MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN CONGKLAK (DAKON) PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL HIDAYAH 03 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai salahsatu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD

OLEH

SITI MIFTAKUL JANAH
NPM : 11.1.01.11.0399

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN CONGKLAK (DAKON) PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL HIDAYAH 03 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR

SITI MIFTAKUL JANAH

Program Setudi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Tlp (0342) 776706

ABSTRAK

Bilangan yang menjadi unsur dari matematika menjadi sesuatu yang wajib di perkenalkan pada anak sejak usia dini. Pengenalan bilangan di taman kanak-kanak dapat berupa permainan yang menarik, sehingga menyenangkan bagi anak. Bebrapa ahli menyatakan pembelajaran pada anak usia TK merupakan kesalahan besar. Maka dari itu dibutuhkan pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran bilangan bagi anak usia TK adalah dengan permainan tradisional congklak (dakon), dimana permainan ini memiliki karakteristik yang menyenangkan dan memiliki manfaat untuk belajar mengenal bilangan. Dapat menggali potensi anak denga maksimal.

Dengan demikian rancangan penelitian ini ini di lakukan di TK AL hidayah 03 Kebonduren Ponggok Kabupaten Blitar menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu peencanaan, pelaksanaan,observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti juga berkolaborasi dengan guru kelompok B.

Hasil penelitian menunjukan permainan congklak dadapt meningkatkan kemampuan membilang angka. Hal ini di tujukan dengan peningkatan nilai prosentase dari siklus I sampai siklus III.dengan rincian sebagai berikut : siklus I 40%, siklus II 46%,dan pada siklus ke III 80%.

Dengan adanya peningkatan kemampuan membilang angka angka 1-10 tersebut maka dapat di simpulkan bahwa penelitian ini berhasil dengan baik, serta hipotesis dalam penelitian ini dapat di terima

Kata kunci : Bermain Congklak, Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka

I. **PENDAHULUAN**

Taman kanak-kanak adalah merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar,lembaga ini sangat strategis dan penting,dalam pendidikan anak bagi anak usia 4-6 tahun.Anak usia ini merupakan golden age (usia emas) yang di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang satu kali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak untuk di kembangkan secara

optimal. Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip "belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar". Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK harus di cermati sehingga apa yang di harapkan bisa tercapai dengan baik.

Berdasakan hasil observasi dari 15 anak didik dari kelompok B di TK AL HIDAYAH 03 Kebonduren menunjukan bahwa kegiatan berhitung masih kurang optimal terutama pada ketepatan membilang angka 1-10 pada saat kegiatan belajar di dalm kelas.Dari 15 anak tersebut hanya sekitar 20% (3 anak) yang dapat menghitung dengan tepat,30% (4 anak) hampir tepat dalam membilang,dan 50% (8 anak) belum mampu membilang dengan tepat.Berdasar hasil data observasi diatas bisa di lihat bahwa berhitung masih kurang diminati,mungkin karna takut atau jenuh,saat melihat angka angka.

Dengan adanya permasalahan tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik dari guru , siswa maupun sumber belajar sebagai pendukungnya, oleh karena itu peneliti ingin mencari jalan keluar untuk memperbaikai masalah di atas, maka untuk memecahkan permasalahan kelompok B pada TK ALHIDAYAH 03 KEBONDUREN Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar tersebut perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan membilang angka

Menurut Copley (dalam karim dkk 2007:17) angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu obyek yang terdiri dari bilangan-bilangan. Sebagai contoh angka 10, dapat di tulisdengan 2 buah angka *(doble digit)* yaitu angka 1 dan angka 0.

Membilang angka merupakan kemampuan yang harus di miliki anak tk. Dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya (Yus,2011:70). Hal ini senada dengan Depdiknas (2007:11) kecerdasan logika matematis anak dapat dirangsang melalui kegiatan berhitung dengan benda-benda dan membilang angka.

Angka merupakan hal yang sering anak-anak jumpai. Menurut hasil penelitian Golinkof (2005:103) bahwa 46% anak-anak berusia 4 sampai 5 tahunsibuk menghitung benda dan menghabiskan sebagian harinya dengan permainan yang menggunakan angka.

Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor Wikipedia, ensiklopedia bebas (dalam Lathifah 2014: 1) . Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi

tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Hal itu dapat kita amati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya. Menurut Piaget (dalam lathifah 2014:1), anak TK berada pada fase perkembangan praoperasional menuju ke konkret. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dari benda nyata. Oleh karena itu, orang tua dan guru dapat mengenalkan bilangan kepada anak dengan menggunakan benda-benda.

2. Media untuk mengembangkan kemampuan membilang angka

Ada banyak media yang bisa di gunakan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka, dan kali ini peneliti ingin memberi beberapa contoh misalnya :

a) Kartu remi

Kartu remi merupakan suatu media yang berbentuk gambar yang di perlihatkan pada anak, dengan kartu ini anak dapat membilang bahkan menulis suatu bilangan bedasarkan gambar yang terdapat pada kartu remi. Selain itu dengan menggunakan kartu remi ada keasyikan tersendiri dalam belajar, sehingga anak akan tertarik dan mudah untuk menerima , mengerti, dan memahami pelajaran yang di berikan dan mudah untuk menerima , mengerti, dan memahami pelajaran yang di berikan.

b) Pohon hitung

pohon hitung adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak berupa papan bergambar pohon mangga dan buah mangga yang di buat terpisah yang berfungsi sebagai kartu buah dengan bertulis angka atau sebagai kartu angka. Cara menggunakanya adalah menggantung buah angka pada papan gambar pohon mangga pada paku kecil yang sudah di pasang pada gambar dahan.

c) Congklak

Menurut Kurniati (2006:123) congklak permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini juga memiliki beberapa peranan di antaranya adalah untuk melatih ketrampilan berhitung dan motorik halus.dengan permainan conklak anak dapat bermain sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak satu persatu di papan congklak. merupakan. Dalam permainan ini anak dituntut sabar menunggu giliran ketika teman sedang bermain. Kreativitas anak dapat di gali melalui permainan ini misalnya latihan menyusun strategi dari sisi lubang congklak mana ia harus mulai membagi biji conglak, dan dari permainan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri.

d) Ular tangga

Ular tangga merupakan permainan anak yang juga dapat di mainkan oleh orang dewasa yang mengasyikan serta dapat memudahkan pembelajaran terutama tentang membilang bilangan dan bilangan yang di pakai adalah bilangan asli, bilangan asli merupakan satu bilangan bulat positif yang harus di awali dari angka 1.

e) Kartu angka

Kartu angka adalah kartu bertuliskan angka untuk menuntun anak belajar berhitung dengan menunjukan kartu tersebut. Kartu angka tersebut di jadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak merasa sedang belajar, misalnya anak menebak angka dengan kartu angka bergambar dengan banyaknya benda.

f) Benda benda sebenarnya

benda-benda sebenarnya maksudnya yaitu berhitung dengan benda-benda yang ada di dalam kelas atau benda yang ada di sekitar,seperti gambar presiden pohon pohon di sekitar dan lain sebagainya. Pada penelitian kali ini peneliti ingin menggunakan media congklak.

1. **Permainan Congklak**

a. Pengertian Permainan Congklak

Menurut Waroka (2013) Congklak adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan landasan lonjong di mana terdapat deretan berlubang - lubang, masing - masing sedalam 2cm berdiameter sekitar 6cm, berbaris berpasangan, jumlah lubang biasanya 5 - 9 pasang, di tambah masing- masing 1 buah di ujung barisanya, 2 lubang terakhir biasanya lebih besar dan lebar dan biasanya di sebut lumbung. Jadi jumlah semua lubang antara 12 - 20 buah. Permainan ini biasanya menggunakan kuwuk (sejenis kerang laut), biji – bijian atau batu kerikil, kita sebut saja biji congklak. Jumlah biji tergantung jumlah pasangan lubangnya, jadi bila menggunakan lubang 5 pasang.maka tiap pasang di isi 5 butir, demikian juga jika menggunakan lubang 7 pasang, maka tiap lubang di isi 7 butir, jadi jumlah biji yang di gunakan adalah jumlah lubang, pasangan kali dua kali jumlah masing – masing butir contoh 5 x 2 x 5 = 50 butir.

b. Kelengkapan permainan congklak

1. Papan congklak

Papan congklak terbuat dari kayu / plastik berbentuk lonjong dengan lubang – lubang berpasangan dengan 2 lumbung di ujung barisanya.

2. Biji congklak

Biji congklak biasanya menggunakan batu kerikil, kelereng, kuwuk sejenis kerang laut, atau biji-bijian lainya

c. Aturan permainan congklak

1) Permainan di lakukan oleh dua orang, masing – masing saling berhadapan dengan papan congklak di antara mereka.
2) Setiap lubang diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya.
3) Permainan dimulai bersama – sama sampai salah satu pemain kehabisan biji congklak

di tangannya. Kemudian permainan di lakukan secara bergiliran sampai seluruh biji congklak habis.

4) permainan congklak di lakukan dengan mengambil salah satu isi di lubang congklak kemudian membagi masing – masing satu biji congklak yang berada di tangan pada tiap lubang yang di lewati termasuk lumbung. Setiap biji habis maka pemain langsung mengambil isi di lubang terakhir dan membagikannya kembali, secara terus menerus dan sampai menemukan lubang kosong dan ia berhenti, dengan demikian giliran bermain pindah pada lawannya.
5) Bila salah satu pemain berhenti pada lubang yang pasangan di depannya terdapat sejumlah biji congklak, maka semua biji congklak yang ada di lubang pasangannya tersebut boleh di milikinya dan masuk ke lumbung. Hal ini sering di sebut nembak.
6) Setiap pemain hanya mengisi lumbungnya sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki biji congklak yang lebih banyak adalah pemenangnya.

d. Manfaat permainan congklak

Permainan congklak adalah permainan yang memiliki banyak manfaat. Manfaat manfaat tersebut antara lain :

1) Anak dapat mengenal konsep jumlah dan menghitung. Misalnya pada lubang terakhir terdapat 3 biji congklak, lalu di tambah 1 biji congklak terakhir pada lubang pasangannya, jadi berapa biji congklak yang di dapat, kita tinggal menyuruh anak untuk menghitung biji tersebut.
2) Sabar menunggu giliran. Saat proses sedang berjalan anak harus sabar dalam menanti giliran karena lawan harus menghabiskan biji congklaknya terlebih dahulu.
3) Keberhasilan dalam bermain pada anak dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
4) Merangsang imajinasi dan fantasi dan memperluas wawasan

B. Kerangka berfikir

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di Tk Al-hidayah 03 kebonduren Ponggok Blitar pada kemampuan membilang angka masih belum tercapai tujuan pembelajaranya, maka peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan permainan congklak dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka sehingga pada proses penbelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai tujuan yang di harapkan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan congklak harus di tata sedemikan rupa sehingga tujuan pembelajaran sesuai kurikilum dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran guru memfokuskank kegiatan pada permainan congklak, sehingga permainan dan media yang di gunakan dapat menarik perhatian anak agar mau melakukan kegiatan bermain congklak dengan semangat dan tidak

merasa terpaksa, dengan permainan ini akan menghasilkan kesenangan, memeberikan pengalaman yang bermakna dan seluruh aspek perkembangan dapat berkembangan secara optimal.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek penelitian adalah anak – anak kelompok B TK Al – Hidayah 03 Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki – laki. Penelitian ini bertempat di kelas B TK Al – Hidayah 03 Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas B karena subjek penelitian adalah anak – anak kelompok B, penataan ruangan maupun pengorganisasian peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan program yang direncanakan, sehingga akan membantu pencapaian pembelajaran yang optimal.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006) yaitu berbentuk spiral dari siklus atau putaran yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

C. Teknik dan instrumen pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik unjuk kerja dan observasi. Teknik unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sebagai dasar kriteria ketuntasan belajar anak berdasarkan instrumen unjuk kerja. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses pembelajaran berdasarkan instrumen observasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar kegiatan/unjuk kerja anak dan lembar observasi. Lembar kegiatan anak digunakan untuk mengetahui keberhasilan anak melalui permainan dakon. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan anak selama proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrument observasi dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Langkah – langkah analisis data sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ X } 100\ \%$$

Keterangan :

P : Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu.

F : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu.

N : Jumlah anak keseluruhan.

E. Jadwal Penelitian

Siklus I : 07 Pebruari 2015
Siklus II : 14 Pebruari 2015
Siklus III : 21 Pebruari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap (Suharsimi, Arikunto, 2006) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini di tujukan pada anak kelompok B TK Al-Hidayah 03 Kebonduren Ponggak Blitar sejumlah 15 anak. Siswa/anakterlihat cukup antusias saat guru akan mengajak anak bermain congklak/dakon pada siklus I guru menyiapkan media permainan congklak berupa papan congklak dan biji congklak dengan tema pekerjaan.

Kegiatan pembelajarn ini di lakukan di ruang kelas TK Al-Hidayah 03 Kebonduren dengan situasi yang menyenangkan sehingga anak semangat dan merasa aman, senang dalam kegiatan pembelajaran.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksnaan penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatam dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 07 Pebruari 2015

Pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 orang anak, dan satu teman sejawat sebagai kolaborator.

Adapun hasil dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

a. Hasil Penilaian Kemampuan Membilang Angka 1-10 Kelompok B TK Al-Hidayah 03 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar

No	Nama anak	Hasil penilaian				Kriteria ketuntasan	
		*	**	***	****	Tuntas	belum tuntas
1	Aril				√	√	
2	Galang			√		√	
3	Faza			√		√	√
4	Galih		√				
5	Zidhan	√					√
6	Ibram	√					√
7	Aira	√					√
8	Mira	√					√
9	Vela	√					√
10	Riza		√				√
11	Fajar		√				√
12	Nana				√	√	
13	Zulfa				√	√	
14	Putri			√		√	
15	Rendi		√				√
	Jumlah	5	4	3	3	6	9
	Prosentase	34 %	26 %	20%	20%	40%	60%

b. Prosentase Ketuntasan belajar anak Pada Siklus I

No	Hasil perkembangan penilaian	Jumlah	Prosentase
1	Bintang satu	5 anak	34%
2	Bintang dua	4 Anak	26%
3	Bintang tiga	3Anak	20%
4	Bintang empat	3Anak	20%
Jumlah		15 Anak	100%

Berdasarkan hasil analisis dan hasil keseluruhan dari semua siklus I penilaian anak dalam kegiatan bermain congklak/dakon yang belum

mencapai ketuntasan karena tingkat pencapaianya hanya 40%.

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Pebruari 2015. Pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 orang anak, dan satu teman sejawat sebagai kolaborator.

Adapun hasil dari pelaksanaan siklus II dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

a. Hasil Penilaian Kemampuan Membilang Angka 1-10 Kelompok B TK Al-Hidayah 03 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar

No	Nama anak	Hasil penilaian				Kriteria ketuntasan	
		*	**	***	****	Tuntas	belum tuntas
1	Aril				√	√	
2	Galang			√		√	
3	Faza			√		√	
4	Galih			√		√	
5	Zidhan		√				√
6	Ibram		√				√
7	Aira	√					√
8	Mira	√					√
9	Vela	√					√
10	Riza		√				√
11	Fajar		√				√

Berdasarkan hasil analisis dan hasil keseluruhan dari semua siklus II penilaian anak dalam kegiatan bermain congklak/dakon yang belum mencapai ketuntasan karena tingkat pencapaianya hanya 46%. Tetapi sudah di katakan membaik dari hasil sebelumnya.

b. Prosentase Ketuntasan belajar anak Pada Siklus II

No	Hasil perkembangan penilaian	Jumlah	Prosentase
1	Bintang satu	3 Anak	20%
2	Bintang dua	5 Anak	34%
3	Bintang tiga	4 Anak	26%
4	Bintang empat	3Anak	20%
Jumlah		15 Anak	100%

3. Pelaksanaan Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 21 Pebruari 2015. Pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 15 orang anak, dan satu teman sejawat sebagai kolaborator

Adapun hasil dari pelaksanaan siklus II dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

a. Hasil Penilaian Kemampuan Membilang Angka 1-10 Kelompok B TK Al-Hidayah 03 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar

No	Nama anak	Hasil penilaian				Kriteria ketuntasan	
		*	**	***	****	Tuntas	belum tuntas
1	Aril				√	√	
2	Galang			√		√	
3	Faza				√	√	
4	Galih			√		√	
5	Zidhan		√				√
6	Ibram			√		√	
7	Aira			√		√	
8	Mira		√				√
9	Vela		√				√
10	Riza			√		√	
11	Fajar			√		√	
12	Nana				√	√	
13	Zulfa				√	√	
14	Putri			√		√	
15	Rendi			√		√	
	Jumlah		3	8	4	12	3
	Prosentase		20%	54%	26%	80%	20%

b. Prosentase Ketuntasan belajar anak Pada Siklus III

No	Hasil perkembangan penilaian	Jumlah	Prosentase
1	Bintang satu	-	0%
2	Bintang dua	3 Anak	20%
3	Bintang tiga	8 Anak	54%
4	Bintang empat	4 Anak	26%
Jumlah		15 Anak	100%

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Dari penelitian di atas dapat di ketahui bahwa tindak belajar anak dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I tingkat ketuntasanya hanya 40%, dan pada siklus II pencapaian ketuntasanya adalah 60%. Selain tindak belajar anak yang meningkat ternyata hasil belajar anakpun juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan meningkatnaya nilai anak pada lembar penilaian dan lembar observasi pada setiap akhir siklus. Data dari hasil penelitian mulai dari pratindakan sampai siklus ke III, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

No	Hasil Penelitian	Pra tindakan	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Tindakan siklus III
1	Bintang 1	50%	34%	20%	0%
2	Bintang 2	20%	26%	34%	20%
3	Bintang 3	15%	20%	26%	54%
4	Bintang 4	15%	20%	20%	26%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi faktor penghambat sebenarnya tidak berarti karena selama proses pelaksanaan sesuai dengan jadwal yang di tentukan, tetapi minimnya waktu penelitian sehingga memaksa peneliti lebih jelidalam mengambil setiap keputusan karna jadwal penelitian yang sering terbentur dengan kegiatan sekolah.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah , rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengajuan selanjutnya dis impulkan sebagai berikut :

Kegiatan bermain congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membilang angka 1-10 pada kelompok B di TK Al Hidayah 03 Kebonduren Ponggok, Blitar

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas beberapa hal sebaiknya di lakukan oleh guru agar meningkatkan kualitas permainan. Adapun saran yang di sampaikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru :
   Karna permianan congklak dapat meningkatkan kemampuan membilang angka, maka di harapkan guru mau menggunakan permainan ini,untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak.
2. Bagi kepala sekolah Tk Alhidayah 03 Kebonduren :
   Dan untuk kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan media permainan congklak untuk sekolah, karena belum tersedianya media permainan congklak di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Perkembangan Praktik* Jakarta : Rineka Cipta
2. Blogspot. 2013. *7 nilai dan manfaat mainan tradisional*. *http:/ /idecara . blogspot. Com /2013/03/7-nilai-dan-manfaat-mainan-tradisional-.html*. Diakses:03 oktober 2014
3. Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan*

Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak. Jakarta : Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar

4. Karim, Muchtar A. dkk. 2007. *Pendidikan Matematika Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
5. Kurniati. 2006. *Permainan Tradisional di Indonesia*. Bandung : RemajaRosdakarya.
6. Latifah. 2014. *Membilang pada anak usia dini. http:// duniaanakbalita. Blogspot . com / 2014/01/membilang-pada-anak-usia-dini.html*. Diakses : 11 nopember 2014.
7. Samsiah, Jamin, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Menggunakan Kartu remi* . Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo
8. Wardani, Igak, dkk. *Metode Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
9. Wordpress. 2011. *Pengenalan matematika anak usia dini*. *https: //2011/06/01// pengenalan-matematika-anak-usia-dini.* Diakses : 03 oktober 2014
10. Waroka. 2013. *Permainan congklak terhdap kognitif anak. http: // widyawarokaa. blogspot.com/2013/01/permainan-congklak-terhadap-kognitif-anak.html.* Diakses : 10 oktober 2014
11. Suci R. 2013. *Perkembangan kognitif anak usia dini*. *http:// primazip. wordpress. Com/2013/06/08/perkembangan-kognitif--usia-dini. Diakses 20 nopember 2014.*
12. Roza, dkk. 2013. *Karakteristik anak usia dini aspek perkembangan kognitif. http://ollyviagita.blogspot.com/2013/09/karakteristik-anak-usia-dini-aspek.html.* Diakses 04 desember 2014.

Kediri, 10 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. KUNTJOJO, M.Pd, M.Psi	**INTAN PRASTIHASTARI W., M.Pd, M.Psi**
NIDN. 0717015501	**NIDN. 0729078402**