ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA TALANG II KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Oleh:

VITA NOVALIA

14.1.01.11.0136

Dibimbing oleh :

1. **ROSA IMANI KHAN, M.Psi.**
2. **LINDA DWIYANTI, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap	: VITA NOVALIA
NPM	: 14.1.01.11.0136
Telepun/HP	: 085816887116
Alamat Surel (Email)	: vita novalia74@gmail.com
Judul Artikel	: MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK* PADA ANAK KELOMPOK TK A TK DHARMA WANITA TALANG II KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG
Fakultas – Program Studi	: FKIP PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jln. KH. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersamatim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diprosessesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 06 Agustus 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
ROSA IMANI KHAN, M.Psi. **NIDN. 0705068602**	**LINDA DWIYANTI, M.Pd.** **NIDN. 0707079101**	**VITA NOVALIA** **NPM. 14.1.01.11.0136**

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *CONGKLAK* PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA TALANG II KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG

VITA NOVALIA
14.1.01.11.0136
FKIP-Program Studi PG-PAUD
Email: vitanovalia74@gmail.com
Rosa Imani Khan, M.Psi.[1] dan Linda Dwiyanti, M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman penulis, bahwa kemampuan kognitif terutama dalam hal kemampuan berhitung angka 1-10 pada kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, tahun ajaran 2017/2018, masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga suasana belajar menjadi kurang berkonsentrasi dan membosankan. Permasalahan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini adalah "Apakah pembelajaran melalui permainan *congklak* dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung?". Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung, tahun ajaran 2017/2018, yang berjumlah tujuh anak, terdiri dari dua anak laki-laki dan lima anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Penilaian Anak, dan Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan tradisional *congklak* terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung, tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu siklus I sebesar 57,2%, siklus II sebesar 71,4%, dan siklus III sebesar 85,7%.

Kata Kunci : kemampuan berhitung, permainan tradisional *congklak*, anak.

I. LATAR BELAKANG

Anak adalah aset bangsa yang sangat berharga, sebab ditangannyalah kelak letak masa depan negara ini. Namun sungguh disayangkan, di masa modern ini anak penuh dijejali dengan beban akademik yang sedemikian banyak. Bahkan anak-anak usia dini pun dibentuk dengan tuntutan orangtua yang lebih mementingkan kemampuan akademik daripada kemampuan yang lain. Seperti halnya baca tulis, kemampuan berhitung juga dianggap hal yang sangat penting dan utama, sehingga anak-anak yang masih dalam usia dini dicekoki dengan pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Telah dijelaskan dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009, bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) 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. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Berhitung merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Daniel Muijs dan David Reynolds (2008), kemampuan berhitung atau *mathematical intelligence* adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. *Logical/mathematical learner* berpikir secara konseptual dalam bentuk pola-pola logis dan numerik, mencari hubungan di antara potongan-potongan informasi. Mereka banyak bertanya dan senang bereksperimen.

Salah satu cara yang baru dalam mengajarkan berhitung pada anak adalah melalui permainan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Cara meningkatkan kemampuan berhitung anak tidak harus selalu menggunakan cara-cara lama yaitu dengan menggunakan rumus, karena cara lama ini dapat mengakibatkan kegagalan pada anak. Seorang anak yang mempunyai bakat yang baik dalam bidang ilmu hitung dan matematika, jika ia tidak diajarkan teori matematika dengan cara yang benar, maka anak ini akan lemah dalam bidang matematika. Untuk itu, dalam mengajarkan kepada anak, tidak harus selalu berkutat dengan rumus-rumus serius, tapi bisa diselipkan dalam kegiatan sehari-hari yang menyenangkan, seperti melalui permainan. Dengan begitu, secara tidak langsung kita telah mengajarkan kepada anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Salah satu cara mengembangkan kemampuan berhitung pada anak adalah melalui permainan tradisional *congklak.*

Menurut Kurniati (2006), permainan tradisional *congklak* merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung dan motorik halus anak. Dengan bermain *congklak*, anak dapat sambil belajar menghitung biji-biji *congklak*. Selain itu, ketika anak meletakkan biji-biji *congklak* satu per satu di papan *congklak*, hal ini dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Melatih kemampuan manipulasi motorik halus ini penting agar anak lebih siap untuk menulis. Manfaat dari permainan tradisional *congklak* yang lain adalah melatih anak bersabar ketika menunggu giliran untuk bermain.

Pengembangan kemampuan berhitung bagi anak sejak dini sangatlah penting. Dengan pengembangan kemampuan berhitung sejak dini dapat melatih anak berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret yang terdapat di sekitar anak. Anak juga memiliki ketelitian, konsentrasi, memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan, serta memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu untuk dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya. Dengan berhitung pula, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. Oleh sebab itu kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini.

Namun berbeda halnya dengan anak-anak di kelompok A TK Dharma Wanita Talang II tahun ajaran 2017/2018, anak-anak di sana yang berjumlah 7 anak, menunjukkan kemampuan yang masih rendah dalam berhitung dengan menyebut angka 1-10. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak menyebutkan urutan bilangan 1-10, dua anak masih belum bisa berhitung dengan benar, empat anak masih dengan bantuan guru sedangkan satu anak sudah mampu berhitung dengan urut dan benar tanpa bantuan guru. Rendahnya kemampuan ini disebabkan karena kegiatan belajar kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan, kurang tertarik, dan kurang konsentrasi pada saat kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Permasalahan lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berhitung pada kelompok A ini adalah media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik, seperti halnya hanya dengan menggunakan kartu angka, anak diminta mengurutkannya dan menghitung benda satu per satu sesuai angka yang terdapat pada kartu tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas diperlukan penelitian yang dapat menghasilkan pemecahan masalah. Apakah pembelajaran melalui permainan tradisional *congklak* terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung kelompok A TK Dharma Wanita Talang II Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung? Pertanyaan inilah yang menarik penulis dan akan coba dijawab melalui penelitian ini.

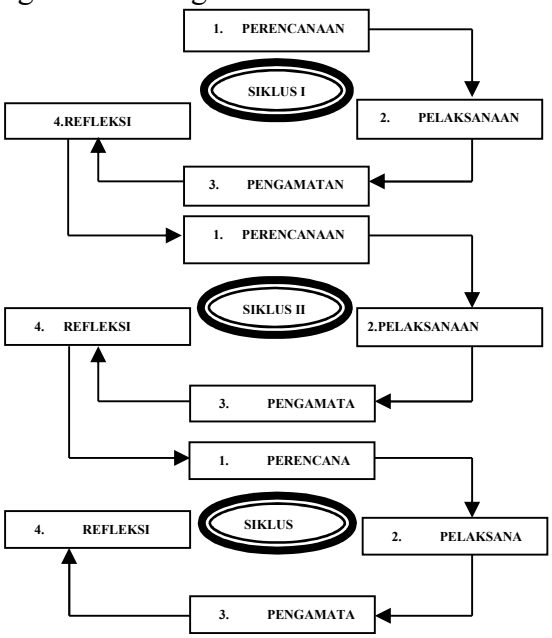
II. METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung, yang berlokasi di Dusun Karang, Desa Talang, Keacamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A yang berjumlah tujuh anak yang terdiri dari lima anak perempuan dan dua anak laki-laki. Dipilihnya kelompok ini sebagai subjek penelitian karena kemampuan berhitung anak-anak di sana masih rendah. Sekolah ini adalah tempat penulis melakukan tugas profesional sehari-hari, sehingga penulis selaku guru di sekolah ini paham betul kondisi dan karakteristik anak-anak di sana.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (dalam Hariani, 2017). Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang mengatakan bahwa penelitian adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari (Purwati, 2015:23):

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan atau pengumpulan data
4. Refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Secara mandiri rancangan penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skema Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan dilakukan dalam tiga siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Refleksi digunakan untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya. Langkah dalam setiap siklusnya sebagai berikut:

1. Siklus I terdiri dari:

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan temuan pada tahap pra tindakan, disusunlah rencana tindakan perbaikan atas masalah-masalah yang dijumpai. Dalam proses pembelajaran pada tahap ini, penulis menetapkan dan menyusun rancangan perbaikan pembelajaran bidang pengembangan kognitif dalam hal menghitung angka 1-10 dengan permainan *congklak*. Diantaranya dengan menyiapkan seperangkat pembelajaran, metode pembelajaran, teknik dan strategi pembelajaran, media dan materi pembelajaran. Adapun langkah perencanaan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
2) Menyusun Rencana Pelaksnaan Pembelajaran Harian (RPPH)
3) Mempersiapkan peralatan papan *congklak* dan biji *congklak* yang akan ditugaskan kepada anak untuk dimainkan dan dihitung biji *congklaknya*.
4) Menyiapkan instrumen penilaian unjuk kerja untuk anak.
5) Menyiapkan instrumen observasi untuk kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan penerapan atau pelaksanaan tindakan dari perencanaan yang telah dirancang sebelumnya, kemudian perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah:

1) Menyiapkan media permainan *congklak* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2) Menyiapkan anak-anak untuk berbaris.
3) Mengenalkan permainan *congklak*.
4) Menjelaskan cara bermain dengan menggunakan permainan *congklak*.

5) Anak memulai melakukan permainan setelah mendengar aba-aba dari guru.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini pengamat melakukan pengamatan atau observasi terhadap anak pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan yang sudah direncanakan.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh dari pelaksanaan observasi dikumpulkan serta dianalisis. Analisis yang dikumpulkan berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta kegagalan yang dialami oleh guru. Dari hasil tersebut guru dapat mengevaluasi diri sendiri dan dapat melihat sejauh mana kemampuan anak dalam berhitung melalui metode bermain menggunakan permainan *congklak*. Dalam pengamatan atau observasi ini juga dapat diketahui bagaimana tanggapan anak terhadap kegiatan belajar mengajar di setiap siklusnya.

2. Siklus II, meliputi:

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini melihat dari hasil refleksi pada siklus I. Hasil dari siklus I digunakan untuk merencanakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPM dan RPPH yang sudah direncanakan pada siklus II.

c. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan melakukan observasi pada pelaksanaan tindakan siklus II. Pengamatan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada siklus I dan siklus II.

d. Refleksi

Hasil dari observasi akan dianalisis dan selanjutnya akan dilakukan refleksi. Refleksi pada siklus II ini digunakan untuk menentukan tindakan selanjutnya apakah perlu dilakukan siklus III atau sudah berhenti di siklus II jika kemampuan anak sudah berkembang sesuai harapan.

3. **Siklus III, terdiri dari:**

   a. **Perencanaan**

   Penulis melakukan identifikasi terhadap masalah yang timbul pada siklus II. Hasil refleksi dari siklus II dijadikan dasar untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajran Harian pada siklus III.

   b. **Pelaksanaan Tindakan**

   Penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah direncakan.

   c. **Pengamatan**

   Penulis melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan berhitung pada anak dari siklus II ke siklus III.

   d. **Refleksi**

   Hasil pengamatan pada siklus III akan dilakukan analisis. Jika kemampuan anak sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar maka pembelajaran bisa dikatakan berhasil.

Dalam penelitian ini penulis tidak mungkin bisa melaksanakan penelitian sendiri, perlu adanya bantuan pendidik lain yakni bernama Kanti Ambar Rukmawati, S.Pd.SD. selaku rekan sejawat penulis di TK Dharma Wanita Talang II.

2. **Teknik dan Instrumen yang Digunakan**

   a. Data tentang kemampuan membilang dan menghitung benda 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung dikumpulkan dengan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja. Teknik penilaian unjuk kerja adalah penilaian belajar siswa yang meliputi semua penilaian dalam bentuk tulisan, produk atau sikap kecuali bentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, atau jawaban singkat (Danielson dalam Iryanti, 2004). Adapun instrumen penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1.

Format Penilaian Perkembangan Anak

No.	Data	Keterangan
1	Subjek yang dinilai	Kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung yang terdiri dari 7 anak didik yang terdiri 2 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.
2	Kemampuan yang dinilai	Kemampuan menghitung benda 1-10
3	Indikator	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu berhitung melalui permainan *congklak*.
4	Teknik penilaian	Unjuk kerja
5	Prosedur Penilaian	a. Guru menyiapkan papan *congklak* dan biji *congklak*. b. Guru memberi contoh cara bermain *congklak*. c. Guru meminta 2 orang anak untuk memainkan *congklak* dan menghitung biji *congklak* satu per satu secara bergantian. d. Guru memberi nilai.
6	Kriteria Penilaian	a. Anak mendapatkan bintang empat (★★★★), jika anak mampu berhitung 1-10 dengan cara memasukkan biji *congklak* pada papan *congklak* satu per satu tanpa bantuan guru dengan mudah, cepat dan melebihi harapan guru. b. Anak mendapatkan bintang tiga (★★★), jika anak mampu berhitung 1-10 dengan cara memasukkan biji *congklak* pada papan *congklak* satu per satu tanpa bantuan guru. c. Anak mendapatkan bintang dua (★★), jika anak mampu berhitung 1-10 dengan cara memasukkan biji *congklak* pada papan *congklak* satu per satu masih dengan bantuan guru. d. Anak mendapatkan bintang satu (★), jika anak belum mampu berhitung 1-10 dengan cara memasukkan biji *congklak* pada papan *congklak* satu per satu meski telah dibantu oleh guru.

Tabel 3.2.
Format Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Melalui Permainan *Congklak*

No.	Nama Anak	Kemampuan Berhitung				Kriteria Ketuntasan Minimal (★★★)	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi. Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya) (Usman dan Purnomo, 2008).

Tabel 3.3.
Format Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No.	Aspek yang diobservasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.			
2	Guru mencontohkan cara bermain *congklak*			
3	Guru melaksanakan pembelajaran dengan menyenangkan.			
4	Guru memotivasi anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.			
6	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH.			

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan tindakan tiga siklus yakni siklus I, siklus II, dan siklus III pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung sebagaimana telah dideskripsikan di atas, selanjutnya akan dikemukakan pembahasan atas hasil-hasil penelitian yang dipaparkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian tindakan pembelajaran Siklus I sampai dengan Siklus III pada kelompok A TK Dharma Wanita Talang II diperoleh hasil penilaian kemampuan anak dalam berhitung 1-10 disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10.
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tradisional *Congklak* dari Tindakan Siklus I sampai dengan Siklus III

No.	Hasil Penilaian	Tindakan siklus I		Tindakan siklus II		Tindakan Siklus III	
1.	★	1 anak	14,3%	Tidak ada	0%	Tidak ada	0%
2.	★★	2 anak	28,6%	2 anak	28,6%	1 anak	14,3%
3.	★★★	3 anak	42,8%	3 anak	42,8%	2 anak	28,6%
4.	★★★★	1 anak	14,3%	2 anak	28,6%	4 anak	57,1%
JUMLAH		100%		100%		100%	

Dari Tabel 4.10. di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian kemampuan berhitung 1-10 pada anak mulai dari tindakan siklus I sampai dengan tindakan siklus III dapat diketahui tingkat perkembangannya. Pada tindakan siklus I yang mendapatkan bintang satu (★) sebanyak satu anak 14,3%, yang mendapatkan bintang dua (★★) sebanyak dua anak 28,6%, yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebanyak tiga anak 42,8%, dan yang mendapatkan bintang empat (★★★★) sebanyak satu anak 14,3%. Pada tindakan siklus II mengalami peningkatan, yang mendapatkan bintang satu (★) sebanyak 0%, yang mendapatkan bintang dua (★★) sebanyak dua anak 28,6%, yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebanyak tiga anak 42,8%, yang mendapatkan bintang empat (★★★★) sebanyak dua anak 28,6%. Dan pada tindakan siklus III terjadi peningkatan yang signifikan, anak yang memperoleh bintang satu (★) sebanyak 0%, yang mendapatkan bintang dua (★★) sebanyak satu anak 14,3%, yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebanyak dua anak 28,6%, dan yang mendapatkan bintang empat (★★★★) sebanyak empat anak 57,1%.

Perolehan bintang pada anak menentukan persentase ketuntasan belajar mereka. Persentase ketuntasan belajar anak pada siklus I sampai dengan siklus III disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11.
Persentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I sampai dengan Siklus III

NO.	TINDAKAN	PERSENTASE	
1.	Siklus I	57,2%	Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal 75%
2.	Siklus II	71,4%	
3.	Siklus III	85,7%	

IV. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional *congklak* dalam pembelajaran terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Talang II, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung, Tahun pealajaran 2017/2018. Pada pelaksanaan siklus I, persentase ketuntasan belajar yang didapat

adalah sebanyak 42,8%. Pada siklus II, ketuntasan belajar anak mencapai 71,4%, dan pada siklus III, persentase ketuntasan belajar mencapai 85,7%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat penulis berikan adalah:

1. Bagi guru Taman Kanak-kanak
   a. Dalam pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
   b. Permainan tradisional *congklak* dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran dalam kegiatan berhitung di Taman Kanak-kanak, karena sudah terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.
2. Bagi Pihak Sekolah

   Sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana prasarana pembelajaran agar guru bisa memilih media pembelajaran yang lebih bervariasi, agar pembelajaran anak lebih efektif dan terfasilitasi.

V. DAFTAR PUSTAKA

Hariani, Yayuk. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Bermain Melalui Media Ikan di Akuarium*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI Kediri.

Iryanti, Puji. 2004. *Penilaian Unjuk Kerja*. (Online), tersedia: https://mtksmancir.files.wordpress.com/2011/11/ppp04_unjukkerja.pdf , diunduh pada 15 Desember 2017.

Kurniati. 2006. *Permainan Tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Muijs, Daniel dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Purwati, Endah. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan 1-20 Menggunakan Manik-manik Sedotan pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Punjul II Tulungagung Tahun ajaran 2014/2015*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI Kediri