

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI KELAS 1 SDN DR SATIMAN SUBANG

Engkos

UPTD Pendidikan Kecamatan Subang

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi didapat catatan lapangan bahwa pada kondisi awal sebelum penelitian ini dilakukan, kemampuan mengenal bilangan pada anak kelas 1 SD Negeri DR.Satiman masih relative rendah, hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya anak yang kurang tepat ketika anak disuruh menyebutkan bilang sesuai dengan banyak benda yang dihitungnya. Ketika diperlihatkan lambang bilangan masih banyak anak yang salah menyebutkan lambang bilangan yang dilihatnya. Pembelajaran Paikem bukan saja dapat meningkatkan antusias belajar pada anak, tapi juga meningkatkan aktivitas belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal bilangan. Salah satu pembelajaran yang mewakili pembelajaran Paikem adalah pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak. Dengan media ini, anak akan dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai praktisi/pendidik yang bertugas di SD Negeri DR.Satiman Subang. Berdasarkan hasil observasi/catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung dikegiatan penjajagan awal, dikegiatan siklus kesatu dan kegiatan siklus kedua, pada anak didik secara umum 1). Telah terjadi peningkatan aktivitas belajar anak melalui penggunaan media permainan tradisional congklak, hal ini dibuktikan dengan anak terlihat senang dan terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan. guru, karena model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa 2). Kemampuan mengenal bilangan Anak kelas satu SD DR.Satiman telah menunjukkan peningkatan secara signifikan.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Bilangan, Permainan Tradisional, Congklak

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Upaya unntuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. (Standar Isi, 2006 : 416).

Ruang lingkup mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI menurut Standar Isi Kurikulum 2006 (2006 : 417) meliputi aspek-aspek sebagai berikut : bilangan, geometri dan pengukuran, pengolahan data.

Kemampuan Bilangan

Kemampuan (ability) sering disamakan dengan bakat (aptitude). Menurut William dan Michael menjelaskan bahwa “bakat merupakan kemampuan individu untuk melakukan suatu tugas yang tergantung sedikit banyak dari latihan (Suryabrata, 1984:168). Sedangkan menurut Asmani (1996 : 102) bahwa” kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan” (<http://abinajwa.blogspot.co.id/2014/11/kemampuan-mengenal-angka-dan-media-kartu.html> diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:09).

Menurut Tadkirotun (2012:35) bilangan atau angka adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka (<http://abinajwa.blogspot.co.id/2014/11/kemampuan-mengenal-angka-dan-media-kartu.html> diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:09).

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan atau angka adalah kapasitas seseorang individu untuk mengenal bilangan atau angka atau simbol yang merupakan suatu objek dari angka-angka.

Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Anak-anak perlu didorong untuk bermain, serta pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak. Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka (Plato, etall dalam Tedjasaputra, 2001: 2).

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat beberapa pengertian bermain : 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki intrinsic yang dimiliki pada anak, 2) Sesuatu yang emnyenangkan dan memiliki intrinsic pada anak, 3) Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsure keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 4) Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa dan perkembangan social. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakankegiatan kreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan social antara anak dengan lingkungannya (Mulyadi, <http://safawi.multiply.com/journal/item/70>).

Permainan Tradisional Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada bisa menggunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.

Di Jawa, permainan ini dikenal dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhkonan. Di beberapa daerah di Sumatera yang berkebudayaan Melayu permainan ini dikenal dengan nama congklak. Di Lampung permainan ini dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama mo kaotan, maggaleceng, anggaleceng, dan nogarata. Permainan ini di Malaysia dikenal dengan nama congkak, sedangkan dalam bahasa inggris permainan ini disebut macala.

Congklak yang dipercaya berasal dari dunia Afrika atau Arab, tergantung kepada teori mana yang dipercayai. Bukti tertua yang dijumpai oleh cari gali purba yang dibiayai

oleh Persatuan National Geografic menjumpai kepingan batu kapur yang mempunyai 2 lubang semenjak 5000 hingga 7000 SM sekarang Jordan. Dari Timur Tengah, permainan ini tersebar ke Asia melalui pedagang-pedagang Arab. Di Asia Tenggara congklak mungkin berkembang dari Melaka karena memandang Negara ini merupakan pusat perdagangan pada saat itu. Nama congklak berasal dari perkataan bahasa melayu congkak yang bermaksud pengiraan mental. Selain orang melayu keturunan India dan Baba Melaka turut meminati permainan congklak.

Di Indonesia, congklak dikenal dengan nama congklak. Pada zaman dahulu, golongan istana bermain congklak dengan menggunakan papan congklak yang berukir mewah, sedangkan rakyat jelata memainkannya dengan mengorek lubang di dalam tanah (<http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html> diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:55). Jenis bahan congklak ada yang terbuat dari kayu dan ada pula congklak yang terbuat dari plastic, kedua jenis congklak tersebut berkembang di Indonesia dari dulu sampai dengan sekarang, cuman masalahnya pada saat sekarang ini kurang familiar dikalangan masyarakat mengingat hampir tergeser oleh permainan yang sipatnya modern.

Dari permainan congklak ini bisa mendatangkan manfaat sebagai berikut : (1) Sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan; (2) Melatih untuk terampil dan cermat; (3) Melatih jiwa sportif, jujur, adil, tepa salira dan akrab dengan orang lain; (4) Menjalin keakraban dan melatih motorik anak; (5) Mengembangkan aspek kognitif, apektip, dan psikomotor anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai praktisi/pendidik yang bertugas di SD Negeri DR.Satiman Subang. Kegiatan ini dilakukan demi perbaikan dan peningkatan praktik pembelajaran, serta mutu proses dan hasil belajar secara berkesinambungan.

Metode ini digunakan sebagai upaya penulis dalam meningkatkan aktivitas serta kemampuan mengenal bilangan pada anak kelas 1 SD DR.Satiman dengan menggunakan media permainan tradisional congklak. Dalam penggunaan metode ini dideskripsikan seluruh kegiatan penelitian yang diterapkan pada pembelajaran Matematika Kompetensi Dasar “3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek” di kelas 1, dengan menekankan pada peningkatan aktivitas belajar anak dan peningkatan kemampuan mengenal bilangan.

Sebelum melaksanakan penelitian ini, terlebih dahulu peneliti berdiskusi dengan rekan kolaborasi dan wali kelas untuk menentukan tujuan, prosedur, perencanaan secara sistematis, logis, dan faktual mulai dari tahap planning, acting, observing, reflecting sampai pada tahap perolehan hasil penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan mengambil setting tempat di kelas 1 (satu) SD Negeri DR.Satiman UPTD Pendidikan Subang. Adapun setting waktu pelaksanaannya tertuang dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan PTK

| No | Waktu | Tahapan | Kegiatan | Pokok Materi |
|----|----------------------------------|-------------------------------|--|--|
| 1 | Rabu, 25 Juli s/d 3 Agustus 2018 | Persiapan Menyusun desain dan | Koordinasi dengan pihak wali kelas Koordinasi dengan kolaborasi | Inventarisir kelengkapan subjek penelitian, waktu penelitian dan mempersiapkan segala keperluan penelitian |

| | | | | |
|---|-----------------------------------|--------------------------------|--|--|
| | | Menyusun instrument penelitian | Persiapan lokasi Penyusunan desain instrument penelitian | |
| 2 | Senin, 6 Agustus 2018 | Siklus ke-1 | Pelaksanaan tindakan I Observasi tindakan I Refleksi tindakan I | Mengenal bilangan melalui permainan tradisional congklak |
| 3 | Senin, 13 Agustus 2018 | Siklus ke-2 | Pelaksanaan tindakan II Observasi tindakan II Refleksi tindakan II | Mengenal bilangan melalui permainan tradisional congklak |
| 4 | 20 Agustus s/d 22 September | Pinalisasi PTK | Pelaporan hasil | Penyusunan draft Laporan PTK & Publikasi |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran awal sebelum dilaksanakan tindakan siklus ke-1

Berdasarkan hasil observasi didapat catatan lapangan bahwa pada kondisi awal sebelum penelitian ini dilakukan, kemampuan mengenal bilangan pada anak kelas 1 SD Negeri DR.Satiman masih relative rendah, hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya anak yang kurang tepat ketika anak disuruh menyebutkan bilang sesuai dengan banyak benda yang dihitungnya. Ketika diperlihatkan lambang bilangan masih banyak anak yang salah menyebutkan lambang bilangan yang dilihatnya.

Kondisi hasil belajar seperti ini cenderung menyulitkan guru maupun anak untuk mencapai tujuan yang maksimal dari proses pembelajaran yang dialaminya. Terkait dengan hal tersebut, maka guru berupaya dengan menggunakan media permainan tradisional congklak, melalui upaya seperti ini maka anak akan lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajarannya. Selain itu pula kreativitas anak akan terbangun dengan optimal sehingga pada akhirnya kemampuan mengenal bilangan pada anak kelas 1 SD akan meningkat dengan signifikan.

Terkait dengan kondisi awal mengenai kemampuan anak dalam mengenal bilangan dibuktikan dengan hasil observasi yang dituangkan dalam table 4.4 di bawah ini :

Tabel 2
Kondisi Kemampuan Anak dalam Mengenal Bilangan
Pada Kondisi Penjajagan Awal

| Indikator | Hasil Pengamatan | | | | | |
|--|------------------|----|----|----|-----|----|
| | BB | | MB | | BSH | |
| | F | % | F | % | F | % |
| 1. Menunjuk lambang bilangan 1-5 | 18 | 60 | 9 | 30 | 3 | 10 |
| 2. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5 | 15 | 50 | 9 | 30 | 4 | 20 |

| | | | | | | |
|--|----|--------------|----|-----------|---|--------------|
| 3. Meniru lambang bilangan 1-5 | 21 | 70 | 4 | 20 | 3 | 10 |
| 4. Menghitung banyak benda dari 1-5 | 24 | 80 | 3 | 10 | 3 | 10 |
| 5. Menghitung/menyebut urutan bilangan 1-10 | 15 | 50 | 9 | 30 | 4 | 20 |
| 6. Menghitung dengan menunjuk benda 1-10 | 12 | 40 | 12 | 40 | 4 | 20 |
| 7. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | 15 | 50 | 4 | 20 | 9 | 30 |
| 8. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | 21 | 70 | 4 | 20 | 3 | 10 |
| Prosentase rata-rata (%) | | 58,75 | | 25 | | 16,25 |

Sumber PTK SDN DR.Satiman 2018

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil pengamatan pada indikator pertama yang bisa menunjuk lambang bilangan 1-5 anak yang belum berkembang (BB) ada 18 orang, mulai berkembang (MB) 9 orang dan berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 3 orang.

Tindakan Siklus kesatu

Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus Kesatu

Setelah guru/pene;iti melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran di kelas 1 SD sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, maka peneliti dan observer melakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran tersebut melalui alat pengumpul data berupa instrumen observasi. Data dan informasi yang diperoleh pada saat mengobservasi proses pembelajaran oleh tim observer, diperoleh hasil analisis dan refleksi sebagai berikut :

Pertama, Pelaksanaa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, guru dalam menggunakan sumber/alat dan media pembelajaran secara keseluruhan telah menunjukkan relatip “cukup” yang mengarah kebaik dan perlu peningkatan pada kegiatan siklus kedua.

Kedua, dari penampilan kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak secara keseluruhan telah menunjukkan “cukup.” Penampilan kegiatan guru secara spesifik dalam aspek : (a) kegiatan pendahuluan menunjukkan “baik,” (b) kegiatan inti menunjukkan “cukup,” (c) kegiatan penutup menunjukkan “cukup.” yang pelu peningkatan lebih lanjut pada kegiatan pembelajaran atau kegiatan tindakan siklus kedua.

Ketiga, aktivitas anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak secara keseluruhan menunjukkan ‘cukup” mengarah kebaik dan perlu peningkatan pada kegiatan siklus kedua. Aktivitas pembelajaran anak pada kegiatan pembelajaran siklus kesatu dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 1 Sudut aktivitas anak pada waktu proses pembelajaran



Sumber PTK SDN DR.Satiman 2018

Keempat, hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal bilangan setelah menggunakan media permainan tradisional congklak pada kegiatan pembelajaran siklus kesatu, ditunjukkan dalam table di bawah ini.

Tabel 3. Kemampuan Anak Mengenal Bilangan Pada Siklus Kesatu

| Indikator | Hasil Pengamatan | | | | | |
|--|------------------|-----------|----|-----------|-----|-----------|
| | BB | | MB | | BSH | |
| | F | % | F | % | F | % |
| 1. Menunjuk lambang bilangan 1-5 | 15 | 50 | 6 | 20 | 9 | 30 |
| 2. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5 | 18 | 60 | 9 | 30 | 3 | 10 |
| 3. Meniru lambang bilangan 1-5 | 12 | 40 | 12 | 40 | 6 | 20 |
| 4. Menghitung banyak benda dari 1-5 | 18 | 60 | 3 | 10 | 9 | 30 |
| 5. Menghitung/menyebut urutan bilangan 1-10 | 12 | 40 | 9 | 30 | 9 | 30 |
| 6. Menghitung dengan menunjuk benda 1-10 | 15 | 50 | 9 | 30 | 6 | 20 |
| 7. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | 12 | 40 | 3 | 10 | 15 | 50 |
| <i>Lanjutan Tabel</i> | | | | | | |
| 8. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | 18 | 60 | 9 | 30 | 3 | 10 |
| Prosentase rata-rata (%) | | 50 | | 25 | | 25 |

Sumber PTK Siklus I SDN DR.Satiman 2018

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat diperoleh hasil pengamatan pada indikator pertama anak yang bisa menunjuk lambang bilangan 1-5 mereka yang belum berkembang (BB) 15 orang, mulai berkembang (MB) 6 orang dan 9 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kedua anak bisa menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5 mereka yang belum berkembang (BB) 18 orang, mulai berkembang (MB) 9 orang dan 3 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator ketiga anak yang bisa meniru lambang bilangan 1-5 mereka yang belum berkembang (BB) 12 orang, mulai berkembang (MB) 12 orang dan 6 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH).

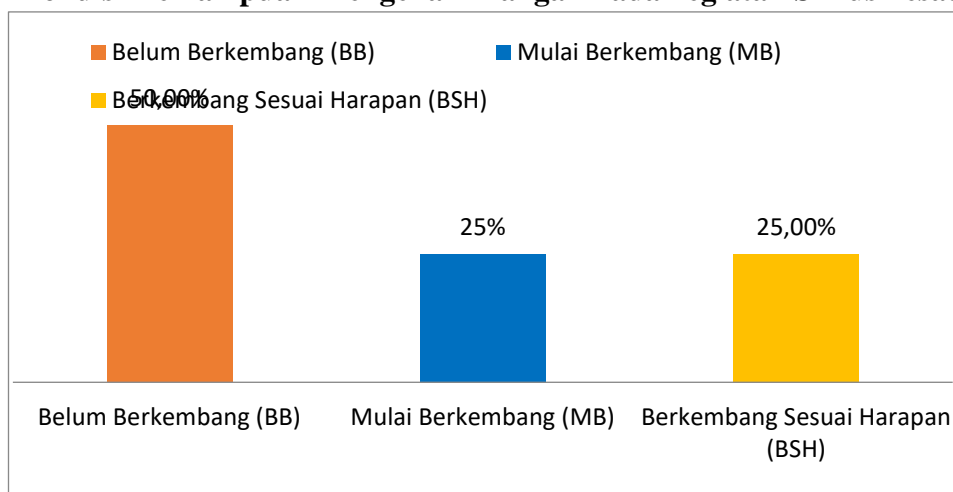
Pada indikator keempat anak yang bisa menghitung banyak benda dari 1-5 mereka yang belum berkembang (BB) 18 orang, mulai berkembang (MB) 3 orang dan 9 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kelima anak yang bisa

menghitung/menyebut urutan bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 12 orang, mulai berkembang (MB) 9 orang dan 9 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator keenam anak yang bisa menghitung dengan menunjuk benda 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 15 orang, mulai berkembang (MB) 9 orang dan 6 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator ketujuh anak yang bisa menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 12 orang, mulai berkembang 3 orang dan 15 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kedelapan anak yang bisa membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda mereka yang belum berkembang (BB) 18 orang, Mulai berkembang (MB) 9 orang dan 3 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada siklus kesatu terdapat peningkatan. Prosentase rata-rata kemampuan mengenal bilang pada anak menunjukkan rata-rata 50 (%) yang belum berkembang (BB), 25 (%) anak mulai berkembang (MB), dan 25 (%) anak berkembang sesuai harapan BSH. Sesuai dengan tabel 4.5 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini

Grafik 1.

Kondisi Kemampuan Mengenal Bilangan Pada kegiatan Siklus kesatu



Sumber PTK Siklus I SDN DR.Satiman 2018

Kelima, catatan aspek keberhasilan guru ketika guru menggunakan media permainan tradisional congklak pada tindakan siklus kesatu adalah, guru telah berusaha menggunakan alat bantu pembelajaran agar materi dapat dengan mudah dicerna oleh anak.

Keenam, hambatan dan kesulitan guru yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak kelas 1 SD hasil belajar anak yang dibuktikan dari hasil observasi didapat hasil yang mengacu pada berkembang sesuai harapan hanya mencapai 25% hal ini perlu ditingkatkan pada kegiatan siklus kedua.

Ketujuh, hambatan dan kesulitan anak yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak pada kegiatan tindakan siklus kesatu adalah mendemonstrasikan teknik permainan congklak anak terkesan masih merasa kaku dalam memainkan dengan pasangan mainnya, hal ini perlu ditingkatkan pada siklus kedua.

Sebelum dilakukan tindakan siklus kedua terlebih dahulu dilakukan beberapa revisi terhadap kelemahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus kesatu. Dari

hasil revisi tindakan siklus kesatu untuk dilanjutkan kepada pelaksanaan tindakan siklus kedua disepakati beberapa perbaikan dan penyempurnaan antara lain:

Pertama, menjelaskan kepada anak teknik atau langkah pembelajaran dan cara memainkan permainan tradisional congklak secara berpasangan dua-dua.

Kedua, penataan ruang kelas dan fasilitas sumber belajar yang ada relevansinya dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada kegiatan tindakan siklus kedua, termasuk diantaranya menata formasi tempat duduk anak agar suasana lingkungan belajar memberikan rasa nyaman dan betah untuk belajar.

Ketiga, berdiskusi lanjutan dengan tim kolaborasi sebagai observer terkait aktivitas belajar anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak, yang mana dalam aspek ini memerlukan peningkatan demi menuju terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, inopatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) hingga pada akhirnya peningkatan hasil belajar anak dalam kemampuan mengenal bilangan akan tercapai dengan optimal.

Keempat, merumuskan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk ditindaklanjuti dengan proses pembelajaran yang menggunakan media permainan tradisional congklak, dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, membuat media/alatperaga, membuat LKS, membuat alat evaluasi, membuat lembar observasi, menyediakan alat dokumentasi (cameramen), menyediakan sumber belajar, silabus, instrumen lain yang sekiranya dapat mendukung proses penelitian. Rumusan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sepakat untuk ditindaklanjuti pada siklus kedua mengambil kompetensi dasar ***“Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan”*** dengan materi inti ***“mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan yang diberikan”*** dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Agustus 2018 mulai jam 07.15 s/d jam 09.05 alokasi waktunya 3 x 35 menit.

Tindakan siklus kedua

Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus Kedua

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, maka guru dan observer melakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan tersebut. Temuan yang diperoleh berdasarkan informasi dan alat pengumpul data diperoleh hasil analisis dan refleksi sebagai berikut :

Pertama, Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan, guru dalam menggunakan sumber/alat dan media pembelajaran secara keseluruhan telah menunjukkan relatif **“baik”**

Kedua, dari penampilan kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak secara keseluruhan telah menunjukkan **“baik.”** Penampilan kegiatan guru secara spesifik dalam aspek : (a) kegiatan pendahuluan menunjukkan **“baik,”** (b) kegiatan inti menunjukkan **“baik,”** (c) kegiatan penutup menunjukkan **“baik.”**

Ketiga, aktivitas anak pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan secara keseluruhan menunjukkan **“baik.”**

Aktivitas pembelajaran anak pada kegiatan pembelajaran siklus kedua dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 2. Sudut aktivitas anak pada waktu proses pembelajaran



Sumber PTK Siklus 2 SDN DR.Satiman 2018

Keempat, hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal bilangan setelah menggunakan media permainan tradisional congklak pada kegiatan pembelajaran siklus kedua, ditunjukkan dalam table di bawah ini.

Tabel 4. Kemampuan Anak Mengenal Bilangan Pada Siklus Kedua

| Indikator | Hasil Pengamatan | | | | | |
|--|------------------|-------------|----|-----------|-----|--------------|
| | BB | | MB | | BSH | |
| | F | % | F | % | F | % |
| 1. Menunjuk lambang bilangan 1-10 | 0 | 0 | 3 | 10 | 27 | 90 |
| 2. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) | 3 | 10 | 6 | 20 | 21 | 70 |
| 3. Meniru lambang bilangan 1-10 | 3 | 10 | 6 | 20 | 21 | 70 |
| 4. Menghitung banyak benda dari 1-10 | 6 | 20 | 3 | 10 | 21 | 70 |
| 5. Menghitung/menyebut urutan bilangan 1-10 | 0 | 0 | 3 | 10 | 27 | 90 |
| 6. Menghitung dengan menunjuk benda 1-10 | 0 | 0 | 6 | 20 | 24 | 80 |
| 7. Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 | 3 | 10 | 3 | 10 | 24 | 80 |
| 8. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda | 0 | 0 | 6 | 20 | 24 | 80 |
| Prosentase rata-rata (%) | | 6,25 | | 15 | | 78,75 |

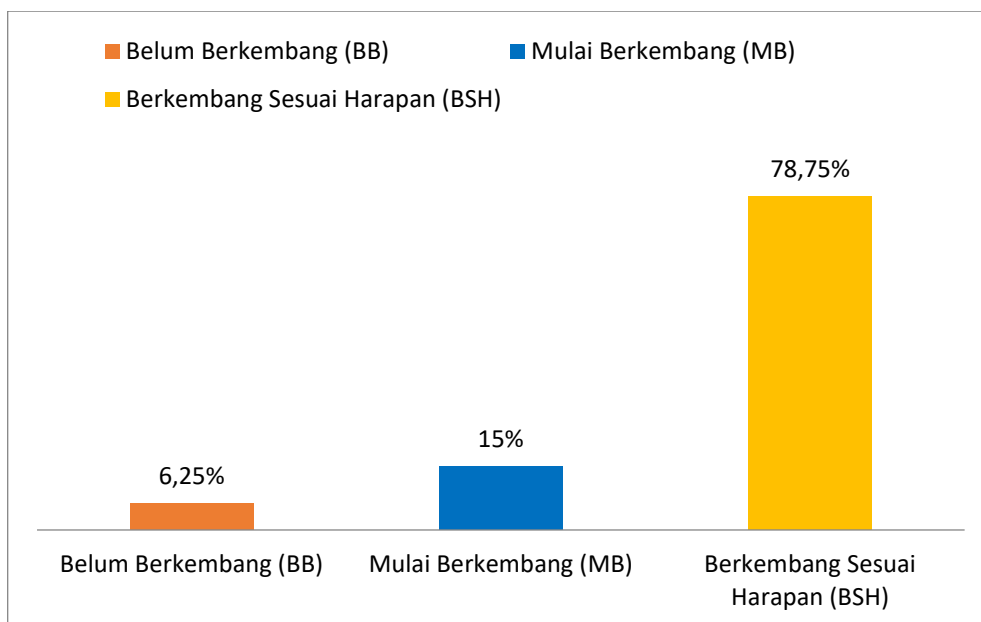
Sumber PTK Siklus ke-2 SDN DR.Satiman 2018

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh hasil pengamatan pada indikator pertama anak bisa menunjuk lambang bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) tidak ada, mulai berkembang (MB) 3 orang dan 27 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kedua anak bisa menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis) mereka yang belum berkembang (BB) 3 orang, mulai berkembang (MB) 6 orang dan 27 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator ketiga anak bisa meniru lambang bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 3 orang, mulai berkembang (MB) 6 orang dan 21 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada indikator keempat anak bisa menghitung banyak benda dari 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 6 orang, mulai berkembang (MB) 3 orang dan 21 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kelima anak bisa menghitung/menyebut urutan bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) tidak ada, mulai berkembang (MB) 3 orang dan 27 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator keenam anak bisa menghitung dengan menunjuk benda 1-10 mereka yang belum berkembang tidak ada, mulai berkembang (MB) 6 orang dan 24 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator ketujuh anak bisa menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10 mereka yang belum berkembang (BB) 3 orang, mulai berkembang (MB) 3 orang dan 24 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator kedelapan anak bisa membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda mereka yang belum berkembang (BB) tidak ada, mulai berkembang (MB) 6 orang dan 24 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada kegiatan tindakan siklus kedua ini terdapat peningkatan prosentase rata-rata. Prosentase rata-rata kemampuan mengenal bilangan/angka menunjukkan rata-rata 6,25 % hasil yang diperoleh oleh anak yang menunjukkan belum berkembang (BB), 15 % rata-rata prosentase diperoleh anak yang menunjukkan mulai berkembang (MB) dan 78,75 % didapat oleh anak yang menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH). Maka dengan demikian, secara keseluruhan kondisi kemampuan mengenal bilangan/angka anak kelas 1 SD DR.Satiman tahun pelajaran 2018/2019 pada tindakan siklus kedua ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini mengisyaratkan bahwa proses penelitian tindakan kelas ini dianggap sudah berhasil dan proses penelitian dicukupkan sampai siklus kedua ini. Kemampuan mengenal bilangan yang dicapai oleh anak sebagai hasil pembelajaran pada tindakan siklus kedua disajikan pada diagram di halaman berikut ini :

Grafik 2
Kondisi Kemampuan Anak dalam Mengenal Bilangan Pada Siklus kedua



Sumber PTK SDN DR.Satiman 2018 siklus Kedua

Kelima, catatan aspek keberhasilan guru ketika guru menggunakan media permainan tradisional congklak pada tindakan siklus kedua adalah, guru telah berusaha menggunakan alat bantu pembelajaran agar materi dapat dengan mudah dicerna oleh anak dan guru mahir dalam menggunakannya serta diterapkan pada anak, anak mampu menggunakannya.

Keenam, hambatan dan kesulitan guru yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak kelas 1 SD DR. Saat ini relative tidak ada, hal ini dibuktikan dari hasil observasi belajar anak didapat hasil yang mengacu pada berkembang sesuai harapan sudah mencapai (BSH) 78,75% hasil ini sudah mencapai di atas kriteria ketuntasan.

Ketujuh, hambatan dan kesulitan anak yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak pada kegiatan tindakan siklus kedua secara umum relative tidak ada hal ini dibuktikan dengan kondisi belajar anak begitu aktif melalui bermain congklak sambil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media permainan tradisional congklak di kelas 1 SD Negeri DR. Saat ini semester kesatu tahun pelajaran 2018/2019, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

(1) Kegiatan guru dalam pembelajaran matematika materi inti mengenal bilangan di kelas 1 dengan menggunakan media permainan tradisional congklak menunjukkan peningkatan yang baik. Peningkatan yang sangat signifikan dimana pada kondisi awal sebelum menggunakan media permainan tradisional congklak kegiatan guru dalam proses pembelajaran cenderung monoton dan lebih banyak berceramah, lalu setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media permainan tradisional congklak terjadi peningkatan aktivitas guru. Peningkatan kegiatan guru secara spesifik pada aspek : (a) kegiatan pendahuluan menunjukkan “baik,” (b) kegiatan inti menunjukkan “baik,” (c) kegiatan penutup menunjukkan “baik.”

(2) Kegiatan/aktivitas anak dalam pembelajaran matematika materi inti mengenal bilangan di kelas 1 SD dengan menggunakan media permainan tradisional congklak menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan oleh hasil pengamatan observer pada waktu tindakan siklus kesatu, dan tindakan siklus kedua, dalam hal ini didapatkan kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan kegiatan/aktivitas belajar anak yang semula cukup, meningkat menjadi baik. Media permainan tradisional congklak telah memberikan kontribusi yang baik terhadap peningkatan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelas 1 SD Negeri DR. Saat ini semester kesatu tahun pelajaran 2018/2019. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil observasi pada siklus kesatu diperoleh hasil pengamatan kemampuan anak aspek belum berkembang (BB) dari rata-rata delapan indikator keberhasilan persentasinya terjadi perbaikan yakni pada posisi angka 50%, pada siklus kedua berubah secara signifikan ke rata-rata 6,25%, aspek mulai berkembang (MB) pada posisi rata-rata angka 25%, pada siklus kedua berubah kearah yang lebih baik yakni 15%, sedangkan aspek berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai rata-rata 25%. Sedangkan pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat signifikan yakni mencapai rata-rata 78,75%.

(3) Dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran, mendapat respon baik dari anak hal ini terbukti dengan antusias anak ketika akan dan sedang melakukan proses pembelajaran.

(4) Dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran, mendapat respon baik dari guru hal ini terbukti dengan keinginan mereka untuk mencoba mempraktekan media ini dalam proses pembelajaran di kelasnya.

Saran

Meskipun hasil data yang diperoleh serta pembahasan yang relatif belum sempurna, maka tidak ada salahnya kalau penulis memberikan saran kepada berbagai pihak terutama kepada penulis itu sendiri. Berdasarkan temuan-temuan di lapangan, saran ini ditunjukkan kepada :

1. Lembaga

Senantiasa selalu melakukan pembinaan yang kontinyu kepada para guru, menghargai dan memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran yang didapatkannya baik dari pengalamannya sendiri, atau dari pengetahuan yang diperoleh dari banku pendidikan, maupun dari hasil kelompok kerja guru, seminar, lokakarya, dan lain-lain. Hal ini dilakukan dalam upaya peningkatan inovasi pembelajaran di sekolah.

2. Kepada guru

Media permainan tradisional congklak dapat digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak, melalui teknik :

- a. Hendaknya mengetahui dan memahami karakteristik kedalaman materi pembelajaran serta memahami karakteristik anak, agar dalam menerapkan media permainan tradisional congklak ini tepat sasaran.
- b. Menggunakan masalah kontekstual sebagai aplikasi dari penjabaran konsep matematika sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada proses pembelajaran hingga akhirnya anak akan mudah mentransfer konsep-konsep yang dipelajarinya.
- c. Hendaknya memakai teknik pembelajaran yang bervariasi yang sekiranya dapat membuat anak dan guru lebih termotivasi dan lebih senang dalam proses pembelajaran.

3. Kepada anak didik

Dalam mempelajari konsep-konsep materi ajar tidak hanya cukup dengan mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi-materi saja, melainkan ada kegiatan-kegiatan berfikir, mengamati, melakukan praktek, mengkomunikasikan, serta menerapkan konsep-konsep pengetahuan, sikap, keterampilan social dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu anak harus melibatkan diri secara aktif dalam setiap proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, (2016). *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian di Sekolah Dasar*, Jakarta : Dirjen Pembinaan Sekolah dasar

<http://abynajwa.blogspot.co.id/2014/11/kemampuan-mengenal-angka-dan-media-kartu.html> Diakses tanggal 26 September 2015 jam 15: 25

Diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:12

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Congklak> Diakses tanggal 26 september 2015 jam 1
- <http://parkshinheru.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-congklak-permainan-tradisional.html> Diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:55
- <http://www.ayobekasi.com/asal-usul-mainan-congklak/> Diakses tanggal 26 September 2015 jam 15:40
- <http://www.wartamadani.com/2013/02/dakon-filosofi-dan-nilai-pendidikan.html> Diakses tanggal 26 september 2015 jam 16:10
- Muhadi, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Sugiono, (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wien Ritola, etall, (2007). *Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak Di Lingkungan Yuda*
- Kurniawan, (2007). *Aneka Permainan Kecerdasan Untuk Anak Smart Games*. Jakarta : PT. Wahyu Media.