

PENINGKATAN MATEMATIKA AWAL DENGAN CARA BERMAIN PADA SISWA KELOMPOK A1

Ni Made Dwi Arini

TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan
Email : arinii.nmd@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsep matematika awal (permulaan) terhadap siswa Kelompok A1 Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian adalah siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan sebanyak 17 orang. Kemampuan matematika awal (kognitif) siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan mengalami peningkatan dengan penerapan metode bermain, khususnya dengan permainan congklak. Pada siklus I sebaran nilai kemampuan matematika awal anak yang dinyatakan tuntas 70,05% dan tidak tuntas 29,42%, dengan skor rata-rata sebesar 73,45 dengan daya serap anak (DSA) 73,45%, standar deviasi sebesar 5,68. Pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan matematika awal anak, yang dinyatakan tuntas 94,12% dan tidak tuntas 5,88% dengan nilai rata-rata sebesar 82.00 dengan daya serap anak (DSA) 82.00%, standar deviasi sebesar 5.95.

Kata kunci: Matematika, Taman Kanak-Kanak, Permainan, Bermain

ABSTRACT

This study aims to improve the initial mathematical concept (beginning) of students in Group A1 Kindergarten TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. This research is a classroom action research using two cycles, namely Cycle I and Cycle II. The subjects of the study were 17 kindergarten students. Early mathematical abilities (cognitive) of kindergarten students in Tabanan Sub-district students have increased with the application of play methods, especially with congklak games. In the first cycle the distribution of the initial mathematical abilities of children who were declared complete 70.05% and incomplete 29.42%, with an average score of 73.45 with a child absorption 73.45%, standard deviation of 5, 68 In cycle II the distribution of the results of observations of children's early mathematical abilities, which was declared 94.12% complete and 5.88% incomplete with an average value of 82.00 with a child absorption 82.00%, a standard deviation of 5.95.

Keywords: Mathematical Abilities, Kindergarten, Congklak Games

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak. Pendidikan anak usia dini hendaknya dapat diartikan secara luas yang mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan. Pendidikan anak usia dini yang berlangsung dimana saja dan kapan saja, seperti interaksi yang terjadi dalam keluarga, dengan teman sebaya dan dari hubungan dengan orang-orang yang memiliki hubungan kedekatan dengan anak. Pendidikan tidak terlepas dengan proses belajar, namun proses belajar yang bersifat bermakna, sehingga anak terlibat secara aktif dalam pengamatan, pemahaman hingga mencapai tahap penghayatan sesuatu yang dipelajari. Pada proses mendapatkan pengalaman, melibatkan aspek kognisi, afeksi dan psikomotor.

Usia dini/prasikola merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Yusuf dalam Hanmetan (2011) menyatakan bahwa berhitung adalah salah satu cabang dari matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan

antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu. Menurut Nurkhasanah dan Turminto (2007) dalam Hanmetan (2011) juga mengungkapkan berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya). Sedangkan kemampuan berhitung merupakan kesanggupan untuk menguasai pengerjaan suatu hitungan baik berupa menjumlahkan, mengurangi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan, terdapat masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung yaitu kemampuan matematika awal dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Dari 17 anak yang dapat mengenal lambang bilangan dari 1-20 hanya 7 orang. Hal ini dikarenakan kurang menariknya metode yang digunakan guru saat mengajar, media yang digunakan juga sangat terbatas, dalam mengajarkan berhitung guru biasanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak-anak meniru tulisan tersebut. Hal ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak didik. dan juga saat mengajarkan berhitung anak menulis langsung di buku atau majalah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Inawati (2010; 8) mengenai dampak metode bermain dengan menggunakan media manipulatif terhadap peningkatan minat mengenal konsep bilangan menunjukkan bahwa metode bermain dengan menggunakan media manipulatif berdampak positif dalam peningkatan minat mengenal konsep bilangan di Taman Kanak-Kanak Kristen (TKK) 7 BPK Penabur Jakarta. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 88% anak telah dapat menghitung benda dengan baik dan anak telah dapat menjumlahkan bilangan setelah menggunakan media manipulative melalui metode bermain.

Pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran bermain sambil belajar yang berorientasi pada kebutuhan anak sehingga metode bermain sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut Muliawan dalam Fadlillah (2012; 168) Metode bermain adalah salah satu

metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak. Sedangkan Dworetzky dalam Moeslichatoen (2004; 31) mengungkapkan bahwa metode bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan atau alat tanpa paksaan, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Melalui kegiatan bermain bermain selain anak menemukan kesenangannya, konsep-konsep matematika sederhana pun sudah mulai dapat diterapkan pada anak. Sebagai upaya untuk membekali anak memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Menurut Piaget (Depdikbud, 1998:9) mengemukakan bahwa: "Bermain amat penting bagi perkembangan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan".

Berdasarkan pernyataan dan fakta di atas, maka penelitian ini dipandang penting untuk dilaksanakan. Melalui penelitian ini akan dikaji mengenai "Peningkatan Matematika Awal dengan cara bermain pada Siswa Kelompok A1 di TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan". Permainan yang digunakan adalah permainan Congklak. Congklak adalah sebuah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Congklak memiliki pelbagai macam nama dan cara permainan di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan ini, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak namun bila tidak ada, kadangkala digunakan juga batu atau biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan metode bermain dapat meningkatkan konsep matematika awal (permulaan) terhadap siswa dan mendeskripsikan hasil tindakan yang dilakukan dengan metode bermain terhadap kemampuan matematika permulaan pada

siswa Kelompok A1 Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina kecamatan Tabanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*), karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang ingin dapat dicapai. Subjek penelitian ini adalah semua anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina kecamatan Tabanan, berjumlah 17 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 6 perempuan. Objek penelitian tindakan kelas ini yaitu perkembangan matematika awal (berhitung permulaan). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mengikuti pola Kemmis dan Taggart (1988), yaitu berbentuk spiral dan siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi.

Berdasarkan refleksi awal, sebelum dilaksanakan program kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional congklak yang dilaksanakan oleh peneliti dan guru selaku pengasuh TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan yang lebih dominan menggunakan ceramah di kelas yang membuat anak cepat merasa bosan, dapat teridentifikasi masalah-masalah dalam kegiatan bermain pembelajaran. Masalah-masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut. 1) keterbatasan APE di lembaga PAUD tersebut, 2) anak kurang antusias mengikuti kegiatan bermain Pembelajaran, karena anak kurang terlibat penuh dalam kegiatan bermain pembelajaran, 3) aktivitas anak kurang aktif dalam belajar, karena berhitung dianggap sulit dan tidak menyenangkan, 4) anak kurang dapat menangkap makna dari konsep yang ingin diajarkan. Hal ini bermuara pada rendahnya kemampuan berhitung anak TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Berdasarkan hasil refleksi awal yang telah dilakukan, maka peneliti mencoba menerapkan metode permainan tradisional congklak pada anak TK

Negeri Pembina Kecamatan Tabanan dengan maksud melakukan alternatif cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Pada prinsipnya siklus II dilaksanakan jika kriteria ketuntasan mengajar belum tercapai pada siklus I. Persiapan dan pelaksanaan yang dilakukan disesuaikan berdasarkan perbaikan dari hasil refleksi siklus I.

Data dalam penelitian tindakan ini dibedakan menjadi 2 macam, yaitu data pemantau tindakan (*action*) dan data penelitian (*research*). Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian. Adapun sumber data pemantau tindakan adalah pembelajaran dengan metode permainan tradisional di TK A. Sementara data penelitian (*research*) adalah data tentang variabel penelitian yakni kemampuan matematika awal (berhitung permulaan). Sementara sumber data penelitian adalah anak TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan. Data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan kemampuan kognitif anak.

Adapun teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan adalah non tes, yakni dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi). Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Dalam observasi partisipan, pengamat ikut serta dalam kegiatan bermain-kegiatan bermain yang dilakukan oleh subjek yang diteliti atau yang diamati, seolah-olah merupakan bagian dari mereka. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa pengamatan dilakukan oleh kolaborator. Selain itu, dilakukan pula wawancara langsung terhadap anak mengenai perasaan mereka berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas oleh guru. Pengamatan dilakukan secara langsung dengan dibantu menggunakan kamera sebagai bukti dokumentasi kegiatan bermain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjaring data penelitian (*research*) adalah non tes, yakni dengan menggunakan daftar *checklist*. Daftar *checklist* ini digunakan untuk menjaring data

tentang kemampuan kognitif (berhitung). Dalam pengisian lembar observasi, pengamat memberikan tanda *check list* (\surd) pada skala kemunculan kemampuan kognitif anak yang sesuai. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen perlakuan, instrumen pemantau tindakan, dan instrumen pengumpul data penelitian. Instrumen perlakuan yang diberikan kepada anak berupa kegiatan bermain permainan tradisional congklak. Instrumen yang digunakan untuk pemantauan tindakan yang dilakukan pada penelitian, yaitu berupa lembar observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa daftar *checklist* yang menunjukkan indikator kemampuan kognitif anak.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga untuk memperoleh tanggapan anak terhadap kegiatan bermain pembelajaran. Peneliti melakukan penjumlahan skor yang diperoleh anak, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata skor kemampuan kognitif anak, yang dirumuskan dengan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata,
 $\sum X$ = Jumlah skor anak
N = Jumlah anak

Ketuntasan belajar anak dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika mencapai ketuntasan belajar sebanyak $\geq 75\%$. Persentase ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan guru yang bersangkutan. Untuk memenuhi kriteria tersebut maka skor data yang diperoleh harus dikonversi ke skala 100 dengan rumus seperti berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Selain melihat kriteria nilai rata-rata hasil belajar anak, persentase peningkatan hasil belajar anak juga ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\bar{X} - \bar{X}_{n-1}}{\bar{X}_{n-1}} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X}_{n-1} = nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus ke n-1

\bar{X}_n = nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus ke n

Peningkatan terjadi jika $P > 0$ (P lebih besar dari nol atau bernilai positif).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Proses Kegiatan bermain Siklus I

Sesuai dengan distribusi materi yang telah ditetapkan, pelaksanaan siklus I berlangsung 2 (dua) kali tatap muka. Di awal kegiatan bermain guru mengkondisikan kelas dalam situasi yang kondusif dengan mengecek kehadiran anak dan kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan bermain yang telah disiapkan. Kegiatan pertama, guru mengajak anak berbaris bersama di lapangan untuk melakukan kegiatan baris berbaris, kemudian mengajak anak untuk melakukan yoga bersama. Setelah itu, anak diajak untuk melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah seorang anak didampingi oleh guru. Kegiatan dilanjutkan dengan mengajak anak untuk melaksanakan *brain gym*. Selanjutnya guru menginstruksikan kepada anak untuk berbaris rapi menuju ruang kelas untuk melakukan kegiatan di kelompok kelas masing-masing.

Setelah anak berada di dalam kelas, guru mengajak anak untuk bernyanyi sebagai pembuka kegiatan. Setelah itu guru bercerita dan mengenalkan berbagai jenis binatang, karena tema pada minggu ini adalah mengenai

binatang. Anak-anak terlihat sangat senang mendengarkan cerita ibu guru. Kemudian ibu guru menugaskan anak untuk memilih gambar binatang yang paling disukai oleh anak yang kemudian diwarnai. Setelah gambar diwarnai, ibu guru mengajak anak menghitung jumlah gambar yang telah diwarnai oleh anak, ibu guru membimbing anak dalam proses menghitung.

Kegiatan bermain inti, dimulai dengan menanyakan terlebih dahulu kepada anak apakah anak mau bermain congklak, yang kemudian dijawab 'mau' serentak oleh anak. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana aturan dalam bermain congklak dengan sangat sederhana. Setelah itu guru meminta salah seorang anak untuk mencoba bermain permainan tersebut agar anak yang lainya memahami aturan dalam permainan congklak tersebut. Setelah itu, guru mengelompokkan anak berpasangan, kemudian membagikan papan congklak beserta bijinya kepada masing-masing kelompok anak untuk segera dimainkan.

Selama proses kegiatan bermain berlangsung, guru bersama peneliti melaksanakan observasi terhadap proses kegiatan bermain secara umum. Hasil observasi menunjukkan bahwa (1) anak belum mampu mengikuti aturan permainan dengan benar, (2) Anak belum dapat menjalankan biji congklak sesuai aturan permainan dengan baik, (3) anak belum mampu mengklasifikasikan dan menghitung biji congklak ke dalam wadahnya dengan tepat, dan (4) Anak belum dapat berkonsentrasi dan mengikuti jalannya permainan hingga selesai.

B. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil analisis data terhadap kemampuan kognitif anak diperoleh skor rata-rata sebesar 73,45 dengan daya serap anak (DSA) 73,45%, standar deviasi sebesar 5,68 dan ketuntasan belajar (KB) 70,58%. Sebaran nilai kemampuan kognitif anak disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sebaran Nilai Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak pada Siklus I

No	Nilai	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{x} \geq 75$	Tuntas	12	70,58%
2	$\bar{x} < 75$	Tidak tuntas	5	29,42%

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus I sebaran nilai kemampuan kognitif anak, yang dinyatakan tuntas 70,05% dan tidak tuntas 29,42%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini belum berhasil, karena belum mencapai KB minimal 75%.

C. Refleksi Siklus I

Berdasarkan analisis data pada siklus I terungkap bahwa perolehan skor kemampuan kognitif (kemampuan matematika awal) anak dalam penelitian ini belum berhasil. Ketidakterhasilan perolehan skor rata-ratanya disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak belum terbiasa bermain dengan aturan permainan.
- 2) Anak kurang konsentrasi saat guru memberikan penjelasan.
- 3) Interaksi yang terjadi antar anak masih kurang aktif, beberapa anak belum memahami aturan dengan baik.
- 4) Hasil observasi pada siklus I menunjukkan anak belum paham bagaimana aturan dalam permainan congklak. Setelah diadakan wawancara, hasilnya dua orang anak mengatakan belum pernah sama sekali tahu permainan congklak.
- 5) Kebanyakan anak masih bingung karena mereka tidak terbiasa dihadapkan dengan kegiatan bermain yang ada aturan mainnya.
- 6) Pengelolaan waktu yang telah ditetapkan kurang optimal, karena anak harus diberikan bimbingan selama kegiatan bermain berlangsung.
- 7) Jumlah guru yang sangat minim menyebabkan kegiatan bermain tidak berlangsung dengan optimal, karena anak membutuhkan bimbingan yang intensif saat melakukan kegiatan bermain yang memiliki aturan main.

Berdasarkan paparan tersebut penyebab utama proses kegiatan bermain pada siklus I belum optimal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah anak masih belum terbiasa dengan model kegiatan bermain yang memiliki aturan. Perencanaan ulang tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, yang dilaksanakan pada siklus II dengan perbaikan sebagai berikut.

- 1) Menambahkan 2 orang asisten guru.
- 2) Anak diberikan bimbingan lebih intensif mengenai aturan dalam bermain.
- 3) Aturan dalam permainan congklak dibuat lebih mudah dan sederhana agar anak tidak bingung dalam mengerjakan soal.
- 4) Anak diberikan pengawasan yang lebih intensif lagi dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain.
- 5) Anak yang aktif dalam kegiatan bermain diberikan penghargaan, bisa berupa pujian atau tanda bintang.

D. Deskripsi Proses Kegiatan Bermain Siklus II

Sesuai dengan distribusi materi yang telah ditetapkan, pelaksanaan siklus II berlangsung 2 (dua) kali tatap muka. Prinsip pelaksanaan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan kegiatan pada siklus pertama, hanya terjadi perbaikan pada beberapa hal sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I.

Di awal kegiatan bermain guru mengkondisikan kelas dalam situasi yang kondusif dengan mengecek kehadiran anak dan kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan bermain yang telah disiapkan. Kegiatan bermain pertama, guru mengajak anak berbaris bersama di lapangan untuk melakukan kegiatan bermain baris berbaris, kemudian mengajak anak untuk melakukan yoga bersama. Setelah itu, anak diajak untuk melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah seorang anak didampingi oleh guru.

Kegiatan bermain dilanjutkan dengan mengajak anak untuk melaksanakan *brain gym*. Selanjutnya guru menginstruksikan kepada anak untuk berbaris rapi menuju ruang kelas untuk melakukan kegiatan bermain di kelompok kelas masing-masing.

Memasuki kegiatan pendahuluan di dalam kelas, guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran dan menyanyikan lagu lingkaran. Guru mengajak anak untuk saling berpegangan tangan dan berjalan searah jarum jam sambil tetap menyanyikan lagu lingkaran. Anak-anak terlihat antusias saat melakukan kegiatan bersama guru dan teman-temannya. Proses pembelajaran selanjutnya guru menayakan kepada anak apakah anak mau diajak bermain congklak, kemudian dengan serentak anak menjawab 'mau'. Guru mengorganisasikan anak ke dalam kelompoknya masing-masing, setiap guru memandu 3 kelompok anak, agar dapat memberikan pengarahan dengan lebih baik kepada anak. Saat kegiatan bermain ini berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri dan mengarahkan anak untuk memahami aturan bermainnya.

Anak terlihat sangat tertarik pada permainan. Anak mulai aktif bertanya ketika mereka mengalami kesulitan. Guru menginstruksikan kepada anak untuk mengklasifikasikan biji congklak sebanyak 5 biji di setiap lubang. Setelah itu, guru melihat apakah sudah semua lubang terisi dengan benar. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk suit menentukan siapa yang mulai permainan terlebih dahulu. Anak mulai menjalankan biji congklak sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan oleh guru. Selama kegiatan bermain berlangsung banyak anak sudah mampu mengikuti aturan bermain dan menghitung dengan baik.

E. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil analisis data terhadap hasil observasi kemampuan matematika awal anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 82.00 dengan daya serap anak (DSA) 82.00%, standar deviasi sebesar 5.95 dan ketuntasan belajar (KB) 94,12%. Sebaran nilai hasil observasi kemampuan kognitif anak disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Sebaran Nilai Observasi Kemampuan Kognitif anak pada Siklus II

No	Nilai	Keterangan	Siklus I	
			Frekuensi	Persentase
1	$\bar{x} \geq 75$	Tuntas	15	94,12%
2	$\bar{x} < 75$	Tidak tuntas	1	5,88%

Berdasarkan Tabel 2, pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan kognitif anak, yang dinyatakan tuntas 94,12% dan tidak tuntas 5,88%. Berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yang ditetapkan penelitian ini sudah berhasil.

F. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, hasil analisis dan catatan-catatan dalam jurnal yang terkait dengan proses pelaksanaan tindakan pada siklus II, dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut.

1. Anak sudah terbiasa bermain dengan aturan dalam permainan.

2. Anak sudah mampu berkonsentrasi saat guru memberikan penjelasan.
3. Interaksi yang terjadi antar anak sudah cukup aktif, walaupun interaksi kepada guru yang lebih mendominasi, beberapa anak sudah memahami aturan dengan baik.
4. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan anak sudah paham bagaimana aturan dalam permainan congklak dan sudah dapat berhitung dan membilang angka 1-10.
5. Sebagian besar anak sudah mulai terbiasa bermain dengan menggunakan aturan.
6. Pengelolaan waktu yang telah ditetapkan sudah optimal, sehingga guru

memungkinkan memberikan bimbingan selama kegiatan bermain berlangsung.

7. Jumlah guru sudah memadai sehingga tidak ada anak yang mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan matematika awal anak. Skor rata-rata hasil observasi kemampuan matematika awal anak pada siklus I sebesar 73,45, daya serap sebesar 73,45%, standar deviasi sebesar 5.68, ketuntasan belajar sebesar 71,43%, dan berada pada kualifikasi tidak tuntas. Sedangkan skor rata-rata hasil observasi kemampuan kognitif anak pada siklus II sebesar 82, daya serap anak 80%, standar deviasi sebesar 5.95, ketuntasan klasikal sebesar 94,12%, dan berada pada kualifikasi tuntas. Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 22,69%.

Menyimak temuan di atas, tampak bahwa pelaksanaan kegiatan pada siklus I belum optimal. Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor *Pertama*, Anak belum terbiasa bermain dengan aturan permainan. *Kedua*, Anak kurang konsentrasi saat guru memberikan penjelasan. *Ketiga*, Interaksi yang terjadi antar anak masih kurang aktif, beberapa anak belum memahami aturan dengan baik. *Keempat*, Hasil observasi pada siklus I menunjukkan anak belum paham bagaimana aturan dalam permainan congklak. Setelah diadakan wawancara, hasilnya dua orang anak mengatakan belum pernah sama sekali tahu permainan congklak. *Kelima*, kebanyakan anak masih bingung karena mereka tidak terbiasa dihadapkan dengan kegiatan bermain yang ada aturan mainnya. *Keenam*, pengelolaan waktu yang telah ditetapkan kurang optimal, karena anak harus diberikan bimbingan selama kegiatan bermain berlangsung. Dan *ketujuh*, jumlah guru yang sangat minim menyebabkan kegiatan bermain tidak berlangsung dengan optimal, karena anak membutuhkan bimbingan yang intensif saat melakukan kegiatan bermain yang memiliki aturan main.

Terkait dengan faktor-faktor yang menyebabkan belum optimalnya

pembelajaran pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan upaya-upaya penyempurnaan sebagai berikut. 1) Menambahkan 2 orang asisten guru. 2) Anak diberikan bimbingan lebih intensif mengenai aturan dalam bermain. 3) Aturan dalam permainan congklak dibuat lebih mudah dan sederhana agar anak tidak bingung dalam mengerjakan soal. 4) Anak diberikan pengawasan yang lebih intensif lagi dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain. 5) Anak yang aktif dalam kegiatan bermain diberikan penghargaan, bisa berupa pujian atau tanda bintang.

Hasil analisis tanggapan anak diperoleh bahwa tanggapan anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan terhadap implementasi permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memberikan tanggapan yang sangat positif. Berdasarkan hasil yang diperoleh secara umum tampak bahwa anak terlihat sangat antusias ketika bermain congklak. Anak tampak bermain dengan senang tanpa merasa ada tekanan walaupun permainan congklak ini memiliki beberapa aturan yang harus diikuti oleh anak.

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Setiap saat anak ingin selalu bermain. Dimanapun, dalam kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Anak-anak baik di kota besar, desa, pantai, dan gunung senang dengan permainan yang ada. Baik yang dimainkan berupa permainan tradisional maupun permainan modern. Anak-anak selalu bermain dengan riang, melalui bermain anak akan merasa rileks. Tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu mengiringi suasana anak bermain. Anak walaupun sakit tetap bermain secara terbatas kemampuannya. Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak.

Sejalan dengan paparan tersebut dan berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan, keberhasilan implementasi permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut : (1) Metode permainan tradisional congklak diyakini

mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui penerapan model permainan tradisional congklak, anak merasa senang dan tidak tertekan dalam pelaksanaannya; (2) dalam penerapan permainan tradisional ini tidak membutuhkan banyak biaya, congklak bisa saja dibuat dengan menggunakan kertas karton bekas, dan bijinya bisa dari batu kerikil di sekitar halaman sekolah; (3) melalui implementasi permainan tradisional ini anak mulai mengenal adanya aturan yang harus diikuti dalam permainan; (4) Metode permainan tradisional congklak memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses kegiatannya, berinteraksi baik terhadap konsep, teman, maupun guru; (5) melalui implementasi metode permainan tradisional congklak dapat memberikan rasa nyaman kepada anak, karena dengan merasa nyaman konsep yang ingin dikenalkan akan mudah terserap oleh anak.

Beberapa kendala atau kekurangan yang ditemui selama proses pembelajaran dalam penelitian ini dengan mengimplementasikan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, yaitu sebagai berikut (1) jika jumlah guru terbatas dalam satu kelas, guru tidak bisa memberikan bimbingan secara merata kepada anak, mengingat keterbatasan guru dalam mengawasi setiap anak; (2) membutuhkan konsentrasi anak yang cukup untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai aturan dalam bermain yang harus diikuti; (3) beberapa anak belum terbiasa bermain dengan permainan yang menggunakan aturan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) kemampuan matematika awal (kognitif) siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Tabanan mengalami peningkatan dengan penerapan metode bermain, khususnya dengan permainan congklak; (2) pada siklus I sebaran nilai kemampuan matematika awal anak yang dinyatakan tuntas 70,05% dan tidak tuntas 29,42%, dengan skor rata-rata sebesar 73,45 dengan daya serap anak (DSA) 73,45%,

standar deviasi sebesar 5,68. Pada siklus II sebaran nilai hasil observasi kemampuan matematika awal anak, yang dinyatakan tuntas 94,12% dan tidak tuntas 5,88% dengan nilai rata-rata sebesar 82.00 dengan daya serap anak (DSA) 82.00%, standar deviasi sebesar 5.95.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat diajukan beberapa saran berikut ini: (1) kepada guru, disarankan untuk lebih memanfaatkan permainan-permainan tradisional yang ada di lingkungan tempat tinggal untuk meminimalisasi keterbatasan dana. Sehingga anak masih tetap menerima haknya untuk bisa bermain sambil belajar dengan nyaman walaupun terdapat keterbatasan dana; (2) pengembangan lebih lanjut (bagi peneliti atau guru) yang ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan permainan tradisional congklak disarankan memperhatikan hasil refleksi pada penelitian tindakan kelas ini. Langkah kegiatan disesuaikan dengan karakteristik anak; (3) dalam implementasi permainan tradisional congklak, disarankan guru memperhatikan beberapa faktor seperti: guru hendaknya menyampaikan aturan dalam permainan secara sederhana, perhatikan dengan seksama apakah anak memang sudah memahami bagaimana aturan yang harus mereka ikuti dalam permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Aji. (2008). *Mengenal Permainan Congklak*. [online]. Tersedia: www.matabumi.com. [10 Maret 2013].
- Alviani. Z.K. (2009). *Efektivitas Metode Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Skripsi. Tidak diterbitkan. PPB FIP UPI.
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Depdiknas. (2000). *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, 2005. *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2005-2009*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Exfat. (2009). *Congklak Permainan Tradisional Indonesia*. [online]. Tersedia: www.budayangeblog.wordpress.com. [10 Maret 2013].
- Hayati, A.K. (2010). *Beberapa Implementasi Algoritma Greedy dalam Permainan Congklak*. Makalah pada Program Studi teknik Informatika . Bandung: ITB.
- Husna, A. (2009). (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- Kemis, W.C. & Taggart, R. M. 1988. *The Action Research Planner*. Geelong Victoria: Deakin University.
- Kurniati, Euis. (2006). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. *Pedagogia*, Vol.4, No. 2, 123.
- Kusmaedi, Nurlan. (2009). *Permainan Tradisional*. Sumedang: UPI.
- Megawangi, Ratna dkk. (2005). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- NAEYC (*National Association of Early Childhood*). (2010). *DAP*. [online]. Tersedia: www.naeyc.org. [21 Juni 2010].
- Papalia, Diane E.. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Papalia, Diane E. Sally Wendkos Old, dan Ruth Duskin Feldman. 2008. *Human Development, Edisi Kesembilan*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Rifa. (2009). *Nobel dan Pendidikan Matematika Bagi Usia Dini*. [online]. Tersedia: www.pontianakpos.com. [11 Maret 2013].
- Rohmitawati. (2006). *Mengasah Kecerdasan Matematika Logis Anak Sejak Usia Dini*. [online]. Tersedia: www.p4tkmatematika.org. [26 Januari 2012].
- Santrock, J.W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup (Jilid I)*. Alih Bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damanik. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Child Development (Eleventh Edition)*. Americas-New York: The McGraw-Hill Companies.
- Sudono, Anggani. (2000). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru. Bandung: Algensindo.
- Sujiono, Yuliani N. dan Sujiono, Bambang. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyatno. (2005). *Permainan pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Gramedia.