



---

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK MELALUI PERMAINAN CONGLAK PADA USIA 4-5 TAHUN**

Tuti Herlina<sup>1</sup>, Fitria Budi Utami<sup>2</sup>

e-mail: <sup>1</sup>tutiharlina164@gmail.com, <sup>2</sup>fitriabudiutami.2005@gmail.com

Universitas Panca Sakti Bekasi

---

Diterima: 2022-08-09 | Direvisi: 2022-09-26 | Disetujui: 2022-11-05 ©2022  
Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

---

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun melalui permainan congklak di Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang, tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan melalui Pendekatan Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus model kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus dilakukan 4 kali tindakan dan 1 kali penilaian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik usia 4-5 tahun di Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang, dengan jumlah peserta didik 20 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan dengan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun. Pada hasil pra penelitian diketahui masih rendahnya kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Setelah dilakukan tindakan pada siklus satu hasil observasi penilaian instrumen penelitian peserta didik ketika melakukan permainan tradisional congklak dengan tema sesuai siklusnya, yaitu pada siklus 1 persentase keberhasilan mencapai 60 % dan pada tindakan siklus dua terjadi peningkatan dengan persentase 80 % sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang.*

**Kata kunci:** berhitung permulaan, permainan congklak, prasekolah

### **Abstract**

*This study aims to determine the increase in numeracy skills from children aged 4-5 years through the congklak game at Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang Early Childhood Education, academic year 2021/2022. This research was conducted through the Classroom Action Approach (CAR) with two cycles of the Kemmis and Mc Taggart models which had four stages, namely planning, action, observation and reflection. Each cycle is carried out 4 times of action and 1 time of assessment. The subjects of this study were students aged 4-5 years at Raudhatul Jannah Bambu Apus*

*Pamulang Paud, with a total of 20 students. Data collection techniques used are observation, documentation, and field notes. The results showed that the game of congklak can improve numeracy skills at the age of 4-5 years. In the pre-study results, it is known that the ability to calculate origin in children aged 4-5 years is still low. After taking action in cycle one, the results of observing traditional instruments of students when playing a game of congklak with a theme according to the cycle, namely in cycle 1 the percentage of success reached 60% and in cycle two the increase with a presentation of 80% was as expected. So it can be said that the use of congklak game media can improve numeracy skills at the early age of 4-5 years in Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang.*

**Key words:** *beginning counting, congklak game, preschool*

## A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah rentang usia anak antara 0 sampai dengan 6 tahun. Mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat pada perkembangan fisik, bahasa, sosial-emosional, spiritual, dan kognitifnya, yang terus menjadi periode pertumbuhan tercepat dalam sejarah manusia (Ramadhani & Zulminiati, 2021). Anak bereksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan secara bertahap dengan mempelajari hal baru melalui bermain (Pebriana, 2017). Dari hal tersebut di atas, peran orang tua sangat penting untuk mendampingi tumbuh kembang anak (Prima, 2020).

Menurut Permendiknas No 58 Tahun 2009, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD adalah sekolah untuk pengembangan dan peningkatan seluruh kemampuan anak-anak (Fauzi, 2018). Fakta dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan yang diasah hanyalah sebatas akademik saja, padahal sejatinya PAUD adalah program pembinaan perkembangan dan peningkatan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun secara umum, mencakup perspektif fisik dan non-aktual, dengan memberikan kegembiraan untuk kemajuan fisik, dunia lain (moral dan mendalam), dan bersosialisasi agar anak bisa tumbuh dan berkembang secara ideal (Tuladia, 2014).

Kemampuan yang paling disoroti adalah perkembangan kognitif, karena kognitif merupakan sudut pandang kemajuan yang signifikan dalam melatih kemampuan berhitung anak. Tingkat kemajuan kognitif untuk anak-anak usia 4-5 tahun dibagi menjadi tiga, yaitu: menyebutkan angka 1-10, menggunakan gambar angka untuk menghitung dan mengkoordinir bilangan dengan gambar nomor (Humairo & Amelia, 2021), namun pembelajaran harus melalui bermain karena bermain penting untuk anak. Pada saat anak belajar matematika hal yang harus diperhatikan adalah kesiapan dan cara penyampaian, dengan begitu kognitif anak

akan mendominasi dan siap untuk terus dikembangkan. (Farihah, 2017). Usia 4-5 tahun merupakan saat yang tepat dalam memberikan pembelajaran karena anak sudah siap dan harus menggunakan media pembelajaran guna menarik perhatian anak yang dapat menarik minat belajar (Malapata & Wijayaningsih, 2019). Kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sejak dini sangat penting untuk perkembangan kemampuan kognitif dalam bidang matematika. Kemampuan ini diperlukan dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan landasan bagi perkembangan kemampuan matematika anak dan kesiapannya untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Menghitung adalah dasar dari banyak ilmu yang berhubungan dengan kehidupan manusia (Rifmasari et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan selama semester genap, di PAUD Raudhatul Jannah, peneliti menemukan kemampuan berhitung anak terutama kelompok A yaitu usia 4-5 tahun perlu ditingkatkan karena dari 20 siswa hanya sedikit anak yang berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan, padahal dalam Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) anak dikatakan berhasil atau berkembang sesuai harapan jika anak mencapai nilai KKM atau lebih. Di antara 20 anak tersebut masih ada yang belum mampu menyebutkan dan paham bentuk angka 1-20. Hal ini disebabkan karena selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat konseptual, hanya mengerjakan apa yang sudah tersedia pada lembar kegiatan anak (LKA) menyebabkan anak kurang mampu mengeksplor kemampuannya dan apa yang dilihat hanya pada expositions pengerjaan bukan pada proses pengerjaan. Dengan permasalahan diatas secara tidak langsung guru mempunyai andil, karena guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengajar.

Pembelajaran matematika dapat menggunakan media tradisional seperti congklak. Permainan Congklak adalah permainan yang menonjolkan dominasi penghitungan. Permainan ini memainkan beberapa bagian, termasuk untuk mempersiapkan anak-anak berhitung dan gerakan terkoordinasi yang baik. Dengan putaran congklak konvensional, anak-anak dapat mengetahui cara menghitung dengan menghitung biji congklak, selain itu ketika anak-anak meletakkan biji congklak satu per satu di papan congklak, ini dapat mempersiapkan gerakan dan fiksasi terkoordinasi anak-anak (Santi & Bachtiar, 2020). Karena di dalam bermain congklak ada beberapa hal yang dapat anak memahami bagaimana menghitung biji dan mengisi celah congklak, permainan tradisional Congklak dikenal dengan nama lain dari satu daerah ke daerah lain. Nama paling biasa congklak, diambil dari cangkang cowrie, yang digunakan untuk main-main. Di Jawa, permainan ini dikenal sebagai congklak, dakon, dhakon or dhakonon. Di Lampung, permainan ini disebut lambat bang. Di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata (Purwanti, 2020).

Media dalam pengalaman pendidikan dapat meningkatkan cara belajar siswa dalam pembelajaran yang dengan demikian seharusnya meningkatkan hasil belajar yang dicapainya, oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting dimana sangat terlihat perbedaan hasil belajar yang menggunakan media dan tidak menggunakan media, pembelajaran yang menggunakan media akan

mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Saripudin, 2017). Salah satu media yang dapat digunakan adalah congklak, congklak adalah salah satu permainan tradisional. Yang dimaksud dengan “permainan tradisional” adalah permainan yang sudah ada sejak dahulu kala dan mampu meningkatkan keterampilan anak serta diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu contoh permainan tradisional adalah permainan congklak, congklak melibatkan menempatkan kerikil atau biji-bijian ke dalam wadah berpasangan dan bermain dengan anak lain (Sari et al., 2022).

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian tindakan kelas memiliki dua kegiatan yang dilakukan secara simultan yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktifitas penelitian (*research*) (Tatang Suhendra, 2009:3). Dan menurut Wijaya kusuma (2009:3) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas dalam kutipan (Idham Maulana Yusuf, 2018). Desain penelitian tindakan yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggar Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation/ evaluation*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini peneliti lakukan di Paud Raudhatul Jannah, yang beralamat di Jalan Arwana Raya 1 Rt. 004 Rw. 002 Bambu Apus Pamulang Tangerang Selatan, dengan jumlah siswa yang diobservasi sebanyak 20 siswa dari kelompok A (Usia 4-5 Tahun), yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan, Penelitian ini dilakukan pada tiga bulan Maret-Mei pada semester genap tahun ajaran 2022.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian sebanyak sepuluh kali pertemuan yang terdiri dari Pra Siklus sebanyak dua kali pertemuan, Siklus I sebanyak lima kali pertemuan, dan Siklus II sebanyak lima kali pertemuan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 20 orang siswa-siswi kelompok A (Usia 4-5 tahun) Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang Tangerang Selatan yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 13 orang anak perempuan. Kisi-kisi instrumen merupakan pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan instrument yang diturunkan dari variabel evaluasi yang akan diamati. Dalam melakukan teknik observasi ini peneliti menggunakan instrument berupa lembar observasi.

Adapun jenis instrumen penelitian yang dilakukan peneliti adalah: (a) Observasi, observasi adalah teknik pengambilan data untuk menilai sejauh mana pengaruh tindakan dalam mencapai tujuan. Tindakan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam kelas saat terjadi tindakan dengan mencatat hal-hal yang terjadi secara detail mulai dari yang terkecil (Arikunto, 2021). (b) wawancara dilakukan secara tidak langsung dimana peneliti melakukan wawancara tersebut secara langsung disela-sela kegiatan kepada anak pada saat melakukan

tindakan. (c) Dokumentasi, dokumentasi adalah laporan atau sumber informasi yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian, baik sebagai sumber tersusun, film, gambar (foto), dan karya menakjubkan, yang semuanya memberikan data untuk interaksi pemeriksaan. (d) Test lisan, test lisan dilakukan peneliti disetiap akhir kegiatan berupa pertanyaan atau tanya jawab sekitar kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama tindakan.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif, analisis kuantitatif dapat digunakan sebagai hasil peningkatan belajar dari setiap tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis kualitatif dapat digunakan sebagai hasil peningkatan proses belajardari berbagai tindakan yang dilakukan guru (Dan Ninik Yuliani, 2016), adanya analisis data yang dilakukan dalam tindakan ini maka peneliti dapat menunjukkan bukti apakah ada hasil peningkatan perkembangan setelah melakukan tindakan ini. Dengan menggunakan rumus :

$$\% = \frac{X}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan :

% = Persentase ketuntasan

X = Jumlah anak yang tuntas belajar

Σ = Jumlah anak keseluruhan

Pemberian kriteria pada setiap skor menggunakan peresentase dengan ketentuan sebagai berikut

BB : Belum Berkembang = 1

MB : Mulai Berkembang = 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan = 3

BSB : Berkembang Sangat Baik = 4

Tabel 3.1  
Skor ketuntasan anak

No	Skor	Kriteria	Kriteria Ketuntasan
1	0-12	Belum Berkembang	Belum Tuntas
2	13-24	Mulai Berkembang	Belum Tuntas
3	25-36	Berkembang Sesuai Harapan	Tuntas
4	37-48	Berkembang Sangat Baik	Tuntas

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Prariset

Berdasarkan pada hasil penelitian tentang bagaimana upaya peningkatan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan congklak peneliti fokus membahas kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di Paud Raudhatul Jannah, Bambu Apus. Sebelum melakukan tindakan telah dilakukan terlebih dahulu penilaian pra tindakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam kemampuan berhitung permulaan. Pada penilaian prasiklus diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 di paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang, masih sangat rendah yaitu hanya 40 % anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau dari 20 orang anak hanya 8 orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran pada pra tindakan tersebut maka peneliti bersama kolaborasi yaitu kepala sekolah bersama-sama merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dengan menggunakan media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak-anak usia 4-5 tahun atau kelompok A di Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang.

## 2. Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Tema pembelajaran yang dikembangkan adalah “Binatang” dan sub tema “Binatang berkaki 2”. Adapun kegiatan dalam proses kegiatan sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan berupa menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan di siklus I. Tema yang digunakan adalah “Binatang” karena menyesuaikan dengan tema saat itu. dalam penyusunan RPPH, Peneliti melibatkan kepala sekolah untuk memberikan saran dan masukkan agar sesuai dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, menentukan media congklak sebagai alat untuk melaksanakan penelitian di tahap siklus I, menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung. Dari hasil instrumen penelitian, data observasi, dan saran dari kepala sekolah, maka yang menjadi objek penelitian ini hanya pada kemampuan berhitung siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian ini dapat diketahui melalui hasil rata-rata penilaian. Dengan begitu, hasil penelitian ini terfokus dengan permasalahan yang sedang diteliti dan diperbaiki.

### b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan penelitian segala sesuatu dilaksanakan sesuai dengan RKH yakni, kegiatan awal dilakukan selama 30 menit, selanjutnya anak-anak memasuki kelas. Kemudian apersepsi, selanjutnya peneliti bercerita tentang permainan congklak, dari mana asal permainan congklak ini dan memperlihatkan bentuk congklaknya. Anak-anak sangat tertarik

ketika peneliti bercerita tentang permainan ini dimana peneliti juga sudah menyiapkan tema pembelajaran sesuai dengan permainan ini, kemudian peneliti bertanya kepada anak-anak mainan apa saja yang sering dimainkan oleh mereka atau mainan kesukaan mereka. Kemudian anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama memperhatikan saat peneliti memberikan contoh cara bermain congklak, lalu kelompok satunya mengerjakan tugas lain yang sudah disiapkan oleh peneliti yaitu mewarnai dan menarik garis, setiap kelompok akan bergiliran untuk bermain congklak dan mengerjakan tugas sehingga semua anak-anak mendapatkan kesempatan yang sama, diakhir kegiatan barulah peneliti melaksanakan tes lisan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan tindakan saat itu, sebelum istirahat anak-anak diminta untuk mencuci tangan terlebih dahulu baru kemudian makan bersama dan barulah bermain bebas kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya selanjutnya sebelum pulang anak-anak membaca doa terlebih dahulu dan peneliti menanyakan perasaan anak-anak hari ini sebagai tahap evaluasi dan melakukan wawancara secara langsung kepada anak-anak tentang permainan congklak melalui tanya jawab.

**c. Pengamatan**

Disinilah peneliti selanjutnya memberikan motivasi serta dukungan baik berupa nyanyian maupun pemberian reward sehingga anak mau ikut terlibat dalam permainan congklak dan menjadi termotivasi. Pada tindakan siklus 1 ini terlihat anak sudah dapat menyebutkan dan mengurutkan angka dan bilangan 1-10 dengan urut dan tepat. Hasil pengamatan pada siklus 1 ini sesuai dengan yang sudah direncanakan adapun hasil pengamatan pada siklus I adalah dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) melalui permainan congklak pada siklus 1 selama proses pembelajaran meningkat dimana pada prasiklus terdapat 40% anak yang memiliki Kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan pada tindakan siklus 1 terjadi peningkatan dimana terdapat 2 anak yang memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 10 anak memiliki Kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 6 anak memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak Belum Berkembang (BB), dapat disimpulkan pada tindakan siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 60%, namun untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Peneliti akan melaksanakan tahap siklus 2 untuk mencapai target yang telah ditetapkan.

**d. Refleksi**

Refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti di siklus I belum mendapatkan hasil seperti kesepakatan dengan kolaborator yaitu kepala sekolah. Karena masih rendahnya kemampuan berhitung permulaan pada anak-anak dan anak-anak blum paham benar bagaimana cara bermain permainan congklak, agar mencapai keberhasilan yang diinginkan maka

dari itu perlu dilakukan tindakan pada siklus 2 agar hambatan yang terjadi pada siklus 1 teratasi, dimana anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menghitung jumlah congklak hal ini disebabkan karena rendahnya kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun, ruangan yang kurang kondusif karena perhatian anak-anak masih terbagi dengan pandangan ketemannya yang sedang melakukan demonstrasi sehingga anak yang melakukan kegiatan lain tidak fokus, dan mulai hilangnya permainan congklak dilingkungan anak-anak tinggal. Dengan kekurangan-kekurangan yang sudah dijelaskan diatas, agar penelitian berhasil maka dilakukan tindakan perbaikan pada siklus 2.

### **3. Siklus 2**

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Adapun tahapan yang ada di siklus 2 yaitu sama dengan siklus ke 1 yaitu berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dimana dilakukan perbaikan-perbaikan didalam pembuatan rencana pembelajaran serta pada tahap pelaksanaan selanjutnya pada tahap Pengamatan pada siklus 2 terlihat sejak awal kegiatan anak-anak sangat energik dan bersemangat untuk melakukan kegiatan bermain congklak, langkah selanjutnya setiap 2 anak diajak untuk bermain congklak bersama, pada saat kegiatan siklus 2 ini terlihat anak-anak sangat gembira dan antusias serta tidak sabar dalam menunggu giliran bermain, pada saat kegiatan berlangsung terlihat anak mulai mengerti cara bermainnya sehingga mereka lebih percaya diri dan anak yang tadinya mengalami kesulitan dalam menghitung jumlah biji congklak terlihat tidak kesulitan saat menjumlah biji congklak dan dapat mengucapkan angka sesuai dengan bilangannya. Terdapat peningkatan keberhasilan yang dilakukan pada siklus 2 ini dibandingkan tindakan sebelumnya. Tindakan pada siklus 2 terjadi peningkatan yang sesuai dengan keinginan yang ingin dicapai dan dapat dikatakan berhasil. Karena mampu mencapai nilai ketuntasan yang disepakati diawal penelitian, untuk hasil tindakan pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 80 % dimana terdapat 6 anak yang memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik, 10 anak Berkembang Sesuai Harapan, dan 4 anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ini mempunyai kendala anak kurang fokus didalam kegiatan dan sering tidak masuk dan juga sakit-sakitan.

Siklus 2 adalah upaya perbaikan dari tahap siklus I. pada tindakan siklus I mendapat nilai presentase 60 % dari keseluruhan siswa Setelah mendapatkan penguatan materi dan konsep berhitung, anak-anak lebih memahami tata aturan permainan congklak dan kemampuan berhitung permulaan cukup meningkat. Dengan begitu hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti di siklus 2 tentang kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di Paud Raudhatul Jannah telah mencapai nilai kriteria ketuntasan yaitu 80% maka dari itu tindakan pada siklus 2 dapat dikatakan berhasil. Pada tindakan pra siklus peneliti menjelaskan tentang apa itu permainan congklak



dan menunjukkan cara memainkannya, lalu peneliti mendemonstrasikannya bersama kepala sekolah, kemudian dilanjutkan oleh anak-anak secara bergantian. Dalam tindakan siklus 1, anak-anak masih belum berani dan masih kurang percaya diri serta masih mengalami kesulitan tapi pada tindakan siklus 2 anak-anak lebih antusias dan mulai memahami cara bagaimana memainkan permainan congklak selain itu mereka juga dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan atau angka secara benar dan berurutan.

Menurut Kurniati (2006:123) bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus, Dengan demikian permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Raudhatul Jannah Bambu Apus Pamulang, karena Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menjiwai pertimbangan, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam latihan-latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, Ibrahim dkk, (Tegeh, 2010).

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan sangat dipengaruhi oleh media yang dipakai dan juga tes lisan yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dibutuhkan setiap anak untuk menumbuhkan kemampuannya, atribut formatifnya mulai dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sesuai dengan perkembangannya kemampuan kognitif anak akan meningkat ketahap pengenalan jumlah yang berhubungan dengan pengurangan dan penjumlahan (Saribu & Simanjuntak, 2018).

Sebelum dilakukanya penelitian di dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), sedangkan LKA akan membuat anak merasa bosan dan jenuh serta anak kurang menarik minat anak sehingga kemampuan berhitung permulaan anak sangat rendah. Akan tetapi setelah peneliti melakukan kegiatan berhitung permulaan dengan melakukan kegiatan bermain congklak, anak-anak merasa tertarik dan menarik mereka bertanya baik kepada teman maupun kepada peneliti tentang permainan apa itu.

Peningkatan hasil penelitian pada saat observasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

No	Siklus	Jumlah Anak	Prsentase	Keterangan
1	Pra Sikus	8	40 %	Tuntas
		12	60 %	Belum tuntas
2	Siklus 1	12	60 %	Tuntas
		8	40 %	Belum Tuntas

3	Siklus 2	16	80 %	Tuntas
		4	20 %	Belum Tuntas

#### D. Simpulan

Berdasarkan Penelitian upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dengan permainan congklak di Paud Raudhatul Jannah Bambu Apus berjalan dengan baik dan berhasil terbukti dengan adanya presentase peningkatan kemampuan berhitung anak setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dan terus meningkat setelah dilakukan tindakan siklus 2. Dengan adanya permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak yang semula sangat rendah setelah dilakukan tindakan meningkat, pada tindakan siklus 1 tercapai presentase keberhasilan sebanyak 60 % sedangkan pada tindakan siklus 2 mencapai keberhasilan presentase sebesar 80 %.

Permainan congklak dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dengan cara yang mudah dipahami anak dan juga menyenangkan anak selain itu juga penelitian dengan permainan congklak ini dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak terlihat dari anak sabar menunggu giliran, anak dapat bekerja sama antar teman dan anak lebih percaya diri. Permainan congklak juga dapat dijadikan kegiatan untuk melestarikan permainan tradisional dan mengenalkan budaya Indonesia yang saat ini mulai terlupakan agar dapat dikenal dan dimainkan kembali oleh anak-anak Indonesia terutama anak usia dini.

Dalam pelaksanaan tindakan upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun dengan permainan congklak masih terdapat kekurangan-kekurangan, walaupun dapat dikatakan berhasil maka dari itu peneliti mengharapkan untuk penelitian selanjutnya, Permainan congklak dirancang lebih menarik lagi agar hanya dengan melihat alat permainan anak sudah dapat tertarik untuk melakukan permainan tersebut, Indikator yang dicapai sebaiknya melihat kemampuan setiap anak-anak karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

#### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Dan Ninik Yuliani, R. I. K. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum*, 10(1), 65–71.  
<https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Fariyah, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, 2(1), 1–20.

- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Idham Maulana Yusuf. (2018). Implementasi Modifikasi Permainan Bolabasket Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Universitas Pendidikan Indoesia*, 32.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lambung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prima, E. (2020). Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Bakat Anak Usia Dini. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(3), 119–131.
- Purwanti, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak (TK Dharma Wanita Kedunggalan Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Jmece*, 01(01), 45–54.
- Ramadhani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Efektivitas Permainan Big Maze Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak an-Nur. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 90–95. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33955>
- Rifmasari, Y., Zein, R., & Anggraini, V. (2022). The Effect Of Audio Visual Media On The Ability To Count Of Kindergarten. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2777–2784. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1665>
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Sari, D., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 48-54 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD . 4*, 48–54.

- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28-38.
- Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).
- Tuladia, R. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Buah-Buahan Pada Kelompok B Di Tk Peripabri Kota Bengkulu.*