

# The Implementation of Congklak Game to Improve Early Childhood Numeracy Skills

## Penerapan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Putri Mayasari<sup>1)</sup>, Choirun Nisak Aulina <sup>\*.2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [lina@umsida.ac.id](mailto:lina@umsida.ac.id)

**Abstract.** This study aims to investigate the effect of the traditional game congklak on early childhood numeracy skills at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. The low learning outcomes in numeracy among children were due to the lack of engaging learning media related to counting skills. The congklak game was introduced to allow children to explore their actions during play, thereby enhancing their numeracy knowledge. The method used was Classroom Action Research (CAR). The research sample consisted of 11 children in the TK A group. Data were collected through initial and post-treatment numeracy skill tests. The research method involved comparing numeracy abilities before and after the implementation of the congklak game. The results showed that before playing congklak, most children's numeracy skills were in the poor category, with 11 children (9%). After playing congklak, most children's numeracy skills improved to the good category, with 11 children (81%).

**Keywords** – Congklak game, numeracy skills, early childhood

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Masalah hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung disebabkan karena media pembelajaran yang berkaitan tentang kemampuan berhitung masih kurang menarik. Permainan congklak diberikan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap apa yang dilakukannya saat bermain sehingga mampu meningkatkan pengetahuan berhitung anak. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Sampel penelitian ini adalah 11 anak pada kelompok TK A. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berhitung permulaan sebelum dan setelah perlakuan. Metode penelitian ini yang digunakan yaitu dengan membandingkan kemampuan berhitung pada observasi sebelum dan observasi sesudah permainan congklak. Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan permainan congklak sebagian besar kemampuan berhitung anak berada dalam katagori kurang baik sejumlah 11 anak (9%), dan sesudah diberikan permainan congklak kemampuan berhitung anak sebagian besar anak dalam katagori baik adalah 11 (81%).

**Kata Kunci** – permainan congklak, kemampuan berhitung, anak usia dini

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak usia dibawah 6 tahun [1] . Pada masa ini dapat disebut juga dengan masa keemasan atau (*golden age*) karena pada masa ini merupakan masa-masa yang sangat berharga dalam hidup anak dan pada masa ini pertumbuhan anak berkembang begitu pesat [2] . Masa anak usia dini ini hanya terjadi sekali seumur hidup. Pada masa anak usia dini ini sangat baik untuk mengembangkan 5 aspek perkembangan anak [3]. Lima aspek ini adalah perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral agama, perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif. Salah satu perkembangan yang dapat distimulasikan saat masa anak usia dini adalah perkembangan kognitif [4] . Perkembangan kognitif anak usia dini mengacu pada bagaimana anak berpikir, mengeksplorasi, mencari tau dan memecahkan masalah.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan pada anak usia dini yang perlu dikembangkan sejak dulu, tentu saja dengan tidak mengecualikan aspek perkembangan yang lain. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Perkembangan kognitif anak mengacu pada proses mengingat , pengambilan keputusan dan pemecahan masalah [5]. Perkembangan ini berbeda-beda pada tiap anak. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan anak untuk berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini membantu anak memahami dunia di sekitarnya. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah melatih

kemampuan berhitung [6]. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini atau *numeracy skills* adalah kemampuan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal angka, menjumlahkan, dan mengurangi. Tahap kemampuan berhitung pada anak antara lain penguasaan konsep, masa transisi dan lambang bilangan [7]. Kemampuan berhitung dapat juga melatih daya ingat pada anak usia dini. Kemampuan berhitung merupakan dasar pada anak usia dini yang harus dikembangkan [8]. Kemampuan ini penting untuk kesiapan anak usia dini melanjutkan ke sekolah dasar. Beberapa cara untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah berhitung menggunakan jari, menghitung hal yang berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari, permainan, atau roleplay, dan menggunakan nyanyian.

Mengembangkan dasar pengetahuan pada anak usia dini diperlukan suatu permainan yang bisa menarik perhatian anak untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu pada anak [9]. Pada hakikatnya anak usia dini lebih banyak bermain dari pada belajar, maka kegiatan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan-permainan yang menarik. Capaian perkembangan berhitung anak usia dini pada usia 5-6 tahun meliputi mengenal dan menyebut angka 1-20, menghitung benda dari 1-20, mengenal banyak dan sedikit, mengenal penjumlahan 1-20.

Berdasarkan observasi di TK ABA 8 Candi pada kelompok TK A masih ditemukan beberapa permasalahan pada kemampuan berhitung anak yang kurang optimal. Dari 11 anak 8 diantaranya masih belum mampu berhitung pada usianya. Pada kegiatan yang diberikan oleh pendidik yaitu menghitung jumlah kelopak bunga. Dalam kegiatan tersebut pendidik memberikan kertas kosong, beberapa kelopak bunga, daun, tangkai dan putik bunga, pendidik mengajak peserta didik untuk menempel kelopak bunga sambil mengitung kelopak bunga tersebut. Banyak anak yang masih membutuhkan bantuan pendidik untuk menghitung berapa jumlah kelopak bunga yang di tempel. Hal ini disebabkan seringnya peserta didik di ajak untuk berkegiatan dengan menggunakan lembar kerja (LK) dan kurangnya kegiatan yang menarik dengan menggunakan berbagai macam permainan. Pembelajaran anak usia dini dasarnya konsep belajar anak usia dini adalah bermain sambil belajar.

Permainan merupakan cara untuk belajar yang sangat menyenangkan, dengan bermain anak dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya [10]. Ada beberapa macam permainan yang dimainkan anak-anak sehingga dapat membuat anak menjadi gembira, senang dan bahagia. Permainan terdiri dari 2 macam yaitu permainan modern dan juga permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industry dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya [11]. Macam-macam permainan modern antara lain Mobile legends, Free Fire, Minecraft, Roblox, PUBG. Permainan tradisional merupakan perwujudan kearifan yang diturunkan kepada masyarakat secara turun temurun dan bersifat social [12]. Macam- macam permainan tradisional antara lain Bola Bekel, Lompat Tali, Gundu, Congklak, Egrang.

Permainan yang peneliti gunakan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang masih sering dan banyak digunakan sampai saat ini adalah permainan congklak. Permainan tradisional yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berhitung pada anak usia dini ialah permainan congklak [9]. Melalui permainan congklak anak dapat melatih kemampuan berhitungnya. Permainan congklak adalah permainan yang menggunakan papan kayu dengan lubang berjumlah 16 lubang, dua diantaranya memiliki lubang yang lebih besar. Selain itu permainan congklak juga menggunakan biji-bijian sebagai biji congklak [13]. Permainan congklak adalah salah satu permainan tradisional yang hampir jarang di gunakan pada era ini.

Permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini memiliki hasil yang efektif. Sebagaimana hasil penelitian dari aminul wathon menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Kelompok eksperimen yang bermain congklak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut [14]. Sedangkan penelitian lain menyebutkan bahwa bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan tradisional congklak diketahui efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini selain itu juga dapat membantu anak untuk dapat berpikir simbolis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi [9]. menurut Santi dan Bahtiar Melalui permainan tradisional congklak kemampuan berhitung anak meningkat dengan baik, hal ini dibuktikan ketika anak mampu mencapai indikator-indikator kemampuan berhitung[15].

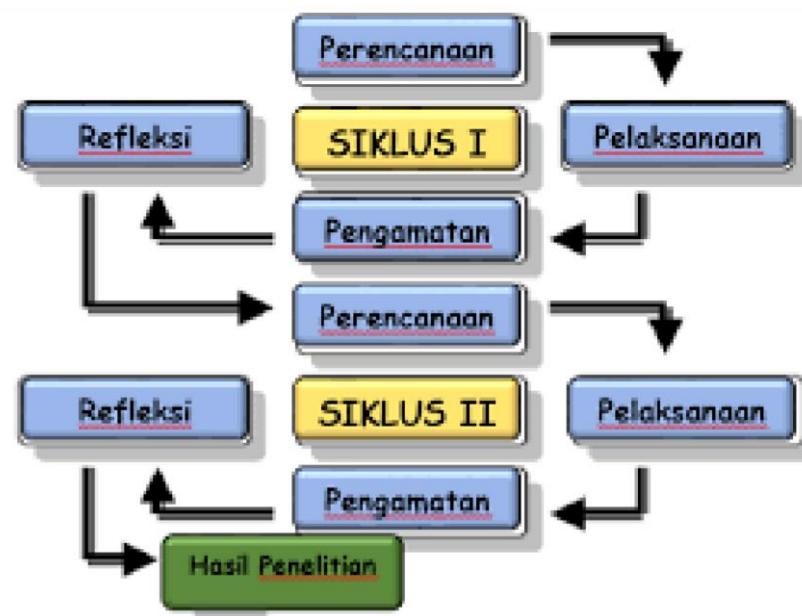
Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada peserta didik melalui permainan Congklak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Peneliti akan menerapkan permainan congklak yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dengan cara sesederhana mungkin agar anak mampu memahaminya. Permainan congklak yang peneliti gunakan ini bertahap, dengan diawali dengan mengisi 3 biji congklak dalam lubang hingga anak mampu memahaminya. Setelah anak memahaminya biji congklak akan ditambahkan saat permainan berikutnya.

## II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi [16]. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi yang beralamat Jl Mbah Rawu dsn Jambe Rt. 04 Rw. 02 Ds Sidodadi Kec Candi Kab Sidoarjo. Pada kelompok TK A yang berjumlah 11 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Berikut ini adalah gambaran desain penelitian model Kemmis dan Taggart.

**Gambar 1. Siklus kemmis dan Taggart**



Berdasarkan gambaran di atas terdapat siklus-siklus yang memiliki empat komponen penting dalam setiap siklusnya, dan berputar secara berurutan, dimulai dari komponen perencanaan (plan), tindakan (action), kemudian pengamatan(observ) dan refleksi(reflect). Pada siklus I yang ada pada gambar di atas akan berputar menjadi siklus II dengan komponen yang sama dan akan terus berputar menuju siklus berikutnya secara berurutan hingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dimana peneliti melakukan pengumpulan data dengan melihat apa saja yang menjadi masalah di dalam kelas agar mengetahui sejauh mana kemampuan berhitung anak, kemudian wawancara yang dilakukan antara peneliti dan pendidik atau guru kelas tersebut untuk mengetahui kekuangan dan kelebihan anak, dan dokumentasi yang digunakan untuk melengkapi data pada saat observasi dilakukan. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan menggunakan perhitungan statistik sederhana untuk mengetahui kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung anak meliputi mengenal dan menyebut angka dari 1-20, menghitung benda dari 1-20, mengenal banyak dan sedikit, mengenal penjumlahan 1-20 dengan target keberhasilan 75% .

Hasil yang sudah diperoleh selama observasi akan diolah menggunakan statistika dasar agar bisa mendeskripsikan fakta berdasarkan data yang diperoleh untuk mengetahui peningkata kemampuan berhitung pada anak dengan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

p = presentase  
f = nilai keseluruhan yang di perolehanak  
n = skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK dengan model kemmis dan Taggart. Terdiri dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan sasaran penelitian 11 anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Kegiatan yang peneliti lakukan ialah untuk mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional conglak pada anak usia dini di KBTK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi yang beralamat Jl Mbah Rawu dsn Jambe Rt. 04 Rw. 02 Ds Sidodadi Kec Candi Kab Sidoarjo. Pada kelompok TK A yang berjumlah 11 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Dalam pelaksanaan penelitian dengan model PTK ini terdapat 4 tahap saat pelaksanaannya yaitu : 1. Tahap perencanaan (*planning*) pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan rancangan pembelajaran sebagai persiapan untuk mengenalkan permainan tradisional conglak. 2. Tahap tindakan (*acting*) pada tahap ini adalah proses peneliti melakukan pembelajaran yang mengacu pada perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. 3. Tahap pengamatan (*observing*) ditahap ini peneliti akan mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mengenalkan permainan conglak untuk kemampuan berhitung anak-anak. 4. Tahap refleksi (*reflecting*) pada tahap yang terakhir ini mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan pada peserta didik. Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini sebelum diberikan tindakan.

#### B. PRA SIKLUS

Pra siklus ini merupakan tindakan awal bagi peneliti untuk mengamati kemampuan berhitung anak usia dini. Dalam pra siklus ini peneliti mengamati kondisi awal peserta didik di kelas dalam kemampuan berhitung mereka. Mulai dari kegiatan baris-berbaris, pembiasaan circle time yang dilakukan bersamaan di halaman sekolah, pembacaan do'a sehari-hari, surat-surat pendek, mengaji Ummi, makan bersama, kegiatan inti yaitu menempelkan kelopak bunga dengan urutan angka didalam kelopak. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak.

Kegiatan inti selesai dilanjutkan dengan games lari zig zag dan penutup dengan membuat lingkaran, menceritakan kegiatan dalam satu hari tadi membaca doa selesai belajar. Dari hasil pengamatan masih banyak anak yang belum mampu berhitung dengan benar, karena saat menempelkan kelopak dengan berurutan masih banyak anak yang salah dalam mengurutkan dan menyebutkannya. Dan sebagian besar anak masih mendapat pertolongan dari pendidik. Bahkan masih ada anak yang belum dapat mengurutkan angka 1-10. Adapun hasil observasi kemampuan berhitung anak usia dini pada tahap pra siklus sebagai berikut:

**Tabel 1.** Pra siklus Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

No	Nama siswa	Indikator				Jumlah	Prosentase	Ket
		Menyebut	Menghitung	Mengenal	Mengurutkan			
1	KT	3	2	2	2	9	64,2%	BT
2	EB	4	3	2	2	11	78,5%	T
3	GW	3	3	2	2	10	71,4%	BT
4	AZ	2	2	2	2	8	57,1%	BT
5	EM	2	3	2	1	8	57,1%	BT
6	RH	2	2	2	2	8	57,1%	BT
7	RF	1	1	1	1	4	28,5%	BT
8	AI	2	2	2	2	8	57,1%	BT
9	AR	2	1	1	1	5	35,7%	BT
10	IY	2	2	2	2	8	57,1%	BT

11	FT	2	1	1	1	5	35,7%	BT
Ketercapaian							9%	
Rata-rata							54,5%	

Keterangan :

BB(belum berkembang) = 1  
 MB (mulai berkembang) = 2  
 BSH (berkembang sesuai harapan) = 3  
 BSB ( berkembang sangat baik) = 4

Tabel diatas merupakan hasil dari observasi peneliti yang dilakukan pada tindakan pra siklus tentang kemampuan berhitung anak usia dini memperoleh hasil terhadap satu anak yang sudah mengalami ketercapaian disetiap indikatornya dan 10 anak lain belum tercapai dengan nilai rata-rata pada pra siklus adalah 9%, dari hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak belum sesuai harapan sehingga perlu ditingkatkan lagi. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian pada tindakan siklus 1.

### C. SIKLUS 1

Pada siklus 1 peneliti akan melakukan tindakan lanjut dari pra siklus, di mana peneliti akan melakukan tindakan sebanyak 2 kali dalam seminggu. Dan disetiap pertemuan tindakan pada siklus 1 akan menggunakan permainan tradisional conglak dalam waktu 90 menit. Sebelum memulai tindakan pada siklus 1 ini peneliti menyiapkan beberapa alat sebagai pendukung proses penelitian diantaranya : 1. Peneliti menyusun RPPH yang akan digunakan sebagai acuan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. 2. Menyediakan permainan tradisional conglak sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. 3. Menyusun dan mengembangkan hasil observasi yang memuat hasil peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan media permainan tradisional conglak.

Pertemuan pertama dalam siklus 1 ini dilakukan pada pukul 08.00 - 10.00 WIB namun ada jeda 30 menit untuk anak-anak makan bekal pada pukul 09.00 – 09.30 WIB. Proses kegiatan siklus 1 ini adalah peneliti mengenalkan angka-angka dengan menggunakan media permainan tradisional conglak. Pada pertemuan ini peneliti terlebih dahulu mengenalkan apa itu permainan conglah dan bagaimana cara dan aturan mainnya. Lalu peneliti mengajak 1orang anak untuk mencoba permainan tersebut dengan peneliti. Pada tahap selanjutnya peneliti mengajak 2 orang anak secara bergantian untuk mencoba permainan tradisional conglak tersebut tetapi masih dengan arahan peneliti.

Pada pertemuan kedua dalam siklus 1 dilakukan pada jam 08.00 – 09.30 WIB. Pada pertemuan ini pertama kali peneliti mengajak anak-anak bernyanyi tentang hitung-hitungan lalu setelahnya memulai kegiatan permainan conglak. Sama seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua peneliti memanggil 2 anak secara bergantian untuk mencoba bermain conglak. Setelah semua anak mendapat giliran untuk mencoba bermain conglak peneliti mengajak anak-anak untuk sama-sama menyebutkan bilangan 1-20, lalu menunjuk satu demi satu anak untuk menyebutkan berapa biji conglak yang mereka peroleh. Setiap anak yang dapat mengikuti aturan main dan dapat menyebutkan bilangan 1-20 mendapatkan stamp berbentuk bintang di tangannya Selanjutnya peneliti mengakhiri penelitian pada siklus 1 ini dengan hasil observasi sebagai berikut :

**Tabel 2.** Siklus 1 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

No	Nama siswa	Indikator				Jumlah	Prosentase	Ket
		Menyebut	Menghitung	Mengenal	Mengurutkan			
1	KT	3	3	2	2	10	71,4%	BT
2	EB	4	4	2	3	13	92,8%	T
3	GW	4	3	2	3	12	85,7%	T
4	AZ	3	2	2	2	9	64,2%	BT
5	EM	2	3	2	2	9	64,2%	BT
6	RH	3	2	2	2	9	64,2%	BT
7	RF	2	2	2	2	8	57,1%	BT
8	AI	3	2	2	2	9	64,2%	BT
9	AR	2	1	1	1	5	35,7%	BT

10	IY	4	3	2	3	12	85,7%	T
11	FT	2	2	2	2	8	57,1%	BT
Ketercapaian							27%	
Rata-rata							67,7%	

Keterangan :

BB(belum berkembang) = 1

MB (mulai berkembang) = 2

BSH (berkembang sesuai harapan) = 3

BSB ( berkembang sangat baik) = 4

Dari pertemuan di Siklus 1 dilakukan selama 2 hari, peneliti memperoleh hasil 4 anak mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitungnya dan 7 anak masih belum meningkat, di mana sebelumnya saat pra siklus peneliti memperoleh hasil sebesar 9% dan pada siklus 1 mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung yaitu 27%. Namun pada hasil siklus 1 ini belum memenuhi target ketercapaian yaitu 75% ini dikarenakan peneliti menemukan beberapa masalah yaitu : 1. Peserta didik masih belum dapat focus terhadap permainan karena situasi yang kurang kondusif dimana peserta didik bergerombolan itu melihat permainan. 2. Kesulitan anak saat memainkan congklak yaitu saat mengambil biji congkla di dalam lubang, dimana di dalam lobang tersebut berisi 6 biji congklak. 3. Peserta didik salah menyebutkan jumlah biji yang mereka peroleh dan yang mereka jatuhkan. Dalam permasalahan yang ditemukan pada siklus 1 yang mana masih belum mencapai target keberhasilan, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus 2 dengan menambahkan *reward/ hadiah* agar dapat menarik peserta didik saat kegiatan selanjutnya.

## D. SIKLUS 2

Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan 4 hari dalam 2 minggu pada hari selasa dan kamis. Sebagai kebutuhan dalam penelitian ini peneliti menyusun RPPH, memastikan dan menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan belajar. Tindakan yang dilakukan adalah lanjutan dari siklus 1 dalam memperbaiki beberapa permasalahan hasil refleksi yang ditemukan pada siklus 1 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini menggunakan permainan tradisional congklak.

Pada pertemuan pertama siklus 2 ini peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 anak. Ada satu anak yang ikut dalam 2 kelompok yaitu anak yang menurut peneliti mampu untuk membantu dan mengarahkan anak-anak yang lain. Pada siklus 2 ini permainan congkla peneliti buat dengan mengisi satu lubang dengan 3 biji setelah anak-anak mampu peneliti menambahkan lagi 1 biji setiap lubangnya sampai menjadi 6 lubang. Peneliti mengawali kegiatan dengan pembukaan, menyanyi dan membaca surat-surat pendek, lalu peneliti kembali menjelaskan aturan dalam permainan tradisional congklak. Peneliti menjelaskan kembali akan ada *reward* di setiap permainan bagi anak yang mampu bermain dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Pada pertemuan pertama dan kedua hanya di ikuti oleh satu kelompok saja (6 anak) sedangkan anak lainnya mengikuti kegiatan dengan guru kelasnya. Pada pertemuan ini satu anak yg peneliti sebut sebagai pion mendampingi anak-anak yang bermain, disini siswa tersebut membantu anak-anak yang kurang paham ketika memainkan permainan tradisional congklak.

Pada pertemuan ketiga dan keempat di minggu selanjutnya dilakukan 6 anak lain. Sama seperti minggu sebelumnya kegiatan awal dilakukan dengan pembukaan , menyanyi dan membaca surat-surat pendek. Setelah itu peneliti menerangkan aturan main sama seperti pertemuan berikutnya, pada pertemuan ini peneliti lebih fokus pada anak-anak yang masih kurang mampu. Permainan dilakukan 2 anak dan setiap anak didampingi oleh peneliti dan 1 teman yang ada di kelompok sebelumnya. Pada pertemuan terakhir peneliti mengumpulkan semua anak untuk duduk melingkar dan mengulang kembali kegiatan sebelumnya.

**Tabel 3.** Siklus 2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

No	Nama siswa	Indikator				Jumlah	Prosentase	Ket
		Menyebut	Menghitung	Mengenal	Mengurutkan			
1	KT	4	4	2	3	13	92,8%	T
2	EB	4	4	2	3	13	92,8%	T

3	GW	4	3	2	3	12	85,7%	T
4	AZ	3	3	2	3	11	78,5%	T
5	EM	4	3	2	4	13	92,8%	T
6	RH	3	3	2	3	11	78,5%	T
7	RF	2	2	1	1	6	42,9%	BT
8	AI	3	3	2	3	11	78,5%	T
9	AR	4	4	2	2	12	85,7%	T
10	IY	4	4	2	3	13	92,8%	T
11	FT	3	2	2	2	9	64,2%	BT
Ketercapaian		81%						
Rata-rata		80,5%						

Keterangan :

BB(belum berkembang) = 1

MB (mulai berkembang) = 2

BSH (berkembang sesuai harapan) = 3

BSB ( berkembang sangat baik) = 4

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 2, terlihat adanya peningkatan dan perkembangan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini setelah melakukan tindakan pada siklus 2 yakni mencapai 81%, dan jika dibandingkan dengan dua tindakan sebelumnya pada pra siklus hanya 9% dan siklus 1 27% jelas adanya perbedaan peningkatan di setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan pada siklus ke 2 peneliti mengikuti sertakan satu anak pada setiap kelompok agar mampu membantu anak-anak lain yang kesulitan. Ini menunjukkan bahwa dengan tingkat keberhasilan yang mencapai 81% pada tindakan siklus 2 ini dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai target keberhasilan yakni 75%.

## E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hal ini terlihat dari kemampuan anak sebelum diberikan tindakan di peroleh 9%, namun saat diberikan tindakkan pada siklus I meningkat mencapai 27% dan pada siklus II meningkat 81%. Berdasarkan analisis peneliti, hal tersebut dikarenakan penggunaan metode bermain pada penerapan belajar berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak [17]. Dalam hal ini adalah perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Pembelajaran berhitung belum optimal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi disebabkan penggunaan media yang kurang menarik minat anak dan menggunakan lembar kerja. Media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [18]. Media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menarik minat anak usia dini agar dapat mendorong anak berinteraksi di dalamnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Plaksanaan tindakan pra siklus dilakukan hanya satu hari saja, disini peneliti hanya menganalisis kemampuan anak-anak tanpa memberikan stimulasi atau tindakan. Pada pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada selama 4 hari dalam 2 minggu. Penelitian dilakukan seperti sekolah pada hari biasa di awali dengan pembukaan inti dan penutup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II di lakukan pada semester awal.

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung [19]. Bermain adalah hak dasar anak usia dini. Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya [20]. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh [21]. Kemampuan berhitung pemula pada anak usia

dini bertujuan untuk memperkenalkan anak pada bilangan dan mengenalkan hitungan yang berguna untuk kehidupannya sehari-hari.

Pada kegiatan pra siklus anak-anak lebih sering diajak untuk belajar dengan penggunaan LK, hanya sesekali anak-anak diajak untuk bermain. Padahal bermain sangat penting untuk anak usia dini. Dunia anak khususnya pada usia pra sekolah, bermain haruslah dengan benda atau media yang dapat membantu menstimulasi aspek perkembangannya [22]. Pada siklus I penyampaian materi mulai diperbaiki yaitu dengan menggunakan permainan conglak, namun pada siklus I ini peserta didik belum memahami secara keseluruhan apa yang disampaikan peneliti sehingga hasilnya belum memuaskan. Faktor lain yang mendukung kemampuan mengenal bilangan 1-20 adalah langkah-langkah yang di lakukan dalam permainan conglak sesuai dengan tahapan mengenal lambang bilangan yaitu anak diminta untuk membilang benda-benda kongkret, selanjutnya anak memasuki masa peralihan dari kongkret ke lambang dimana anak mampu untuk menghubungkan jumlah bendabenda kongkret [23]. Pada siklus ini 4 dari 11 anak sudah mampu mengikuti kegiatan berhitung dengan baik.

Meskipun terdapat peningkatan pada Siklus I pada tiap-tiap indikator penilaianya, namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%, sehingga peneliti merasa perlu adanya upaya tindakan lanjut ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan 1-20. Pada siklus II pembelajaran yang dilakukan sudah baik, peserta didik dapat memahai dengan baik apa yang peneliti sampaikan serta pendampingan dan motivasi yang diberikan juga sudah bagus sehingga hasilnya memuaskan.

Hal ini tidak lepas dari penyediaan media berhitung berupa permainan tradisional conglak. Pada siklus II, hambatan-hambatan yang terjadi disiklus I sudah banyak berkurang. Hasil yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa, pada pertemuan kedua dengan menggunakan tiga jumlah batu dapat mempermudah anak dalam memegang batu-batu tersebut. Sehingga dengan menggunakan jumlah batu yang sedikit tidak akan mempersulit anak dalam memahami aturan-aturan dalam permainan. Tahap berikutnya batu yang digunakan jumlahnya terus ditingkatkan, karena anak sudah memahami secara keseluruhan aturan permainan. Namun, masih terdapat anak yang tidak masuk dan terdapat pula dua anak yang masih membutuhkan bantuan atau bimbingan guru dalam melakukan permainan tradisional conglak. Tindakan yang peneliti lakukan pada siklus II terlihat lebih baik dibandingkan dengan tindakan siklus I.

Tindakan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, sehingga peneliti menghentikan penelitian ini pada siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai rata-rata ketercapaian 75%. Pada siklus ini masih terdapat anak yang membutuhkan bimbingan guru dalam berhitung. Melalui permainan conglak dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan, selain itu pemberian reward dapat membuat peserta didik semangat untuk mengikuti kegiatan permainan conglak.

## VII. SIMPULAN

Penggunaan permainan conglak sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi. Kegiatan ini dilakukan dengan permainan tradisional conglak dimana anak bermain conglak dengan menyebutkan, mengenal dan menjumlahkan bilangan 1-20. Perbedaan dalam permainan ini adalah biji conglak diberikan bertahap pada setiap permainan agar anak mampu fokus dalam kemampuan berhitungnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dari 9% pada pra-siklus, menjadi 27% pada siklus 1, dan mencapai 81% pada siklus 2. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang menarik, Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena selain belajar anak juga diajak untuk bermain dengan mengasah kemampuan kognitif melalui permainan tradisional conglak. Penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilakukan siklus tambahan karena telah mencapai target keberhasilan 75%. Oleh karena itu kegiatan permainan tradisional conglak dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya telah memberikan pertolongan dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas skripsi ini. Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak yang terlibat dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti ucapan terimakasih kepada ibu tercinta yang selalu mendoakan yang terbaik, terimakasih kepada suami tercinta, kepada kakak-kakak untuk support dan doa-doanya. Peneliti ucapan terimakasih kepada kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 8 Candi

yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti juga mengucapkan terimakasih terhadap wali kelas TK A yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] J. Penjakora, "Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk negeri pembina kota surakarta," vol. 5, no. 1, pp. 17–27, 2018.
- [2] D. L. Trenggonowati and K. Kulsum, "Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon," *J. Ind. Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 48–56, 2018, doi: 10.36055/jiss.v4i1.4088.
- [3] S. N. A. Putri, "Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Tk Islam Khairauummah," *J. Ilm. Pesona PAUD*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi: 10.24036/104538.
- [4] H. Hafiza, K. S. Wati, and D. Safitri, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik," *Alzam J. Pendidik. Islam Anak Usia DIni*, vol. 4, no. 1, pp. 11–20, 2024.
- [5] V. Nina, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *J. anak usia dini dan pendidikan anak usia dini*, vol. 4, no. 3, pp. 2599–0438, 2018, doi: 10.33557/pengabdian.v3i3.2658.
- [6] K. A. Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 3, no. 2, p. 238, 2020, doi: 10.23887/jippg.v3i2.28263.
- [7] S. Maryam, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur," *Nusantara*, vol. 1, no. 1, pp. 87–102, 2019.
- [8] L. A. Aritonang and D. S. Elsap, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.)*, vol. 2, no. 6, p. 363, 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i6.p363-369.
- [9] N. Maria Lily, N. Khotimah, and M. Maarang, "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 296–308, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.214.
- [10] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, pp. 50–63, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [11] W. Tedi, "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau," *S-1 Sosiol.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–17, 2015, [Online]. Available: [http://jurmafis.untan.ac.id/index.php/sociologique/article/view/858/pdf\\_29](http://jurmafis.untan.ac.id/index.php/sociologique/article/view/858%0Ahttp://jurmafis.untan.ac.id/index .ph/sociologique/article/viewFile/858/pdf_29)
- [12] D. Pendidikan, J. Bagi, and P. Didik, "Permainan gobak sodor dan pembentukan karakter dalam pendidikan jasmani bagi peserta didik tbsm 1".
- [13] A. Miswara, J. Wiyono, and N. L. Ariani, "Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang," *Nurs. News (Meriden)*, vol. 3, no. 1, pp. 697–706, 2018.
- [14] D. W. Hoffman, "pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung pemula anak usia 4-5 tahun," pp. 587–613.
- [15] S. Santi and 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, p. 21, 2020, doi: 10.26858/tematik.v6i1.14436.
- [16] I. O. Gusmaningsih, N. L. Azizah, R. N. Suciani, and R. A. Fajrin, "Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 1, no. 2, pp. 114–123, 2023.
- [17] J. Manajemen and P. Islam, "Konsep bermain pada anak usia dini," vol. 5, 2017. [18] Nurmadia, "Media pendidikan," *al-afkar*, vol. V, 2016.
- [19] P. Budiani, D. Saribu, J. Simanjuntak, and M. Pd, "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab . Deli Serdang," vol. 4, no. 1, pp. 28–38, 2019.
- [20] U. Islam, N. Ulama, and A. U. Dini, "Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini," vol. 13, no. 2.
- [21] S. N. Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan permainan anak usia dini," vol. 4, 2021.

- [22] J. Pendidikan *et al.*, “Anak Kelompok B RA Baitul Mutaallim Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Abstrak e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha,” vol. 4, no. 2, 2016.
- [23] B. Melalui, P. Pohon, A. Usia, B. K. B. Paud, and H. Bangsa, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa,” vol. 4, no. 3, pp. 193–205, 2018.

***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.*