

P3I UMSIDA

yuni anggraeni_228620700009_ peneliti.pdf

 SURYO

 Kampus 3

 Perpustakaan

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3622900505

Submission Date

Aug 5, 2026, 2:31 PM GMT+7

Download Date

Aug 5, 2026, 2:48 PM GMT+7

File Name

yuni_anggraeni_228620700009_peneliti.pdf

File Size

368.0 KB

9 Pages

4,407 Words

29,101 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 10 words)

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 10%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 17% Internet sources
- 10% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	123dok.com	1%
2	Internet	ejournal.unesa.ac.id	1%
3	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	1%
4	Internet	eprint.ivet.ac.id	<1%
5	Internet	journal.unj.ac.id	<1%
6	Publication	Ernita Setiawati, Nurhafizah Nurhafizah. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Mel...	<1%
7	Internet	cdn.juris.id	<1%
8	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
9	Internet	core.ac.uk	<1%
10	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
11	Internet	text-id.123dok.com	<1%

12	Internet	zebradoc.tips	<1%
13	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
14	Internet	ojs.trilogi.ac.id	<1%
15	Student papers	Brookdale Community College	<1%
16	Internet	publish.ojs-indonesia.com	<1%
17	Publication	Febrilia Minarti Sumeba, Ni Luh Putri, Monica Roito Ambarita. "Kemampuan Men..."	<1%
18	Internet	acopen.umsida.ac.id	<1%
19	Internet	www.journal.unpas.ac.id	<1%
20	Publication	St. Hajar Dilla AT, Novita Ashari, Sri Muliana, Tadzkirah Tadzkirah. "Pengembanga..."	<1%
21	Student papers	Universitas Musamus Merauke	<1%
22	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
23	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
24	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
25	Publication	Dewi Ariyani, Owi Bakti, Astuti Astuti, Eris Manila. "Peningkatan Kemampuan Me..."	<1%

26	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%
27	Student papers	Universitas Singaperbangsa Karawang	<1%
28	Student papers	UINFAS Bengkulu	<1%
29	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%
30	Publication	Mazura Mazura, Riski Surya Amanda, Uswatul Hasni. "Pengaruh Unplugged Activi...	<1%
31	Publication	Novitasari ., Iin Maulina, Sutrisno .. "PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANA...	<1%
32	Publication	Retno Istriningsih, Nur Halizah, Puji Astuti, Dwi Sugiarti, Dwi Prasetyawati Diya...	<1%
33	Internet	jurnal.jomparnd.com	<1%
34	Internet	jurnal.uai.ac.id	<1%
35	Internet	muzayyinah5.blogspot.com	<1%
36	Internet	openjurnal.unmuhpnk.ac.id	<1%
37	Internet	repository.upi.edu	<1%
38	Publication	Abu Hasan Agus R, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Durrotul Mashunah. "Advertens...	<1%
39	Publication	Febrianty J. Sumeba, Ni Dewi Eka Suwaryaningrat, Mario Erick Wantah. "Meningk...	<1%

40	Publication	Rahmawati, Nur 'Aini. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasi...	<1%
41	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
42	Internet	repository.unibos.ac.id	<1%
43	Internet	repository.unusa.ac.id	<1%
44	Internet	www.slideshare.net	<1%

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MUSLIMAT MIFTAKHUL ULUM KUNJOROWESI

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

I. 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. Pada periode ini otak anak berkembang sangat pesat sehingga pengalaman belajar yang didapatkan akan memengaruhi kemampuan kognitif, sosial, emosional, serta fisik mereka [1]. 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 dan perkembangan sangat penting untuk mengembangkan kualitas manusia. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mendorong perkembangan dan pertumbuhan anak melalui penyediaan pendidikan prasekolah yang dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Pendidikan anak usia dini, menurut pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010, adalah salah satu jenis pendidikan formal prasekolah. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak tumbuh dan berkembang lebih baik sehingga mereka siap untuk memasuki jenjang yang lebih lanjut. [3]

pada anak usia dini juga ditekankan memiliki perkembangan kognitif yang baik. Perkembangan kognitif adalah yang digunakan untuk mengetahui cara seorang anak perfikir 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 [4].

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,

12 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 [5].

30 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.[6]. 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, 1972). Kurangnya stimulasi yang tepat dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep angka, yang berdampak pada prestasi akademik di masa depan.[7]

5 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[8]

5 Dalam mengenalkan konsep angka, guru perlu memilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat diterima secara optimal oleh anak. Pengembangan konsep angka harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun adalah permainan tradisional congklak.

8 Permainan tradisional seperti (congklak) menawarkan pendekatan alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka. Engklak 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.[9]

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.[10]

16 Penelitian Az-Zahra dkk., t.t [11] 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

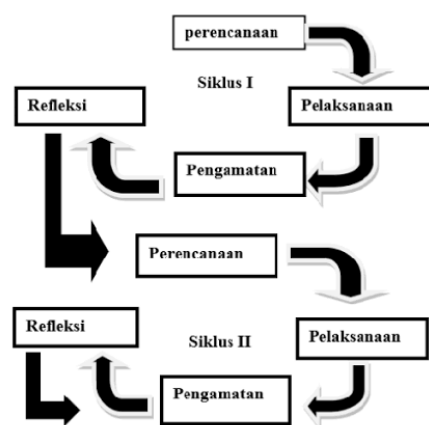
disusun untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak secara lebih mendalam melalui variasi permainan congklak yang di modifikasi, seperti menghitung biji -bijian dengan jumlah lebih banyak. pelaksanaan pada siklus III sudah terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam perkembangan kemampuan berhitung anak dia Paud Al- istiqomah.

Penelitian Santi dan Bachtiar (2020)[12] 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 di sebabkan dalam mengenalkan angka 1-10 Guru menggunakan papan geometri serta dalam penyampaianya kurang menyenangkan sehingga anak-merasa bosan dan tidak menghiraukan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuang mengenal konsep angka melalui permainan tradisional congklak permainan congklak .[13]

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindak kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Muslimat Miftahul Ulum Kunjorowesi dalam mengenal konsep angka 1 sampai 10 melalui permainan tradisional congklak penelitian ini merupakan model spiral dari Kemmis & Mc Taggart dan yang siklus pembelajarannya dilakukan secara berulang dan berkelanjutan [14]. Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK tersebut digambarkan dibawah 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 [15].

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

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

N

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 . 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	Mengenal konsep bilangan				
4	Mengenal konsep banyak dan sedikit				

III. 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 (Menenal 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:

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:

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:

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.

Pembahasan

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 terbebani oleh metode hafalan yang abstrak. [16]

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 [9] 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 [17] Berpendapat dengan memodifikasi aktivitas bermain congklak terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan ketuntasan pemahaman simbolik anak secara signifikan.

39 Dengan ini peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak dapat terlihat dari tabel ketercapaian anak pada setiap tahap penelitian pada tahap pra siklus persentase tingkat ketercapaian sebesar 20% hanya 2 anak yang mencapai kriteria tuntas (T) sedangkan 18 anak lainnya masih dalam kriteria Belum Tuntas (BT). pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 40% dengan 8 anak berada pada kriteria tuntas. selanjutnya pada siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu mencapai 80% anak telah memenuhi kriteria tuntas dengan ini penelitian dihentikan pada siklus 2 karena hasil yang diperoleh setelah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75% dari keseluruhan pencapaian anak yang memiliki kriteria tuntas berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan, bahwa kegiatan mengenal konsep angka melalui permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak secara signifikan sehingga perkembangan yang dicapai berada pada kategori sangat baik.

VII, SIMPULAN

3
27 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 coklak. 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.

20

