

Improving the Ability to Recognize Number Concepts Through the Traditional Congklak Game for 4-5 Year Olds at Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi Kindergarten

[Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Tradisional Congklak Usia 4-5 Tahun Tk Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi]

Yuni anggraeni¹⁾, Evie Destiana,²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email: eviedetiana@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to improve the ability to recognize number concepts (counting 1–10, recognizing number symbols, understanding number concepts, and distinguishing between the concepts of “many” and “few”) among 4–5-year-old children at the Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi Kindergarten. The main problem at the outset was the children’s low level of cognitive understanding due to the use of unengaging learning materials. The method used was Classroom Action Research (PTK) based on the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles with 20 children from Group A3 as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant improvement in the children’s ability to understand number concepts. In the pre-cycle phase, the children’s learning achievement rate was only 20% (2 children met the criteria). After implementing the traditional congklak game in Cycle I, the achievement rate increased to 40% (8 children met the criteria), but this still did not meet the success indicator. In Cycle II, the strategy was refined by modifying the congklak game pieces to be colorful and making the game rules more interactive. The results of Cycle II showed a significant increase to 80% (16 children achieved mastery), thus exceeding the established success indicator of 75%. Therefore, it can be concluded that the use of the traditional congklak game is effective in improving number concept recognition skills in children aged 4–5 years.*

Keywords – number concepts, Traditional congklak game, Early Childhood Classroom Action Research

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka (membilang 1–10, mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, serta membedakan konsep banyak dan sedikit) pada anak usia 4–5 tahun di TK Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi. Masalah utama pada kondisi awal adalah rendahnya pemahaman kognitif anak akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20 anak Kelompok A3. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal konsep angka secara signifikan. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar anak hanya sebesar 20% (2 anak tuntas). Setelah diterapkan permainan tradisional congklak pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 40% (8 anak tuntas), tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan. Pada Siklus II, dilakukan perbaikan strategi melalui modifikasi biji congklak berwarna-warni dan aturan permainan yang lebih interaktif. Hasil Siklus II mengalami peningkatan signifikan mencapai 80% (16 anak tuntas), sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 4–5 tahun.*

Kata Kunci - : Konsep Angka, Permainan Tradisional Congklak, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini PAUD saat ini menjadi fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Masa usia dini, yang sering disebut sebagai periode emas (golden age), merupakan tahap perkembangan kritis tempat anak-anak membentuk kemampuan kognitif sosial emosional dan motorik dasar yang

memengaruhi kehidupan mereka di masa depan[1]. Pada periode ini otak anak berkembang sangat pesat sehingga pengalaman belajar yang didapatkan akan memengaruhi kemampuan kognitif, sosial, emosional, serta fisik mereka. Tujuan utama PAUD adalah memenuhi kebutuhan perkembangan anak sekaligus memberikan pengalaman belajar yang melatih kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, pendidikan pada usia dini juga berfungsi membentuk kepribadian anak agar dapat berkembang secara mandiri serta mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya [2].

Pada anak usia dini, proses pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif, serta sosial emosional merupakan fondasi kritis dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan[3]. Oleh karena itu penyediaan pendidikan anak usia dini PAUD yang inklusif dan terjangkau bagi berbagai lapisan masyarakat menjadi hal yang mendasar dalam mendorong potensi anak secara optimal. Berdasarkan Pasal 1 Ayat 4 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan, taman kanak-kanak TK diselenggarakan sebagai satuan PAUD pada jalur pendidikan formal untuk membantu proses pembinaan terstruktur. Tujuan utama PAUD pada jalur ini adalah memberikan rangsangan atau stimulasi pendidikan guna meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar, sehingga anak memiliki kesiapan belajar yang matang sebelum memasuki jenjang sekolah dasar yang lebih lanjut[4].

Pada anak usia dini juga ditekankan memiliki perkembangan kognitif yang baik. Perkembangan kognitif adalah yang digunakan untuk mengetahui cara seorang anak berpikir tentang dunianya. Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses dan kegiatan mental internal dan kompleks. Anak yang berkembang baik aspek kognitifnya akan dapat belajar mengembangkan proses berfikir, merespon objek di lingkungannya dan merefleksikan pengalamannya. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi[5]. Menurut *Jean Piaget*, perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup beberapa aspek yaitu kemampuan memecahkan masalah sederhana, yakni keterampilan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara lebih luas, serta memanfaatkan pengetahuan atau pengalaman baru, berpikir logis, yakni kemampuan mengenal perbedaan, melakukan klasifikasi, memahami pola, berinisiatif, membuat perencanaan, serta memahami hubungan sebab akibat, dan berpikir simbolik, yakni kemampuan mengenali, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mempresentasikan benda maupun imajinasinya dalam bentuk gambar [6].

Kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan salah satunya adalah mengenal konsep angka. Konsep angka meliputi pemahaman tentang bilangan, urutan, dan operasi sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan, yang menjadi dasar bagi pembelajaran matematika lanjutan.[7]. Pada kelompok TK A (anak berusia 4-5 tahun), di usia 4-5 tahun anak-anak sering menghadapi tantangan dalam mengabstraksi konsep angka karena perkembangan otak mereka masih dalam tahap konkret, di mana pengalaman langsung lebih efektif dari pada instruksi verbal semata (Piaget). Kurangnya stimulasi yang tepat dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep angka, yang berdampak pada prestasi akademik di masa depan[8]. Pembelajaran matematika abstrak yang dipaksa tanpa bantuan media fisik sering menyebabkan kecemasan matematika sejak kini sehingga media permainan konkret menjadi jembatan utama untuk membangun motivasi dan rasa percaya diri anak.[9].

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun (TK Kelompok A) idealnya mulai mengembangkan pemahaman konsep angka. Pada tahap, ini kemampuan mengenal angka mencakup memahami, konsep banyak dan sedikit, menghitung jumlah benda dari 1-10, serta mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10[10].

Dalam mengenal konsep angka, guru perlu memilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat diterima secara optimal oleh anak[11]. Pengembangan konsep angka harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas. Menurut teori perkembangan kognitif, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra- operasional yang membutuhkan manipulasi benda konkret untuk memahami representasi bilangan secara bermakna (*meaningful counting*) ketimbang sekedar hafalan verbal[12]. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun adalah permainan tradisional congklak. Melalui mekanisme permainan memasukkan biji satu persatu ke dalam lubang papan, anak berlatih memahami prinsip korespondensi satu-satu (*one-one correspondence*), mengenal lambang bilangan, membandingkan kuantitas (banyak-sedikit), serta melatih kecerdasan logika matematika awal dalam suasana belajar yang kooperatif dan interaktif[13].

Permainan tradisional seperti (congklak) menawarkan pendekatan alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka. Congklak merupakan permainan tradisional asal Indonesia yang melibatkan biji-bijian atau kelereng dalam lubang-lubang, tidak hanya melatih keterampilan motorik halus tetapi juga mengembangkan pemahaman konsep angka melalui penghitungan, pengelompokan, dan strategi sederhana. Permainan ini mendorong interaksi sosial, konsentrasi, dan pemecahan masalah, yang selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum dapat meningkatkan motivasi belajar dan retensi konsep matematika, karena anak-anak belajar melalui bermain (bukan paksaan), sehingga lebih menyenangkan dan berkesan[14].

Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang telah diakui sebagai warisan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, terutama dalam konteks matematika untuk mengenal konsep bilangan anak usia dini. Pada TK A, di mana anak-anak mulai belajar angka 1-10, dengan adanya media tradisional congklak dapat digunakan untuk mengajarkan konsep seperti jumlah, lebih banyak/kurang, dan pola, sambil memperkuat identitas budaya. Namun implementasinya masih terbatas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode yang terstruktur guna mengoptimalkan manfaat congklak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka [15].

Penelitian Az-Zahra dkk., t.t [16] yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di PAUD Al-Istiqomah" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak. pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B di PAUD Al-Istiqomah sebagian besar masih berada pada kategori Belum Berkembang, yakni sebanyak 6 anak (50%). Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak masih membutuhkan bimbingan serta stimulasi yang lebih intensif. Beberapa kendala yang diidentifikasi selama kegiatan antara lain: (1) anak belum terbiasa dengan permainan congklak, (2) kurangnya konsentrasi anak selama kegiatan berlangsung, serta (3) keterbatasan waktu pembelajaran. Hasil dari siklus I masih belum mengalami peningkatan oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan modifikasi kegiatan permainan congklak agar lebih menyenangkan. Hasil dari siklus II membuktikan bahwa dari 12 anak, sebanyak 5 anak (42%) telah mencapai kategori berkembang sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa metode kegiatan belajar yang digunakan cukup efektif untuk memahami konsep berhitung pada anak. Selain itu, 3 anak (25%) masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, yang menandakan bahwa mereka sudah mulai terbiasa dengan konsep berhitung meskipun membutuhkan bimbingan. Sementara itu, 4 anak (33%) berada pada kategori mulai berkembang. Meskipun terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II, hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus III untuk lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak secara menyeluruh. pada pelaksanaan tindakan siklus III, pembelajarannya di rancang dengan pendekatan yang lebih menantang namun tetap menyenangkan. kegiatan disusun untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak secara lebih mendalam melalui variasi permainan congklak yang di modifikasi, seperti menghitung biji -bijian dengan jumlah lebih banyak. pelaksanaan pada siklus III sudah terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam perkembangan kemampuan berhitung anak di PAUD Al-Istiqomah.

Penelitian Santi dan Bachtiar [17] yang berjudul "Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Banteng" menunjukkan bahwa pada siklus I, indikator kemampuan anak menyebutkan angka saat diperlihatkan lambangnya masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan karena kurang memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain. hasil evaluasi di siklus I menunjukkan tingkat perkembangan anak sebesar 50% (kategori kurang berkembang). oleh karena itu, bimbingan, arahan, motivasi, serta latihan dari guru perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Kegiatan pada siklus II tidak jauh berbeda dari siklus I baik dari segi materi maupun pendekatan pembelajaran. Namun, guru lebih berfokus memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pada siklus II, partisipasi anak menunjukkan peningkatan signifikan; anak-anak mulai mampu berhitung sesuai dengan contoh dari guru. Capaian perkembangan anak pun meningkat secara signifikan dari 50% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di TK Muslimat Miftahul Ulum Mojokerto, ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak di kelompok A dalam mengenal angka 1-10 masih tergolong rendah, seharusnya anak usia 4-5 sudah mampu berpikir simbolik seperti mengenal angka (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD) . Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Muslimat Miftahul Ulum terbukti dari 20 anak hanya 10 anak yang sudah mampu mengenal angka 1-10. Sedangkan 10 anak lainnya belum mampu. Hal ini disebabkan dalam mengenalkan angka 1-10 Guru menggunakan papan geometri serta dalam penyampaian kurangnya menyenangkan sehingga anak-merasa bosan dan tidak menghiraukan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal konsep angka melalui permainan tradisional congklak permainan congklak .[18]

I. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep angka bilangan 1 sampai 10 melalui permainan tradisional congklak. TK Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi. Penelitian Classroom Action Research atau PTK. Penelitian ini menggunakan Model Kemmis & Mc Taggart yaitu model spiral

yang siklus pembelajarannya dilakukan secara berulang dan berkelanjutan[19], adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas, seperti yang digambarkan di bawah ini



Gambar 1. Model Kemmis & Mc Taggart

Menurut Herawati Susilo prosedur penelitian tindak kelas PTK model Kemis & MC Taggart terdiri atas empat tahap yaitu, 1. Perencanaan (*Planning*) pada tahap ini menyusun rencana tindakan yang mencakup seluruh persiapan secara matang, 2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) pada tahap ini mengimplementasikan atau melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya, 3. Pengamatan (*Observing*) pada tahap ini mengamati yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dan 4. Refleksi (*Reflecting*) pada tahap ini mengelola menganalisis dan mengevaluasi data yang diperoleh dari hasil pengamatan untuk menilai keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya [20].

Subjek dalam penelitian tindak kelas ini adalah anak usia 4-5 tahun pada kelompok A Tk Muslimat Miftahul Ulum Kunjorowesi, yang berjumlah 20 peserta didik (11 laki-laki dan 9 perempuan). penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui penggunaan permainan tradisional congklak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, 1. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi dan permasalahan pembelajaran di kelas, 2. Observasi dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak, 3. Dokumentasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengumpulkan bukti visual atau rekam kegiatan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian tindak kelas ini menggabungkan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi kalimat untuk menggambarkan kondisi dan proses pembelajaran secara jelas dan rinci. Sementara itu, analisis data kuantitatif menggunakan perhitungan persentase rata-rata untuk mengetahui tingkat kemampuan anak. penelitian ini dinyatakan berhasil apabila 75% anak telah mampu menyebutkan angka 1-10 serta mengenali simbol angka. Penjabaran nilai rata-rata perkembangan anak dihitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Persen

F = Perolehan nilai keseluruhan anak

N = Skor dikali total keseluruhan anak

Adapun indikator kemampuan mengenal konsep angka anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. indikator mengenal konsep angka usia 4 – 5 tahun

No	Indikator	BSB	BSH	MB	BB
1	Membilang angka 1-10				
2	Mengenal lambang angka 1-10				

3	Mengurutkan angka 1-10				
4	Mengenal konsep banyak dan sedikit				

II. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di TK Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Mojokerto, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A3 yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak melalui permainan tradisional congklak

Pra - Siklus

Kegiatan pra-siklus diawali dengan penentuan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, yaitu kelompok A3 di TK Muslimat Miftakhul Ulum Kunjorowesi. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan awal berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas A3. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang dimulai dengan membuat modul ajar serta merancang lembar penilaian dan observasi. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menyambut kedatangan peserta didik, dilanjutkan dengan berbaris di halaman sekolah, dan melakukan senam bersama. Setelah itu, peserta didik masuk ke kelas masing-masing untuk mengikuti kegiatan awal, yaitu membaca surah-surah pendek, berdoa, dan bernyanyi. Setelah rangkaian kegiatan awal selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pembelajaran inti. Pada kegiatan inti, guru membuka pembelajaran dengan topik "*Permainan Menghitung Menggunakan Stik Warna-Warni*". Guru menjelaskan materi tentang konsep angka dan pengenalan warna melalui media stik. Setelah penjelasan tersebut, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih densitas kegiatan yang telah disediakan, yaitu Densitas 1 (Mengenal dan Mengelompokkan Stik) Peserta didik mengamati stik warna-warni, mengelompokkan stik berdasarkan warnanya, serta menghitung jumlah stik pada setiap kelompok warna. Densitas 2 (Bermain Menghitung Stik 1–10) Peserta didik melakukan kegiatan menghitung stik warna-warni secara berpasangan dengan mengambil dan memasukkan stik ke dalam wadah sebanyak 1–10 buah. Densitas 3 (Lomba Membandingkan Banyak-Sedikit): Peserta didik mengambil sejumlah stik warna-warni, kemudian menghitung jumlah stik yang diperoleh. Guru meminta peserta didik membandingkan jumlah stik yang dimilikinya dengan milik teman pasangannya (apakah stik anak A lebih banyak atau lebih sedikit daripada stik anak B). Densitas 4 (Mencocokkan Stik dengan Lambang Bilangan): Guru menyediakan beberapa wadah berisi stik warna-warni dengan jumlah yang berbeda-beda. Peserta didik memilih wadah secara bebas, menghitung jumlah stik di dalamnya, lalu mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah stik tersebut. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberi waktu istirahat selama kurang lebih 30 menit untuk makan bersama dan bermain di halaman sekolah.

Selanjutnya, ketika bel berbunyi, peserta didik kembali masuk ke kelas. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca doa dan persiapan pulang. Pada tahap pra-siklus ini, peneliti melakukan pengamatan dan menemukan beberapa indikator kemampuan yang belum dicapai oleh peserta didik. Untuk memperkuat hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas A3. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pra-siklus, ditemukan bahwa kemampuan mengenal konsep angka peserta didik masih belum berkembang. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran menghitung menggunakan stik warna-warni, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam berhitung 1–10 serta belum memahami lambang bilangan. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil observasi pra-siklus

Tabel 2. Data kemampuan awal (Pra-Siklus) Mengenal Konsep Angka

INDIKATOR								
NO	Nama	Membilang angka 1-10	Mengenal lambang bilangan 1-10	Mengurutkan angka 1-10	Mengenal banyak dan sedikit	JUMLAH	(%)	KET
1	Subjek A	3	3	2	2	10	63%	BT
2	Subjek B	3	3	1	2	9	56%	BT
3	Subjek C	3	3	1	2	9	56%	BT

4	Subjek D	2	1	1	1	6	38%	BT
5	Subjek E	2	1	1	1	5	31%	BT
6	Subjek F	3	3	3	3	13	75%	T
7	SubjekG	2	2	1	1	6	38%	BT
8	Subjek H	2	1	1	1	5	31%	BT
9	Subjek I	2	1	1	1	5	31%	BT
10	Subjek J	1	1	1	1	4	25%	BT
11	Subjek K	2	2	1	1	4	25%	BT
12	Subjek L	3	3	3	3	12	75%	T
13	SubjekM	3	2	1	1	7	44%	BT
14	SubjekN	2	2	1	1	6	38%	BT
15	SubjekO	2	2	1	1	6	38%	BT
16	Subjek P	2	1	1	1	5	31%	BT
17	SubjekQ	2	2	1	1	6	38%	BT
18	Subjek R	2	1	1	1	5	31%	BT
19	Subjek S	2	2	1	1	6	38%	BT
20	Subjek T	2	1	1	1	6	38%	BT
TINGKAT KETERCAPAIAN							10%	

$$P = \frac{2}{20} \times 100\% = 10\%$$

Keterangan :

P= persentase

F = Perolehan nilai keseluruhan anak (2)

N = Skor dikali total keseluruhan anak (20)

Dari hasil observasi awal pra-siklus yang melibatkan 20 anak, diketahui bahwa sebanyak 18 anak masih dalam kriteria belum tuntas (BT) dan 2 anak dalam kriteria Tuntas (T). Hal ini terjadi karena terdapat kendala yang dapat ditemukan yaitu, anak-/anak kesulitan dalam menghitung 1-10 anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menghitung angka 1–10 menggunakan benda/media pembelajaran, anak-anak kurang memahami dan kesulitan dalam mengenali lambang bilangan, anak-anak kesulitan dalam membedakan konsep banyak dan sedikit. Berdasarkan hasil refleksi pada tahap pra-siklus, ditemukan beberapa faktor penyebab kemampuan anak, di antaranya sebagian peserta didik masih kesulitan berhitung menggunakan media yang ada, beberapa anak kurang antusias serta kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan tindakan. Oleh karena itu, diperlukan media dan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif guna meningkatkan perhatian serta keterlibatan aktif pada anak-anak. Dari hasil evaluasi tersebut, peneliti memandang perlu dilakukannya tindakan perbaikan pada Siklus I. Perbaikan tindakan direncanakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional congklak yang telah dimodifikasi agar lebih menarik. Melalui media ini, diharapkan anak-anak antusias dan pemahaman dalam mengenal konsep angka, berhitung, serta mengenali lambang bilangan dapat meningkat secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

Siklus I

Pada tindakan Siklus I, peneliti melaksanakan kegiatan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2026. Sebelum melakukan tindakan, peneliti mempersiapkan perencanaan yang meliputi penyusunan Modul Ajar, lembar observasi, serta alat dan bahan yang dibutuhkan. Pembelajaran pada pertemuan pertama menggunakan tema permainan tradisional, yaitu congklak. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti mengenalkan permainan congklak, menjelaskan tata cara bermainnya, serta memberikan contoh dalam bermain. Kegiatan utama pada Siklus I ini adalah mengisi setiap lubang kecil papan congklak dengan 10 biji, di mana anak-anak berlatih berhitung dan membilang saat memasukkan biji-biji tersebut. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026 dengan jenis kegiatan yang sama, yaitu mengisi lubang congklak menggunakan biji-bijian. Selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir, peneliti mengamati seluruh aktivitas anak-anak dan melakukan dokumentasi saat mereka berhitung serta membilang. Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media congklak berpengaruh positif terhadap kemampuan anak, dengan capaian perkembangan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berikut adalah data hasil observasi yang diperoleh:

Tabel 3. Data kemampuan awal (Siklus I) Mengenal Konsep Angka

No	Nama	Membilang angka 1-10	Indikator		Mengenai banyak dan sedikit	Jumlah	%	Ket
			Mengenai lambang bilangan 1- 10	Mengurutkan angka 1-10				
1	Subjek A	4	4	3	3	14	88%	T
2	Subjek B	4	3	3	2	12	75%	T
3	Subjek C	4	4	3	3	13	81%	T
4	SubjekD	3	2	1	2	8	50%	BT
5	Subjek E	3	2	1	2	8	50%	BT
6	Subjek F	4	4	3	3	14	88%	T
7	SubjekG	3	2	1	2	8	50%	BT
8	SubjekH	3	2	2	1	8	50%	BT
9	Subjek I	3	2	1	1	7	44%	BT
10	Subjek J	3	2	1	1	7	44%	BT
11	SubjekK	3	2	1	2	8	50%	BT
12	Subjek L	4	4	3	3	14	88%	T
13	SubjekM	4	4	2	2	12	75%	T
14	SubjekN	4	3	2	3	12	75%	T
15	SubjekO	4	3	2	2	11	69%	BT
16	Subjek P	3	3	2	2	10	63%	BT
17	SubjekQ	4	3	3	3	13	81%	T
18	Subjek R	3	2	1	2	8	50%	BT
19	Subjek S	4	3	2	2	11	69%	BT
20	Subjek T	3	3	2	2	10	63%	BT
TINGKAT KETERCAPAIAN							40%	

$$P = \frac{8}{20} \times 100\% = 40\%$$

Keterangan :

P= persentase

F = Perolehan nilai keseluruhan anak (8)

N = Skor dikali total keseluruhan anak (20)

Pada tabel Siklus I terlihat adanya peningkatan ketercapaian anak sebesar 40% dengan jumlah anak yang mencapai kriteria tuntas (T) sebanyak 8 anak, sedangkan 12 anak lainnya masih dalam kategori belum tuntas (BT), namun pada kegiatan bermain congklak masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung dan membilang sehingga dalam menjalankan kegiatan bermain congklak masih belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil refleksi bahwa kemampuan anak dalam mengenal konsep angka mengalami peningkatan, namun masih terdapat anak yang kesulitan sehingga belum mencapai hasil yang optimal. Pada tindakan observasi siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil pra-siklus. Pada Siklus I ketercapaian anak-anak meningkat menjadi 40%, hal ini menunjukkan bahwa bermain menggunakan media congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak. Namun peningkatan yang diperoleh di Siklus I belum sepenuhnya berhasil karena masih terdapat anak yang melakukan kegiatan bermain belum sesuai dengan arahan guru. Pada kegiatan siklus I terdapat kendala yang di hadapi oleh anak seperti pada kegiatan bermain mengisi tiap lubang 10 biji namun masih ada anak yang mengisi tidak sesuai perintah guru dan masih ada anak mengisi lubang tanpa membilang. sehingga kegiatan bermain di Siklus I perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan cara menjelaskan cara bermain yang tepat dan melakukan kegiatan tambahan agar anak lebih mudah mengerti dan dapat mencapai keberhasilan. Dengan evaluasi ini maka diperlukan adanya perbaikan untuk mencapai indikator keberhasilan mengenal konsep angka.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti mempersiapkan perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar, lembar observasi, serta alat dan bahan pembelajaran. Pembelajaran pada Siklus II masih menggunakan tema yang sama dengan Siklus I, yaitu permainan tradisional. Pada Siklus II, peneliti melakukan modifikasi media pembelajaran. Biji congklak berwarna hitam yang digunakan pada Siklus I diganti

dengan biji-bijian yang berwarna-warni. Selain itu, alur permainan dirancang lebih menantang agar anak-anak lebih bersemangat dan termotivasi dalam mencapai indikator keberhasilan. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan meminta anak-anak mengisi lubang-lubang kecil papan congklak sebanyak 10 biji per lubang. Namun, pada setiap lubang, peserta didik wajib mengisinya dengan biji yang berwarna sama sambil berhitung dan membilang secara lisan saat memasukkan biji-biji tersebut. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Mei 2026. Kegiatan diawali dengan pengulangan materi dari pertemuan pertama, lalu dilanjutkan dengan kegiatan bermain yang lebih interaktif. Peserta didik diminta bermain congklak sebanyak lima putaran secara berpasangan. Setelah lima putaran selesai, masing-masing anak (misalnya anak A dan anak B) menghitung jumlah biji yang berhasil dikumpulkan di "rumah" congklak masing-masing. Guru kemudian mengajukan pertanyaan untuk membandingkan jumlah biji yang diperoleh, seperti menentukan hasil milik siapa yang lebih banyak. Setelah itu, peserta didik diminta mengambil kartu angka yang sesuai dengan jumlah biji yang mereka peroleh. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap sikap dan respon anak-anak.

Sebagian besar anak-anak menunjukkan antusias yang sangat tinggi karena penggunaan media biji berwarna-warni serta adanya tantangan permainan yang lebih menyenangkan. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih fokus saat berhitung dan mampu menjalankan permainan congklak sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II berjalan lebih optimal karena telah dilakukan perbaikan berdasarkan kendala pada Siklus I, yaitu melalui pemberian kegiatan yang lebih menantang dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Peneliti juga memberikan apresiasi berupa pujian untuk meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat kemampuan anak-anak dalam mengenal konsep angka. Melalui perbaikan yang diterapkan pada Siklus II, hasil belajar anak-anak mengalami peningkatan signifikan dan telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Adapun data hasil belajar yang diperoleh pada Siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data kemampuan awal (Siklus II) Mengetahui Konsep Angka

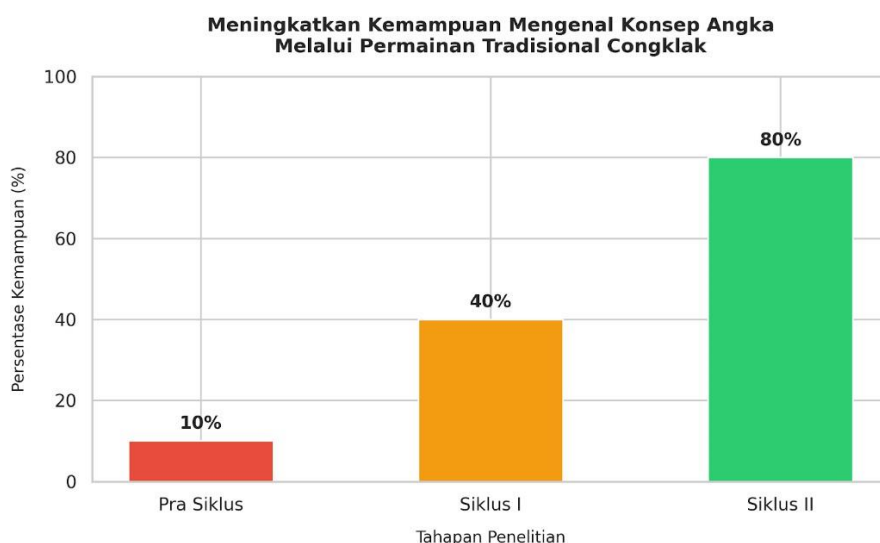
NO	Nama	Indikator				jumlah	%	Ket
		Membilang angka 1-10	Mengenal lambang bilangan 1-10	Mengurutkan angka 1-10	Mengenal banyak dan sedikit			
1	Subjek A	4	4	4	4	15	100%	T
2	SubjekB	4	4	4	4	15	100%	T
3	SubjekC	4	4	4	4	15	100%	T
4	SubjekD	3	3	2	3	11	69%	BT
5	Subjek E	3	3	3	2	11	69%	BT
6	Subjek F	4	4	3	3	14	94%	T
7	SubjekG	4	4	3	2	13	81%	T
8	SubjekH	4	4	3	3	14	94%	T
9	Subjek I	3	2	3	3	11	69%	BT
10	Subjek J	3	3	3	2	11	69%	BT
11	SubjekK	4	4	3	3	14	94%	T
12	Subjek L	4	4	4	4	16	100%	T
13	SubjekM	4	4	3	4	15	94%	T
14	SubjekN	4	4	4	3	15	94%	T
15	SubjekO	4	4	4	3	15	94%	T
16	Subjek P	4	4	3	3	15	94%	T
17	SubjekQ	4	4	4	4	15	100%	T
18	SubjekR	4	4	3	2	13	81%	T
19	Subjek S	4	4	4	3	15	94%	T
20	Subjek T	4	4	3	4	15	94%	T
TINGKAT KETERCAPIAN							80%	

$$P = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Keterangan :
P= persentase

F = Perolehan nilai keseluruhan anak (16)
N = Skor dikali total keseluruhan anak (20)

Pada tabel siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tingkat ketercapaian anak sebesar 80% dengan jumlah anak yang mencapai kriteria tuntas (T) meningkat secara maksimal menjadi 14 anak, sedangkan 4 anak masih dalam kriteria belum tuntas (BT). Hasil refleksi pengamatan pada siklus II, kegiatan bermain congklak telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia 4-5 tahun. Peningkatan terlihat dari Sebagian besar anak yang telah mencapai kategori ketuntasan dengan presentase keberhasilan sebesar 80%. Anak mampu melakukan kegiatan berhitung dan membilang angka 1-10, mengenal lambang, mengenal konsep bilangan dan mengenal banyak dan sedikit lebih baik disbanding pada siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan tradisional congklak efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia 4-5 tahun di Tk Muslimat Miftakhul Ulum. Hal ini terlihat pada tindakan observasi pada pra-siklus, siklus I dan siklus II. Berikut diagram rekapitulasi kemampuan mengenal konsep angka melalui permainan tradisional congklak.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan Di Tk Muslimat Miftakhul Ulum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional congklak. Penelitian ini menerapkan dua siklus di masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga anak-anak mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep angka secara bertahap melalui kegiatan bermain congklak. Pendekatan yang bertahap ini memberikan waktu yang memadai bagi anak untuk melatih dan mengasah kemampuan mengenal konsep angka secara perlahan. Kemampuan mengenal konsep angka pada anak mengalami peningkatan secara bertahap, serta kemampuan mengenal konsep angka pada anak masih belum mencapai target keberhasilan, Maka diperlukan stimulasi sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka oleh karena itu memerlukan kegiatan yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran.

Salah satu bentuk kegiatan yang tepat dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka konsep angka pada anak dengan menggunakan media permainan tradisional congklak, karena sudah terbukti mampu mendukung perkembangan pada anak usia dini. pemanfaatan media benda konkrit berupa papan dan biji congklak ini dapat memfasilitasi anak untuk belajar membilang secara visual dan kinestetik melatih kelenturan motorik halus saat memindah biji satu persatu serta mempermudah pemahaman hubungan antara jumlah benda dengan lambang bilangan secara alami dan menyenangkan melalui aktivitas mengisi setiap lubang congklak dan membandingkan perolehan biji di rumah masing-masing anak dapat secara aktif mengkonstruksi pemahaman mengenai urutan angka 1 sampai 10 sehingga konsep perbandingan banyak dan sedikit tanpa merasa terbebaskan oleh metode hafalan yang abstrak[21].

Pada siklus 1 setelah menerapkan tindakan melalui kegiatan bermain menggunakan media congklak pada tabel siklus I menunjukkan dengan adanya tingkat ketercapaian kemampuan mengenal konsep angka anak 40%. Capaian ini diperoleh saat anak bermain congklak pada saat bermain congklak anak-anak mengisi tiap lubang pada congklak sebanyak 10 biji tiap lubang. Namun demikian peningkatan pada siklus 1 belum sepenuhnya dinyatakan maksimal hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan beberapa kendala yaitu pada saat kegiatan bermain anak-anak tidak mengisi lubang pada congklak sebanyak 10 biji dan masih ada anak yang pada saat mengisi lubang dengan biji-bijian tanpa membilang. Oleh sebab itu diperlukan dengan adanya perbaikan untuk memaksimalkan

kegiatan mengenal konsep angka melalui kegiatan bermain menggunakan media tradisional congklak dan peneliti melanjutkan pada siklus 2.

Pada tabel siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan terlihat ketika tingkat ketercapaian kemampuan mengenal konsep angka anak mencapai 80% hal ini diperoleh pada saat anak bermain congklak. Peningkatan yang terjadi di siklus 2 terjadi karena adanya perbaikan atas kendala-kendala yang dialami pada siklus sebelumnya. Melalui evaluasi dan perbaikan strategi pembelajaran seperti mengganti media biji congklak yang lebih bervariasi dan menarik serta instruksi permainan yang lebih terstruktur kegiatan bermain congklak dapat dilaksanakan dengan jauh lebih maksimal fokus dan kondusif. sehingga pada kegiatan bermain congklak dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya perbaikan di siklus 2 mendapatkan hasil yang memenuhi bahkan melampaui target indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Kegiatan bermain congklak secara tidak langsung membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia dini. Pemanfaatan papan dan biji congklak memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna anak tidak sekedar menghafal simbol angka melainkan belajar membilang biji secara berurutan memahami jumlah benda serta membandingkan konsep banyak dan sedikit melalui aktivitas bermain yang menyenangkan hal ini sejalan dengan temuan (H. Nafiqoh Dan S.K Alam) Yang menegaskan bahwa eksplorasi menggunakan benda konkrit melalui permainan tradisional congklak efektif untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada anak khususnya dalam menguasai konsep angka dan numerasi. Selain itu [22] Berpendapat dengan memodifikasi aktivitas bermain congklak terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan ketuntasan pemahaman simbolik anak secara signifikan.

VII. SIMPULAN

Penggunaan media berupa permainan tradisional congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka membilang 1 -10, mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, serta membedakan banyak dan sedikit) pada anak usia 4 - 5 tahun dikelompok A3 TK muslimat miftahul ulum kunjorowesi. Peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak-anak terjadi secara bertahap pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus peneliti melakukan observasi dan wawancara, pada tahap ini kemampuan mengenal konsep angka hanya sebesar 20% 2 anak dalam kriteria tuntas (T) sedangkan 18 anak belum tuntas (BT). Pada tahap siklus 1 setelah diterapkan menggunakan media permainan tradisional congklak kemampuan mengenal konsep angka pada anak meningkat menjadi 40% 8 anak dalam kategori tuntas (t) dan 20 anak masih dalam kategori belum tuntas (BT). Namun, pada tahap siklus 1 anak-anak belum mencapai target keberhasilan karena anak-anak masih belum membilang saat mengisi lubang congklak. Pada tahap siklus 2 setelah dilakukan perbaikan strategi menggunakan biji-bijian berwarna-warni serta aturan yang lebih menantang dan terstruktur presentasi ketuntasan meningkat sangat signifikan menjadi 80% 16 anak dalam kategori tuntas (T), 2 anak dalam kategori belum tuntas (BT). Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 4-5 tahun di TK muslimat Miftahul ulum Kunjorowesi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada diri saya yang telah berjuang dan bertahan sampai detik ini. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta memberi ilmu yang sangat berarti untuk saya sehingga saya bisa sampai di titik ini. Dan tak lupa juga saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan support dan doanya yang telah diberikan kepada saya dan terima kasih atas kasih sayangnya yang tanpa henti diberikan kepada saya. Dan tak lupa untuk semua teman-teman saya yang telah membantu dan mendorong saya hingga saat ini saya ucapkan terima kasih. Dan tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada pihak TK muslimat Miftahul ulum beserta guru-gurunya yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian ini. Semoga dari tulisan sederhana ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

REFERENSI

- [1] W. Astuti Dan L. Triani, "Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menunjang Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak," 2024.
- [2] R. Risfaisal, "Peran Lembaga Paud Pertiwi Bulukumba Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosialisasi Anak Di Keluarga (Suatu Tinjauan Sosiologi)," *Discourse Indones. J. Soc. Stud. Educ.*, Vol. 2, No. 2, Hlm. 81–91, Mar 2025, Doi: 10.69875/Djosse.V2i2.137.
- [3] F. Sania Dan M. Sirozi, "Analisis Masa Keemasan Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 9, No. 6, Hlm. 3259–3267, Des 2025, Doi: 10.31004/Obsesi.V9i6.7533.
- [4] C. Ramdani Dan B. Zaman, "Penerapan Bank Sampah Di Lingkungan Keluarga Dalam Menumbuhkan Ecolitaracy Anak Usia Dini," *Pelangi J. Pemikir. Dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Hlm. 1–8, Mar 2022, Doi: 10.52266/Pelangi.V4i1.766.
- [5] M. E. Nae, E. T. Ngura, Dan M. Meka, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kober St. Rafael Waruwaja Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada".
- [6] Y. Masruroh Dan A. Rosidi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak) Di Ra Baitul Makmur," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 8, No. 1, Hlm. 360–369, Jun 2025, Doi: 10.31326/Jcpaud.V8i1.2230.
- [7] I. Royani Dan D. Suryana, "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Melauai Bermain Ular Tangga Pada Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 1, Hlm. 17–26, Jan 2023, Doi: 10.31004/Obsesi.V7i1.3705.
- [8] Y. Handoko, K. U. Putri, Dan N. A. Rahayu, "Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan Berkelanjutan," 2025.
- [9] I. M. Maulana, Y. Yaswinda, Dan N. Nasution, "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, Hlm. 512, Jan 2020, Doi: 10.31004/Obsesi.V4i2.370.
- [10] R. D. A. Chandra, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019".
- [11] E. Malapata Dan L. Wijayaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, Hlm. 283, Apr 2019, Doi: 10.31004/Obsesi.V3i1.183.
- [12] W. Septiyani Dan S. I. Prahesti, "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Haji Soebandi," *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, Vol. 7, No. 12, Hlm. 14219–14225, Des 2024, Doi: 10.54371/Jiip.V7i12.6497.
- [13] St. H. Dilla At, N. Ashari, S. Muliana, Dan T. Tadzkirah, "Pengembangan Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, Vol. 7, No. 3, Hlm. 860–872, Nov 2024, Doi: 10.31004/Aulad.V7i3.816.
- [14] N. Amalia Dan M. Murtono, "Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun," *Jems J. Edukasi Mat. Dan Sains*, Vol. 12, No. 2, Hlm. 149–158, Sep 2024, Doi: 10.25273/Jems.V12i2.21868.
- [15] H. Nafiqoh Dan S. K. Alam, "Congklak: Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia Dini," 2024.
- [16] F. S. Az-Zahra, A. D. A. Latif, Dan Y. Z. Iskandar, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Paud Al-Istiqomah," 2026.
- [17] S. Santi Dan M. Y. Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng," *Temat. J. Pemikir. Dan Penelit. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, Hlm. 21, Jun 2020, Doi: 10.26858/Tematik.V6i1.14436.
- [18] A. Matulessy, I. Ismawati, Dan A. Muhid, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review," *Aksioma J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, Vol. 13, No. 1, Hlm. 165–178, Apr 2022, Doi: 10.26877/Aks.V13i1.8834.
- [19] T. Siregar, "Classroom Action Research-Based Learning Innovations: Kemmis And McTaggart Models," 20 Oktober 2025, *Social Sciences*. Doi: 10.20944/Preprints202510.1440.V1.
- [20] A. Roisa Dan E. Destiana, "Improving The Ability To Recognize Hijaiyah Letters Through Hijaiyah Block Gathering Activities For Children Aged 4-5 Years At 'Aisyiyah Bustanul Athfal Iv Nganjuk Kindergarten," 2023.
- [21] R. Rohita, "The Ability Of Ece Teachers To Use Ict In The Industrial Revolution 4.0," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, Hlm. 502, Jan 2020, Doi: 10.31004/Obsesi.V4i2.339.

- [22] N. Maria Lily, N. Khotimah, Dan M. Maarang, “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Hlm. 296–308, Jul 2023, Doi: 10.37985/Murhum.V4i1.214.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.