....	36
4. Refleksi .....	36
F. Definisi Konseptual dan Operasional .....	39
G. Alat Pengumpulan Data.....	40
H. Instrumen Penelitian .....	41
I. Teknik Analisis Data .....	42
J. Kriteria Keberhasilan.....	42

### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	45
1. Siklus 1 .....	45
a. Tahap Perencanaan .....	45
b. Tahap Tindakan .....	45
c. Tahap Observasi .....	47
d. Tahap Refleksi .....	49
2. Siklus 2 .....	51
a. Tahap Perencanaan .....	51
b. Tahap Tindakan .....	51
c. Tahap Observasi .....	54
d. Tahap Refleksi .....	55
3. Siklus 3 .....	57
a. Tahap Perencanaan .....	57
b. Tahap Tindakan .....	58
c. Tahap Observasi .....	60

d. Tahap Refleksi .....	62
B. Pembahasan .....	64

**V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Persentase Peningkatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Siklus 1 .....	48
Tabel 4.2 Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 1 .....	49
Tabel 4.3 Persentase Peningkatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Siklus 2 .....	54
Tabel 4.4 Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 2 .....	55
Tabel 4.5 Persentase Peningkatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Siklus 3 .....	60
Tabel 4.6 Penilaian Kemampuan Kinerja Guru Siklus 3 .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 3.1 PTK ( Model Penelitian Tindakan Kelas) .....	36
Gambar 3.2 Model Analisis Triangulasi.....	43



## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Grafik perkembangan kemampuan berhitung pada anak.....	63
Grafik 4.2 Grafik Penilaian Kemampuan Kinerja Guru .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Siklus I Rencana pelaksanaan pembelajaran harian .....	76
2.	Instrumen Penilaian Kelas .....	78
3.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	79
4.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	80
5.	Rubrik Penilaian Proses .....	81
6.	Rubrik Penilaian Produk .....	82
7.	IPKG I ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru) menyusun	
8.	pelaksanaan pembelajaran PAUD .....	83
9.	IPKG II ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru ) Melaksanakan	
10.	Pembelajaran PAUD .....	83
11.	Refleksi Individu .....	87
12.	Foto Kegiatan Permainan Congklak Siklus I .....	88
13.	Siklus II Rencana pelaksanaan pembelajaran harian .....	91
14.	Instrumen Penilaian Kelas .....	93
15.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	94
16.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	95
17.	Rubrik Penilaian Proses .....	96
18.	Rubrik Penilaian Produk .....	97
19.	IPKG I ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru) menyusun	
20.	pelaksanaan pembelajaran PAUD .....	98
21.	IPKG II ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru ) Melaksanakan	
22.	Pembelajaran PAUD .....	100
23.	Refleksi Individu .....	102
24.	Foto Kegiatan Permainan Congklak Siklus II .....	103
25.	Siklus III Rencana pelaksanaan pembelajaran harian .....	108
26.	Instrumen Penilaian Kelas .....	110
27.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	111
28.	Kisi – Kisi Instrumen Penilaian .....	112
29.	Rubrik Penilaian Proses .....	113
30.	Rubrik Penilaian Produk .....	114
31.	IPKG I ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru) menyusun	
32.	pelaksanaan pembelajaran PAUD .....	117
33.	IPKG II ( Instrumen Penilaian Kemampuan Guru ) Melaksanakan	
34.	Pembelajaran PAUD .....	119
35.	Refleksi Individu .....	121

36.	Foto Kegiatan Permainan Congklak Siklus III .....	122
37.	Surat Izin Penelitian .....	122
38.	Surat Pernyataan Balasan penelitian .....	122

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Yamin & Sanan, 2010:1).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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 ( Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003)

menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. PAUD mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik-motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak (TK) pada anak Kelompok B adalah perkembangan kognitif (Mansyur & Suratno, 2009: 64).

Anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan dan memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka

selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan serta seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak usia dini memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Perkembangan kognitif anak terdapat dua proses yang mendasari perkembangan individu dalam memahami dunia, yaitu; pengorganisasian dan penyesuaian. Piaget (1954) dalam Yamin & Sanan (2010:150) yakin bahwa penyesuaian diri (adaptasi) dilakukan dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi.

Perkembangan seorang anak, diperoleh melalui belajar dan bermain. Melalui belajar dan bermain anak dapat mengenal dunia sekitarnya, baik orang-orang yang ada di sekitarnya maupun benda-benda yang anak temui dalam bermain. Oleh karena bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain itu menyenangkan, anak tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari anak sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukannya berulang kali. Jadi selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain (Sujiono dkk, 2007: 5.27).

Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bisa bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya, anak dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat anak bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya. Dalam bermain anak tidak merasa terpaksa atau ada suatu beban, juga tidak ada keharusan untuk memperdulikan hasil akhir dari bermain.

Bermain membantu anak untuk menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik. Berawal dari mengenal nama-nama benda yang ada di sekitarnya, mengetahui sifat-sifat dari benda tersebut misalnya dengan berhitung dengan congklak, kemudian melihat adanya persamaan atau perbedaan tertentu (ukuran, bentuk, warna, dan sebagainya.) sampai kepada asal mula, kegunaan/manfaat, serta kreasi-kreasi yang dapat diciptakan anak menggunakan benda-benda tersebut.

Bermain merupakan aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain bagi anak memiliki manfaat yang sangat besar. Bermain merupakan kegiatan yang interaktif dan menarik bagi anak. Ketika bermain ada kebebasan dan spontanitas, sehingga anak melakukan kegiatan tanpa paksaan dari siapapun. Permainan dilakukan secara spontanitas membuat bermain menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Ketika bermain anak dapat terbuka (tidak terbatas), imajinatif, kreatif, ekspresif, dan berbeda (berlainan).

Membangun pengetahuan pada anak tidak terlepas dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang ditakukannya, begitu pula dengan kemampuan dalam berhitung.

Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Berhitung adalah suatu konsep matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4).

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan

esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal,

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Nurul Iman di kelompok B yang peserta anak didiknya berjumlah 15 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, ditemukan berbagai masalah sebagian besar anak belum dapat berhitung. Hal ini terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 bersama-sama mereka berteriak tetapi apabila disuruh satu persatu anak diam saja. Masalah lain yang ditemukan adalah belum menggunakan media saat melakukan kegiatan pembelajaran, ketika guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan berhitung guru hanya menggunakan metode ceramah dan papan tulis, sehingga anak mudah merasa bosan dan asyik mengobrol sendiri menyebabkan anak tidak dapat berhitung. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, salah satunya adalah permainan congklak. Dengan demikian guru dapat menentukan dan memilih metode apa yang baik dalam melaksanakan suatu program kegiatan di TK agar dapat berjalan lancar dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak di TK Nurul Iman tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung.



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak belum dapat berhitung
2. Guru belum menggunakan media saat melakukan kegiatan pembelajaran
3. Anak mudah merasa bosan saat kegiatan belajar berhitung

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan memperhatikan keterbatasan dari berbagai faktor biaya,waktu, dan kemampuan maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut: sebagian besar anak belum dapat berhitung, sehingga anak tersebut mudah merasa bosan saat kegiatan belajar berhitung.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung?”

## **E. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan pengamatan dengan permasalahan yang ada maka pemecahan yang baik adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak di Taman Kanak-kanak Nurul Iman dengan cara belajar sambil bermain karena bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak, karena bermain adalah dunia anak-anak.

## **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung”

## **G. Manfaat Penelitian**

### **a. Bagi Anak**

Dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga dan meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak

### **b. Bagi Guru**

Guru dapat lebih mudah mengenalkan konsep berhitung melalui permainan yang menarik dan akan lebih memudahkan guru melihat perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak, salah satunya kemampuan berhitung

### **c. Bagi Sekolah**

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

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia 0-6 tahun (Santoso, dalam Ramli, 2005: 1). Ebbeck (dalam Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 44) bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir hingga usia 8 tahun. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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 ( Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003)

Undang-undang tersebut menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa 0-6 tahun. Undang-undang Susdiknas , 2003 menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas,

bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun.

## **B. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam (Hartati, 2005: 8-9) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) makhluk sosial, d) bersifat unik, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial. Pada umumnya anak masih bersifat egosentrik, ia melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Pada fase praoperasional (2-7 tahun) pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Melalui interaksi sosial anak akan membangun konsep diri.

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga

pada umumnya kaya dengan fantasi. Anak umumnya sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan imajinatif segala sesuatu dapat dilakukan bila merasa senang, masa ini sebagai masa keemasan seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

### **C. Perkembangan Kognitif**

#### **1. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap makna, penilaian, dan penalaran menurut Kuper dan Kuper (Desmita, 2007: 103). Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget (dalam Saputra & Rudyanto, 2005: 162), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:

sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada Kelompok B yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional. Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005: 54), pada tahap pra operasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.

Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu mendatang. Ciri khas dari tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berpikirnya memusat, serta mengabaikan dimensi lainnya. Di samping itu cara berpikir pra operasional tidak dapat dibalik (*irreversible*) dan terarah statis. Karakteristik lain dari pemikiran pra operasional menurut Desmita (2007: 132) adalah pemusatan perhatian pada satu dimensi dan mengesampingkan semua dimensi yang lain. Karakteristik ini diistilahkan Piaget dengan *centralization* (pemusatan). Pemusatan terlihat jelas pada anak yang kekurangan konservasi (*conservation*), yaitu kemampuan untuk memahami sifat-sifat atau aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika aspek-aspek lain mengalami perubahan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Pada tahap pra operasional ini anak sudah mengetahui

beberapa simbol dan tanda. Cara berpikir anak pada tahap ini memusat pada satu dimensi saja.

## **2. Karakteristik Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Spodek, Saracho, & Davis (dalam Ramli, 2005: 191- 192), kemampuan kognitif anak usia empat dan lima tahun adalah sebagai berikut: menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, menyadari beberapa angka dan huruf, dan mengemukakan urutan angka sampai sepuluh. Sedangkan Suharsimi Arikunto (dalam Yus, 2005: 39) mengemukakan bahwa potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis) (Yus, 2005: 39).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan kognitif (aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai) pada anak usia 4-5 tahun antara lain: mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola ABAB, dan ABC-ABC, mengurutkan benda berdasarkan 5

seriasi ukuran atau warna, mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal huruf.

#### **D. Pengertian Berhitung**

Berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung bisa diperkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Susanto, 2011: 98).

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitas manusia tidak terlepas peran matematika didalamnya mulai dari penambahan, pengurangan, perkalian sampai pembagian. Yang semua itu tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia sehari-hari. Tanpa adanya matematika atau berhitung maka kegiatan manusia tidak akan ada artinya. Tidak akan terjadi transaksi jual beli, perdagangan dan transaksi yang lainnya dalam kehidupan manusia.

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, tentu saja dengan metode



yang tepat dan jangan sampai merusak pola perkembangan peserta didik. Apabila peserta didik belajar matematika melalui cara yang sederhana, mudah dimengerti, dan dilakukan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga peserta didik dapat menguasai dan bahkan akan menyenangi matematika tersebut. Pada masa ini peserta didik berada pada tahap berhitung permulaan yaitu peserta didik berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, dan dengan suasana permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu pada tahap ini sangat diperlukan metode dan media yang tepat dalam pembelajaran matematika, karena peserta didik pada usia 5 tahun belum bisa melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya atau berhitung dengan bilangan abstrak.

### **1. Tahapan-Tahapan dalam Berhitung**

Dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual yang menyatakan bahwa peserta didik pada usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung atau matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

#### 1) Tahap konsep Pengertian

Pada tahap ini anak akan berekspresi menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dilihatnya. Kegiatan hitung menghitung ini harus dilakukan dengan metode yang sederhana dan membuat peserta didik merasa senang sehingga akan mudah difahami, Oleh karena itu pendidik harus dapat memberikan

pembelajaran dengan metode yang menarik dan berkesan supaya peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan

2) Tahap Transmisi atau peralihan

Tahap transmisi merupakan masa peralihan dari kongkret ke lambang, tahap ini adalah tahap dimana peserta didik sudah mulai memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai dengan baik, yaitu saat peserta didik sudah mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

3) Tahap lambang

Tahap dimana peserta didik sudah diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung matematika.

## 2. Prinsip-Prinsip dalam Berhitung

Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada peserta didik dikenalkan melalui permainan berhitung, yaitu:

- a) Dimulai dari menghitung benda.
- b) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit.
- c) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk
- d) menyelesaikan masalahnya sendiri.
- e) Suasana yang menyenangkan.
- f) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh.
- g) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya.

h) Evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan

Prinsip-Prinsip dalam mengajarkan berhitung

- (1) Buat suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan bagi peserta didik.
- (2) Ajak supaya anak terlibat langsung dalam permainan.
- (3) Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas.
- (4) Hargai kesalahan anak dan jangan dimarahi apalagi sampai dihukum.
- (5) Fokus pada apa yang akan dicapai oleh anak

#### **E. Pengertian Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak**

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain (Moeslihatoen 2004:32).

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.

- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilalcau yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan \_dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, Berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya.

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. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan

masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

### **1. Fungsi Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak**

Masa kanak-kanak adalah masa bermain, fungsi bermain bagi anak taman kanak-kanak seperti diuraikan menurut Moeslihatoen (2004:33) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley, Frank dan Goldenson (Gordon & Browne, 1985: 268) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok

gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.

- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington & Parke (1979) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya Bermain juga meningkatkan perkembangan- sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Sejalan dengan Hetherington & Parke di atas, Dworetzky (1990) juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. sopir, ayah/ibu, bahkan menjadi pencuri, pemberontak, dan sebagainya. Dalam dunia nyata tingkah laku semacam itu tidak mungkin terjadi. Anak tidak dapat berbuat hal-hal menentang peraturan atau yang tidak lazim. Di

dunia mereka harus berpakaian rapi, membersihkan diri sebelum makan, sopan terhadap orang tua, dan sebagainya. Sedangkan dalam kegiatan bermain anak dapat menyalurkan perasaan dengan sepuas-puasnya. (Moeslihatoen 2004:33)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingin tahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

## **2. Tahap Perkembangan Bermain Anak**

Piaget (dalam Kamtini & Tanjung, 2005: 35) mengemukakan bahwa tahapan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu:

- a. *Sensory Motor Play* (usia 3 bulan-2 tahun). Pada tahapan ini anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan *sensory motor* yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- b. *Symbolic (Make Believe Play)* usia 2 tahun-7 tahun. Ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.
- c. *Social Play Games with Rules* (usia 8 tahun – 11 tahun).  
Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan

oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman-teman sebayanya.

- d. *Games with Rules & Sport* (usia 11 tahun ke atas). Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara lebih kaku dibandingkan permainan sosial tahapan sebelumnya. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaiknya-baiknya Jadi tahap perkembangan bermain anak sejalan dengan perkembangan kognitif anak yaitu *Sensory Motor Play* untuk anak usia 3 bulan-2 tahun, *Symbolic (Make Believe Play)* untuk anak usia 2-7 tahun, *Social Play Games with Rules* untuk usia 8-11 tahun, dan *Games with Rules & Sport* untuk anak usia 11 tahun keatas.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain bagi anak dapat meningkatkan kemampuan *sensory motor*, *Symbolic (Make Believe Play)*, *Social Play Games with Rules* dan *Games with Rules & Sport*.

### **3. Karakteristik Bermain Anak**

Kegiatan bermain bagi anak menurut Sofia Hartati (2005: 91) hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: a) bermain dilakukan karena kesukarelaan; 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. Ciri-ciri bermain menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 101) yaitu: bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggemirakan (*enjoyable*), bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/ tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel. Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak.

Menurut Depdiknas (2007: 6) ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain bagi anak yaitu: a) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; b) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik; c) bersifat spontan dan sukarela; d) melibatkan peran serta aktif anak; dan e) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak seharusnya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan secara suka rela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut.

#### **F. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Menurut Arsyad (2011: 3), “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap, dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Menurut Daryanto (2011: 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat

bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Djamarah (2006: 120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media, salah satu cara diantaranya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan serta masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

## **G. Permainan Congklak**

### **1. Pengertian permainan Congklak**

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

Bermain congklak juga dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak – anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau palstik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing- masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji congklak.

*(<http://www.YokiMirantiyo.com/ManfaatPermainanTradisional,htm> diakses 4 September 2015).*

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Congklak.**

Aspek- aspek perkembangan pada anak dalam permainan congklak antara lain dapat:

- a. Melatih kemampuan motorik halus
- b. Melatih Kesabaran dan ketelitian ( emosional)
- c. Melatih jiwa sportifitas
- d. Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif)
- e. Menjalani kontak sosialisasi.

## **3. Manfaat Permainan Congklak**

- a. Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
- b. Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik
- c. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
- d. Melatih anak dalam bekerjasama
- e. Melatih emosi anak. <http://www.expatriate.or.id/info/congklak.html> diakses 4 September 2015).

## **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak**

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran congklak dikemukakan oleh Sutiono (2012). Sebagai berikut:

1. Kelebihan media congklak
  - a. Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah.

- b. Siswa akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.
- d. Menjalinkan rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.
- e. Dalam kurun waktu 1 kali pertemuan konsep perkalian dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa.
- f. Mengenalkan permainan tradisional yang bisa diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK),
- g. Bahasa Daerah, PKn, dan sebagainya, sesuai dengan tema yang ada di pelajaran Tematik.

2. Kekurangan dan kelemahan media pembelajaran congklak ini adalah:

- a. Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini.
- b. Media pembelajaran ini mudah rusak, dan
- c. Belum tentu di semua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah Jawa.

### **5. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Permainan Tradisional (Congklak)**

Menurut peneliti dapat mengenalkan pertama kali pemahaman tentang pengetahuan sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman

sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia dini dirumah maupun di sekolah merupakan basis utama pendidikan anak. Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain congklak, misalnya pada tahap penguasaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung buah congklak kedalam lobang congklak. Dalam menggunakan permainan tradisional (congklak) dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

#### **H. Kerangka Pikir**

Berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung bisa diperkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitas manusia tidak terlepas peran matematika didalamnya mulai dari penambahan, pengurangan, perkalian sampai pembagian. Yang semua itu tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia sehari-hari. Tanpa adanya matematika atau berhitung maka kegiatan manusia tidak akan ada artinya. Tidak akan terjadi transaksi jual beli, perdagangan dan transaksi yang lainnya dalam kehidupan manusia.

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, tentu saja dengan metode yang tepat dan jangan sampai merusak pola perkembangan peserta didik. Apabila peserta didik belajar matematika melalui cara yang sederhana, mudah dimengerti, dan dilakukan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga peserta didik dapat menguasai dan bahkan akan menyenangi matematika tersebut. Pada masa ini peserta didik berada pada tahap berhitung permulaan yaitu peserta didik berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya, dan dengan suasana permainan yang menyenangkan bagi peserta didik.

Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak salah satunya adalah permainan congklak. 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. Melalui



kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bisa bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya, anak dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat anak bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya. Dalam bermain anak tidak merasa terpaksa atau ada suatu beban, juga tidak ada keharusan untuk memperdulikan hasil akhir dari bermain.

Kondisi awal di TK Nurul Iman Bandar Lampung, para guru atau peneliti belum memanfaatkan media permainan yang menyenangkan sehingga sebagian besar anak belum dapat berhitung, anak belum dapat berhitung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Nurul Iman di kelompok B yang peserta anak didiknya berjumlah 15 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, ditemukan berbagai masalah sebagian besar anak belum dapat berhitung. Hal ini terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 bersama-sama mereka berteriak tetapi apabila disuruh satu persatu anak diam saja. Masalah lain yang ditemukan adalah belum menggunakan media saat melakukan kegiatan pembelajaran, ketika guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan berhitung guru hanya menggunakan metode ceramah

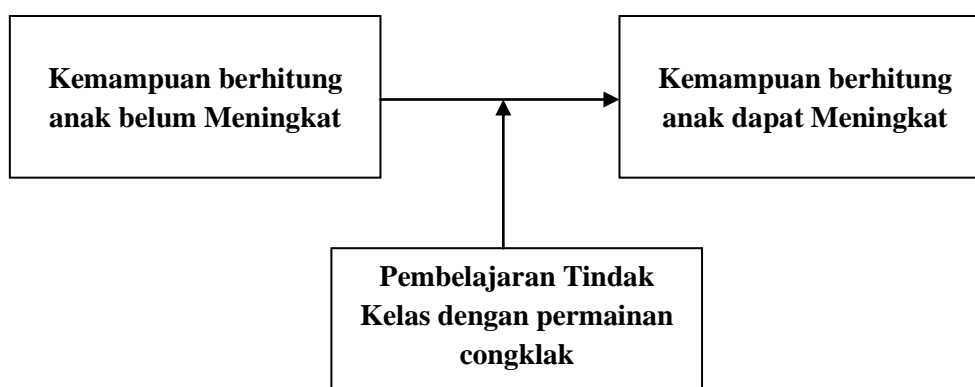
dan papan tulis, sehingga anak mudah merasa bosan dan asyik mengobrol sendiri menyebabkan anak tidak dapat berhitung. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, salah satunya adalah permainan congklak. Dengan demikian guru dapat menentukan dan memilih metode apa yang baik dalam melaksanakan suatu program kegiatan di TK agar dapat berjalan lancar dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak di TK Nurul Iman, maka dilakukan kegiatan pembelajaran tersebut melalui tahapan siklus perbaikan.

Penelitian yang relevan terdahulu Penelitian Li'anah (2012) tentang pemanfaatan media congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak terutama dalam memahami konsep bilangan pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah Kelompok B TK Sabilas Salamah yang berjumlah 24 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Dari hasil analisis data diperoleh kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan siklus 1 pertemuan 1 diperoleh 59 %, pertemuan 2 diperoleh 68 %. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil karena target yang di tentukan adalah  $> 75 \%$ , maka penelitian berlanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 pertemuan 1 diperoleh 68 % dan pertemuan 2 diperoleh 87 %. Berdasarkan analisis data pada siklus 2 baik pertemuan 1 dan 2 maka target yang diharapkan dinyatakan tercapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan di TK. Sabilas Salamah Surabaya.

Penelitian Arifah (2013), Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak pada Kelompok B di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyah Kerten Secang Magelang Jawa tengah Tahun Pelajaran 2013 / 2014. Hasil penelitian menyimpulkan Kemampuan berhitung peserta didik dilihat dari observasi awal sebesar 47,05 % pada siklus I menjadi 61,76 % dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,41 %. Dengan demikian secara keseluruhan kemampuan berhitung mengalami peningkatan sebesar 32,36 % dengan kategori sedang menjadi tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan permainan congklak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

## **I. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di TK Nurul Iman Bandar Lampung akan meningkat.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*), karena dalam penelitian ini akan mengujicobakan suatu strategi pembelajaran, yaitu penggunaan media congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada TK Nurul Iman Bandar Lampung

Menurut Sanjaya (2009: 13), Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tahap-tahap yaitu:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di taman kanak-kanak (TK) Nurul Iman Bandar Lampung Jl. H. Agus Salim Gg. Mangga dua Kelurahan Kelapa Tiga, Kota Bandar Lampung TK Nurul Iman tersebut berdiri pada tahun 1994 dengan bangunan yang dibangun diatas tanah seluas  $\pm 642 M^2$ . Pada periode 1994- sekarang dipimpin

oleh ibu Kamaboti, S.Pd. TK Nurul Iman dibangun oleh Yayasan Nurul iman Lampung memiliki tujuan untuk mewujudkan generasi maju, cerdas, kreatif, berdasarkan Iman dan Taqwa.

Lokasi penelitian tersebut dipilih karena melihat pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Lokasi sekolah dekat dengan tempat tinggal dan menjadi tempat mengajar
2. TK tersebut sudah lama berdirinya
3. Kondisi para siswa beragam

## **2. Waktu Penelitian**

Waktu yang dipilih untuk melaksanakan penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016 siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 April 2016, siklus II hari Rabu tanggal 4 Mei 2016 dan siklus III dilaksanakan pada hari selasa tanggal 17 Mei 2016

## **C. Subyek Penelitian**

Penelitian dilakukan di TK Nurul Iman Bandar Lampung pada kelompok B yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan serta kemampuan anak dalam proses pembelajaran.

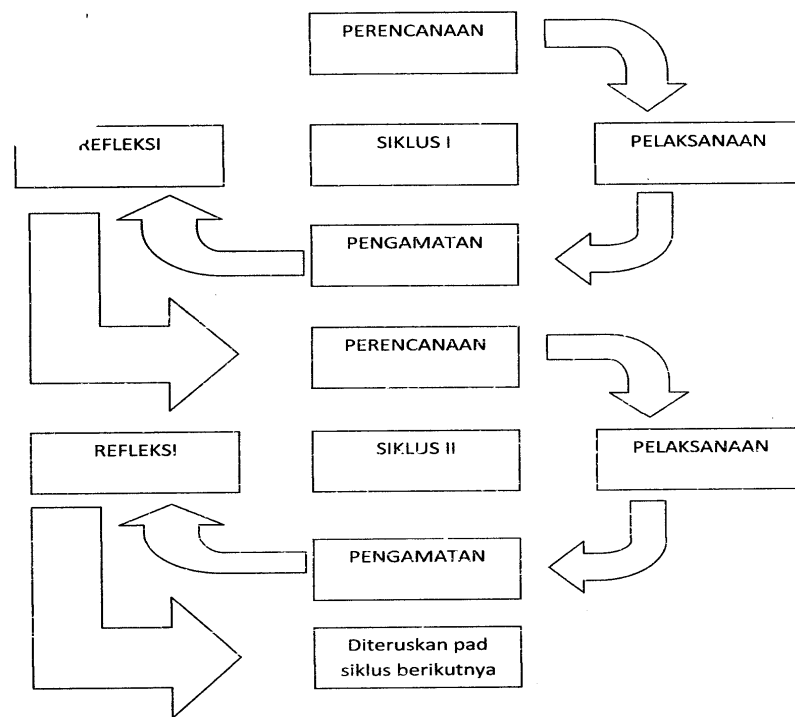
## **D. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Yaitu data yang bersumber pada guru dan teman sejawat serta anak dalam bentuk portopolio hasil berbagai pekerjaan anak catatan guru dan evaluasi dari anak

serta catatan anekdot, daftar ceklis skala penilaian. Karena dasar penelitian ini adalah dilakukan dan tertuju pada anak, karena penelitian itu dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan serta kemampuan anak dalam proses pembelajaran.

### E. Rancangan Penelitian Tindakan

Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian tindakan kelas yang berarti penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri sehingga hasil belajar anak didiknya menjadi meningkat, dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan melalui tahapan siklus perbaikan yang nantinya direfleksi oleh peneliti tersebut, agar dapat meningkatkan atau memperbaiki praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Prosedur penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus dengan empat tahapan setiap siklusnya yaitu antara lain: Perencanaan tindakan, Pelaksanaan tindakan, Observasi, Refleksi.



Sumber: (Wardhani IGAK 2001)

**Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas**

## 1. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan penelitian langkah awal sebelum melakukan penelitian, segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian harus dipersiapkan seperti:

- 1) Rencana kegiatan harian (RKH)
- 2) Membuat atau menyediakan media pembelajaran yaitu congklak yang akan digunakan sewaktu penelitian dan mengalokasikan waktu.
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan kognitif anak, dan peneliti juga tidak lupa untuk menyiapkan bentuk permainan yang akan digunakan yaitu permainan congklak.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

### a. Pembukaan

Kegiatan pembukaan guru membimbing anak berbaris di depan kelas dengan rapi dan bagi siswa yang tidak berbaris maka akan masuk terakhir. Guru menyapa dan memberikan salam kemudian berdoa bersama sebelum belajar, bernyanyi, membaca janji PAUD dan tata tertib kelas, pengenalan hari, tanggal, bulan dan tahun. Kemudian guru bersama anak mendiskusikan tentang permainan congklak yang akan dilakukan sewaktu pelaksanaan, sehingga mereka mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### b. Kegiatan inti

Kegiatan inti ini peneliti memfasilitasi, memotivasi, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dengan bermain, sedangkan anak secara aktif sebagai



bentuk keterlibatan dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental melalui kegiatan bermain congklak. Sebelum kegiatan inti dimulai terlebih dahulu guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu kegiatan bermain congklak yaitu : kegiatan bermain dimana anak disuruh memperhatikan guru dalam menjelaskan permainan congklak dan mencobanya.

c. Istirahat

Kegiatan ini anak bermain diluar kelas dan peneliti juga ikut bermain bersama anak supaya anak merasa lebih dihargai dan diperhatikan, sehingga anak merasa nyaman dan aman disekolah.

d. Penutup

Kegiatan akhir ini guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan guru bertanya apakah anak ibu sudah bisa melakukan tugasnya tadi dan apakah ada anak ibu yang belum selesai atau tidak bisa mengerjakan tugasnya. Dan setelah itu guru menyampaikan kegiatan untuk esok harinya, pesan dan kesan, bernyanyi lagu hari sudah siang, membaca do'a pulang, salam pulang.

3. Observasi

Selama pelajaran berlangsung dilakukan observasi untuk melihat seberapa banyak anak yang bermotivasi terhadap bermain. Indikator pengembangan kognitif yang diamati pada anak bermain congklak adalah :

- a. Anak mampu berimajinasi terhadap permainan.
- b. Anak mampu berpikir sesuai dengan pendapatnya dalam bermain.
- c. Anak mampu berpikir terhadap suatu objek.

Evaluasi dilakukan secara lisan dengan menanyakan kepada anak tentang permainan/kejadian apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang telah diselesaikan.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi peneliti melakukan tindakan di dalam dan di luar kelas dengan melakukan evaluasi proses tindakan, menganalisis hambatan yang ditemui dan memikirkan pemecahan dan tujuannya. Adanya kelemahan-kelemahan ini akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

### **F. Definisi Konseptual dan Operasional**

#### 1. Definisi konseptual

Definisi konseptual perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Yamin dan Sanan (2010:150) aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Menurut Piaget anak usia prasekolah berada pada tahapan pra operasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis, ditandai dengan berkembangnya kemampuan untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol, diperkuat oleh Tedjasaputra, (2001) anak kecil tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Kemudian definisi konseptual Permainan anak usia dini yang diainbil dari kata bermain merupakan jalan bagi anak dari

belajar secara informal menjadi formal Tedjasaputra (2001), yang dilakukan oleh anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu.

Berhitung atau membilang adalah suatu kegiatan untuk menghitung jumlah atau banyakn ya suatu benda. Berhitung bisa diperkenalkan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Susanto, 2011: 98)

## 2. Definisi operasional

Sementara perkembangan kognitif dalam penelitian ini dihubungkan pada hasil belajar anak adalah dapat berhitung, yaitu menghitung urut bilangan, menghitung dengan menunjuk angka, dan memasang angka sesuai dengan urutannya. Sedangkan permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang- senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dalam penelitian ini digunakan permainan congklak.

## **G. Pengumpulan Data penelitian**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

### 1. Observasi atau Pengamatan

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu atau kegiatan Depdiknas, (2005:105). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborator yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelompok B TK Nurul Iman. Teknik ini dilakukan untuk mengukur perkembangan kognitif anak didalam kelas selama melakukan permainan

### 2. Diskusi

Diskusi adalah pertukaran pikiran, gagasan dan pendapat antara 2 (dua) orang ataupun lebih, yang bertujuan untuk mencari kesepakatan pendapat. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur karena rincian pertanyaan disesuaikan dengan pelaksanaan wawancara lapangan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang mendukung berjalanya penelitian ini, meliputi nama-nama anak sebagai subjek penelitian. Foto-foto, IPKG 1 dan IPKG 2. Proses pembelajaran berlangsung dan data-data yang mendukung lainnya untuk dianalisis pada tahap awal.

## **H. Instrumen Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat perkembangan kognitif pada anak usia dini dan pengembangan permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Maka untuk itulah disusun instrument untuk mengungkapkan gambaran perkembangan kognitif anak usia dini. Pengembangan instrument penelitian

dimaksudkan untuk menelaah kondisi pengembangan permainan yang ada disekolah dan dimaksudkan untuk pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu dikembangkan instrument penelitian dengan mengacu pada kisi-kisi penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara catatan lapangan dan dokumentasi.

### **I. Alat Pengumpulan Data**

Beberapa alat dalam pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Daftar Cek (*check list*)

Daftar cek dapat digunakan sebagai alat rekam data yang disesuaikan dengan Suatu Kegiatan Harian (SKH). Daftar cek yang telah diisi oleh guru harus dimaknai atau diinterpretasi oleh guru sendiri memperoleh nilai. Menginterpretasikanya dengan cara mengkonsultasikan data dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini dilakukan dengan memberi kesimpulan apakah anak didik telah berhasil atau belum dalam kegiatan belajar hari itu, dan dapat dilakukan dalam bentuk diskripsi.

Hasil berbagai pekerjaan anak, catatan guru dan evaluasi diri anak.

#### 2. Portofolio

Hasil berbagai pekerjaan anak, catatan guru dan evaluasi diri anak.

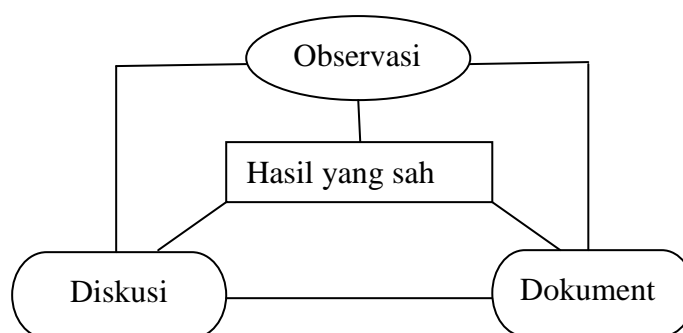
#### 3. Dokumentasi

Dilakukan agar tidak terjadi perubahan dalam menganalisis ulang

### **J. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan triangulasi yaitu untuk menghasilkan informasi yang akurat, agar tidak salah dalam pengambilan keputusan kita

dapat menggunakan teknik triangulasi, yakni suatu cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan menggunakan berbagai metode agar informasi itu dapat dipercaya kebenarannya sehingga peneliti tidak salah mengambil keputusan. Sanjaya, (2009:112). Pada dasarnya data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik triangulasi yang terdiri dari observasi, dokumentasi, wawancara seperti dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3.2 Model Analisis Triangulasi**

#### **K. Kriteria Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila Anak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan kognitif. Kriteria peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak adalah apabila anak belum dapat menghitung sama sekali maka dinyatakan belum berkembang (BB), apabila anak sudah dapat berhitung walaupun belum sesuai dengan urutan maka dinyatakan mulai berkembang (MB), apabila anak sudah mulai dapat berhitung dengan benar maka dinyatakan sudah berkembang (SB) dan apabila anak sudah dapat berhitung dan sesuai dengan urutan yang benar maka dinyatakan berkembang sesuai harapan (BSH) (Dimiyati, Jhoni. 2013:103) peneliti akan menghitung jumlah persentase pada tiap anak untuk dianalisis menurut Ali (2003:177)

mengemukakan bahwa analisis persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = persentase yang dicari  
 N = jumlah kemampuan yang diperoleh  
 N = skor maksimal

Setelah semua data dianalisis dengan rumus persentase tersebut maka peneliti memberikan indikator keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam kemampuan berhitung sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Rentang nilai yang akan diberikan adalah sebagai berikut:

BB (belum Berkembang) jika memperoleh skor 0%-25%

MB (Mulai Berkembang) jika memperoleh skor 26%-50%

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika memperoleh skor 51%-75%

BSB (Berkembang Sangat Baik) jika memperoleh skor 76%-100%

Berdasarkan kriteria diatas maka indikator yang mendukung agar kemampuan kognitif anak dalam berhitung berhasil adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10
2. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
3. Membilang dengan benda-benda

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Pembelajaran dengan menggunakan media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu pada indikator menyebutkan urutan 1-10, menunjukkan bilangan dari 1-10 dan membilang dengan benda-benda. Penerapan media congklak sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal konsep bilangan terutama dalam kegiatan berhitung telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan, penggunaan media congklak walaupun penggunaan awalnya terasa sulit dikarenakan peraturan peraturannya yang bagi anak tingkat kesulitannya tinggi, tapi dengan bimbingan, kemampuan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran serta di berikannya penghargaan pada setiap anak yang berhasil akhirnya tujuan dari penelitian ini dapat dicapai.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, disarankan sebagai berikut :

Agar anak menjadi paham betul permainan ini, seorang guru harus dengan jelas menjelaskan aturan-aturannya dan cara-cara dalam permainan ini.



Seorang guru harus betul-betul mempersiapkan semuanya dengan baik. Guru sebagai narasumber, motivator harus mampu memberi semangat untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar, diharapkan guru-guru mencoba dan menjadikan permainan-permainan tradisional lainnya sebagai jalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Depdiknas, Dikjen. 2007. *Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak kanak*. Jakarta.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda Karya.
- Djamarah, Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, Jhoni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada PAUD*. Kencana. Bandung
- Gordon, A & Mand Browne, K.W. 1985. *Beginning and beyond fondation in early childhood education*. New York: Delmer Publisher
- Hetherington, E.M & Parke, R.D. 1999. *Child Psychology (5th edition)*. USA: McGraw-Hill Collage
- Hartati, Sofia . 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kamtini, Tanjung & Husni, Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

- Mirantiyo, Yoki. 2015. (<http://www.YokiMirantiyo.com/> *Manfaat Permainan Tradisional*), *htm diakses 4 September 2015*).
- Mansyur, Rasyid & Suratno. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Pressindo Yogyakarta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Modul 1, Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputra, Yudha, & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak usia Dini, Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Saputra, Tedja. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Sutiono. 2012. Permainan Congkalak <http://www.expat.or.id/info/congklak.html> diakses pada 4 September 2015.
- Undang- Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional
- Wardani, I.G.A.K. 2005. *Dasar-Dasar Komunikasi dan Keterampilan Dasar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yamin, Martinis & Sabri, Sanan, J. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press Group
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta