

### PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK DI TK LEMATANG LESTARI MUARA ENIM

Merny Karuniah<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Rahmah Novianti<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

[mernykaruniah47@gmail.com](mailto:mernykaruniah47@gmail.com)<sup>1</sup>

#### Info Artikel

##### Kata Kunci:

Permainan Congklak,  
Kemampuan Berhitung  
Permulaan, Anak TK.

##### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa TK Lematang Lestari Kabupaten Muara Enim Sumatera Selatan, yang mempunyai beberapa kendala dalam proses pembelajaran menulis teks ulasan, salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika terutama masalah berhitung. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, maka perlu adanya suatu tindakan untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat menemukan suatu ide atau gagasan keterampilan berhitung permulaan pada mata pelajaran matematika. Salah satu metode yang sering digunakan dalam pembelajaran disekolah adalah permainan congklak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan siswa. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 19 siswa, dan sampel penelitian berjumlah 10 siswa sebagai kelas eksperimen dan 9 siswa sebagai kelas kontrol. Cara mengumpulkan data melalui observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak TK Lematang Lestari Kabupaten Muara Enim tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Adapun besarnya pengaruhnya adalah  $T_{hitung} = 15,17 > T_{tabel} = 2,027$ . Artinya permainan congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak TK Lematang Lestari Kabupaten Muara Enim Sumatera Selatan tahun ajaran 2022.2023 pada semester genap.

##### Keywords:

Congklak Game,  
Beginning Numeracy  
Skills, Kindergarten  
Children.

##### Abstract

The background of this research is the students of TK Lematang Lestari, Muara Enim Regency, South Sumatra, who have several obstacles in the learning process of writing review texts, one of which is the lack of students' understanding of mathematics subject matter, especially arithmetic problems. Seeing these learning conditions, it is necessary to have an action to implement a learning model that is expected to be able to find an idea or ideas for starting numeracy skills in mathematics. One method that is often used in school learning is the congklak game. This type of research is quantitative research, with a correlation approach. This study aims to determine whether there is an effect of playing congklak on students' initial numeracy abilities. The population in this study amounted to 19 students, and the research sample consisted of 10 students as the experimental class and 9 students as the control class. How to collect data through observation, and documentation. Based on the results of data processing and data analysis carried out using normality, homogeneity and hypothesis tests. The results showed that the hypothesis of the effect of the congklak game on the initial numeracy skills of Lematang Lestari Kindergarten children in Muara Enim Regency for the 2022/2023 academic year in the even semester. The magnitude of the effect is  $T_{hitung} = 15.17 > T_{table} = 2.027$ . This means that the congklak game has an effect on the initial numeracy skills of Lematang Lestari Kindergarten children, Muara Enim Regency, South Sumatra for the 2022.2023 academic year in the even semester.

Corresponding Author:

**Merny Karuniah**

Universitas PGRI Palembang,  
Sumatra Selatan, Indonesia:  
[mernykaruniah47@gmail.com](mailto:mernykaruniah47@gmail.com)

Copyright © 2023 Merny Karuniah, Bukman Lian, Rahmah Novianti

This work is licensed under **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**



## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal

Taman Kanak- Kanak merupakan salah satu pendidikan yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan TK merupakan sarana dalam memperoleh rangsangan terhadap berbagai aspek kemampuan anak baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, seni dan juga persiapan memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Aspek-aspek perkembangan yang harus dirangsang salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak sehingga dapat mengolah perolehan belajar, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir teliti (Depdiknas, 2017, p. 18).

Menurut Pudjiati (Khadijah, 2016, p. 31) menyatakan bahwa kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai dapat merusak pola perkembangan anak. Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan observasi di TK A Lematang Lestari Muara Enim dari seluruh anak yang berjumlah 20 orang anak terdapat beberapa anak yang belum mampu mengurutkan angka 1 s/d 10. Hal tersebut dirasa kurang sejalan dengan capaian perkembangan pada anak seusianya. Sesuai dengan pernyataan yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004 “Adapun aspek pencapaian kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun adalah: Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10, Membilang (menenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis), Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda sampai 5”.

Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan anak masih kesulitan dalam mengurutkan angka 1-10. Selain kurangnya stimulus yang diberikan oleh orangtua di rumah, media pembelajaran yang digunakan di sekolah juga masih minim. Berlandaskan dari fakta yang ada di lapangan, maka peneliti memilih permainan tradisional congklak untuk dijadikan media untuk anak melatih kemampuan berhitungnya. Adapun alasan peneliti memilih media permainan tradisional congklak yaitu, Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitik beratkan penguasaan berhitung. Menurut Subagiyo (Mulyani, 2016, p. 51) menyatakan bahwa manfaat permainan tradisional yaitu, mengembangkan kecerdasan logika anak, beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati. Misalnya engklek, congklak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel,tebak-tebakan dan lain-lain. Permainan tersebut mempunyai beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak.

Melalui permainan tradisional congklak juga guru bisa mengenalkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional Indonesia. Menurut sujiono (Khadijah, 2016, p. 150) permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung. (Aisyah, 2018, p. 24). Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang yang dipertainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja. Permainan adalah permainan yang sudah ada sejak dulu, atau permainan bisa disebut juga permainan lintas usia.

Permainan congklak adalah permainan yang memiliki nilai budaya yang sangat tinggi terutama di Indonesia dan dapat mengembangkan aspek yang ada di dalam diri anak, dapat mengajar dalam berhitung, membuat strategi saat bermain dan membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Permainan congklak terlihat sangat sederhana. Tetapi dibalik kesederhanaan terdapat manfaat yang dapat diperoleh dari permainan congklak, yaitu dapat melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi karena selalu dimainkan bersama-sama. Walaupun permainan ini sudah jarang dimainkan oleh anak zaman sekarang tetapi manfaat yang diperoleh sangat penting untuk perkembangan dan pembentukan otak anak.

Permainan congklak memiliki banyak manfaat bagi anak. Salah satunya meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti meningkatkan kemampuan berhitung, dan melatih ketelitian anak. Kemampuan anak dalam berfikir, berhitung dan berkonsentrasi akan ikut berkembang dengan baik. Menurut (Mulyani, 2016, p. 67) alat yang dibutuhkan dalam permainan congklak yaitu: “papan congklak atau dakon dan biji congklak seperti kerangkerangan, batu, kelereng, biji sawo kecil, dan sebagainya”. Berhitung permulaan yaitu berhitung 1-10 untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Susanto, 2019, p. 99).

Hurlock (Depdiknas, 2017, p. 6), mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Sedang menurut Piaget (Depdiknas, 2017, p. 6) bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya. Bloom menyatakan bahwa mempelajari bagaimana belajar yang terbentuk pada masa pendidikan TK akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya, termasuk didalamnya pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif dan apresiatif. Berhitung permulaan di taman kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui 3 tahapan penguasaan berhitung, yaitu:

1) Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

2) Masa transisi

Masa berpikir yang merupakan peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

3) Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk (Depdiknas, 2017, pp. 7-8).

Menurut (Depdiknas, 2017, p. 2) ada beberapa prinsip permainan berhitung, yaitu:

- 1) Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan. Menarik dan bervariasi mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- 6) Dalam permainan berhitung, anak dapat dikelompokan sesuai tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan berhitung permulaan. Menurut (Depdiknas, 2017, p. 12) ada beberapa ciri-ciri anak yang sudah mulai menyenangi permainan perhitung permulaan, yaitu:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.

- 3) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya.
- 4) Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya.
- 5) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya tanpa sengaja.

Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan (Depdiknas, 2017, pp. 13-14). Metode yang dapat digunakan antara lain:

1. Metode bercerita

Adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain, bercerita dengan alat peraga atau tanpa alat peraga.

2. Metode bercakap-cakap

Adalah suatu cara penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain : bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.

3. Metode Tanya jawab

Dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berfikir. Melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.

4. Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan guru.

5. Metode Demonstrasi

Adalah suatu cara untuk menunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

6. Metode Eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

Macam-macam pelaksanaan permainan berhitung permulaan menurut (Depdiknas, 2017, pp. 14-15), yaitu:

1) Bermain Pola

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyusun pola-pola yang terdapat disekitarnya secara berurutan, setelah melihat dua sampai tiga pola yang ditunjukkan oleh guru anak mampu membuat urutan pola sendiri sesuai dengan kreativitasnya.

2) Bermain klasifikasi

Anak diharapkan dapat mengelompokkan atau memilih benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk pasangannya sesuai yang dicontohkan tugas yang diberikan oleh guru.

3) Bermain Bilangan

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

4) Bermain Ukuran

Anak diharapkan dapat mengenal; konsep ukuran standart yang bersifat informal atau alamiah, seperti panjang, besar, tinggi, dan isi melalui alat ukur alamiah, antara lain jengkal, jari, langkah, tali, tongkat, lidi dan lain-lain.

5) Bermain Geometri

Anak diharapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati bendabenda yang ada disekitar anak, misalnya lingkaran, segi tiga, bujur sangkar, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, bulat telur (oval).

6) Bermain estimasi (memperkirakan)

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan (estimasi) sesuatu, misalnya perkiraan terhadap waktu, luas ataupun ruang. Selain itu anak terlatih untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan dihadapi.

7) Bermain statistika

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu objek (dalam bentuk visual).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Tipe ini digunakan apabila terdapat dua kelompok sampel yang tidak dipilih secara *random*, kemudian salah satu kelompok merupakan sebuah *treatment* sedangkan kelompok lainnya tidak, dan observasi (tes) diberikan sebelum dan setelah *treatment*. Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode pengumpulan data melalui observasi untuk menilai atau mengukur detail aspek yang diamati dikembangkan di lapangan dalam proses pengamatan suatu objek di lokasi penelitian. Dokumentasi adalah pelengkap dari penggunaan metode pengamatan. Dokumentasi nantinya sangat penting dijadikan sebagai bukti nyata dalam proses penelitian. Dokumentasi juga merupakan tujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, foto atau gambar dan sebagainya.

Dalam teknik ini analisis data menggunakan statistik. Teknik analisis pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah bidang statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk proposal dimana sampel diambil. (Sugiyono, 2016, p. 199)

Statistik inferensial sering juga disebut (*statistik induktif* atau *statistik probabilitas*) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara *random*. Dengan demikian, akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam data penelitian ini, didapat dari tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* setelah diberikan perlakuan *treatment* menggunakan kegiatan bermain congklak. Didalam pengumpulan data ini menggunakan Teknik observasi dan Teknik dokumentasi. Untuk lebih secara rincinya data yang diperoleh dapat didiskripsikan sebagai berikut. Kemampuan berhitung permulaan anak kelas A didalam bermain congklak sebagai kelas *eksperimen* yang berjumlah 10 anak, Adapun pengambilan data ini dilakukan pada tanggal 23 Mei 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di TL Lematang Lestari Muara Enim. Peneliti menggunakan Teknik observasi. Observasi dilihat dari lembar kerja anak yang digunakan untuk melihat keaktifan anak pada saat *pretest* selama proses bermain berlangsung. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian dikelas eksperimen berlangsung:

Tahap eksperimen pemberian *pretest* pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 23 Mei 2023 dengan tema “Budayaku” sub tema mengenal tari Indonesia pada tahap ini peneliti berperan sebagai observer dan yang melakukan pembelajaran adalah guru kelas. Pada pukul 08:00 bel berbunyi tanda pembelajaran didalam kelas akan segera dimulai dan anak-anak mulai berbaris dengan rapi di depan kelas, guru menyiapkan barisan lalu bernyanyi dan setelah itu memasuki kelas, setelah masuk kelas anak-anak mulai duduk di tempat duduknya masing-masing. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan mengajak anak untuk bernyanyi dan guru menanyakan kabar setelah itu membaca doa dan mengabsen kehadiran, selanjutnya menyampaikan pembelajaran pada hari ini dengan tema budayaku. Selanjutnya guru membagi anak menjadi berpasang-pasangan dan memberikan *pretest* permainan congklak untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Tahap pemberian *treatment* pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Mei 2023. Peneliti melakukan permainan dengan menggunakan media congklak. Pertemuan kedua seperti biasanya pada pukul 08:00 tanda pembelajaran akan berlangsung dan berbaris di depan kelas sebelum masuk kelas, setelah masuk kelas anak di pimpin oleh guru untuk bernyanyi setelah itu berdoa dan absen dan menginfokan pembelajaran hari ini. Selanjutnya anak melakukan kegiatan bermain congklak dan anak mulai menyukai permainan congklak. Pada hari Kamis tanggal 25 Mei 2023 pemberian *treatment* kedua dilaksanakan, seperti biasa sebelum masuk kelas anak berbaris dengan rapi di depan kelas setelah itu masuk kelas dan duduk dengan rapi lalu guru mengajak anak untuk bernyanyi Bersama-sama dan berdoa setelah itu mengabsen kehadiran. Kegiatan *treatment* dilakukan setelah guru melakukan pembelajaran

sebelum jam istirahat di mulai, pada pertemuan ini anak mulai menunjukan kemajuan didalam melakukana permainan congklak.

Selanjutnya pemberian *treatment* ketiga dilaksanakan pada hari Jumat pada tanggal 26 Mei 2023. Pada pemberian *treatment*, guru langsung menyuruh anak untuk berpasang-pasangan untuk memainkan permainan congklak. Pemberian *treatment* dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Mei 2023, sebelum melakukan permainan congklak guru memberitahukan Kembali aturan-aturan bermain permainan congklak, selanjutnya anak-anak mulai melakukan permainan congklak sesuai dengan pasangannya masing-masing. Pada hari Selasa tanggal 30 Mei 2023, seperti biasanya guru menyiapkan anak-anak sebelum memulai pembelajaran seperti biasanya, setelah itu guru mengingatkan Kembali aturan-aturan permainan congklak kepada anak, setelah itu anak mulai melakukan kegiatan bermain congklak sesuai dengan pasangannya. Dalam pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023, di dalam pertemuan ini anak di beri *treatment* seperti biasanya dan pada pertemuan ini anak sudah terlihat banyak sekali perkembangannya di dalam bermain congklak.

Pada pertemuan terakhir pada hari Kamis tanggal 01 Juni 2023 dilakukan tes akhir (*posttest*), dipertemuan ini guru hanya menyuruh anak untuk memulai permainan congklak sesuai dengan pasangannya masing-masing. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian yang dilakukan pada pertemuan terakhir ini dengan kegiatan ini pemberian *posttest*, dilakukan untuk mengukur ada tidaknya Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di TK Lematang Lestari. Setelah dilakukan hasil analisis data penelitian, maka tahap selanjutnya adalah mendiskripsikan hasil penelitian dalam sebuah tabel yang menunjukkan adanya perbedaan pembelajaran menggunakan permainan congklak dan tidak menggunakan congklak. Model pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan permainan congklak akan memudahkan guru untuk mengajarkan kepada siswa gemar belajar matematika. Anak akan mudah berhitung, permainan congklak banyak digemari anak-anak.

Kelebihan dari metode ini adalah siswa dapat menghitung jumlah biji congklak, dapat mengisi lubang congklak sesuai jalurnya, dapat mengurutkan banyak dan sedikitnya jumlah biji congklak, dapat menghubungkan lambang bilangan dengan angka, dan dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20. Berdasarkan temuan dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan congklak dengan keterampilan berhitung ulasan pada anak. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai  $T_{hitung} = 15,17$  dengan nilai  $T_{tabel} = 2,027$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $15,17 > 2,027$ . Pada data *posttest* kelas permainan congklak mengalami peningkatan yang lebih tinggi dari bermain congklak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya permainan congklak akan memudahkan siswa untuk berhitung pada mata pelajaran matematika.

Tingginya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat dilakukan *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest* disebabkan oleh pembelajaran dilakukan menggunakan permainan congklak, sehingga siswa mempunyai kemampuan dalam berhitung. Dengan adanya permainan congklak akan membuat motivasi siswa dalam belajar tinggi, anak akan cepat berhitung. belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan congklak akan lebih baik, mandiri dan kreatif. Maka proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik. Antara guru dan siswa mempunyai keterampilan yang seimbang. Pembelajaran tentunya lebih menyenangkan. Harapan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan terpenuhi.

## KESIMPULAN

Dalam kesimpulan tidak boleh ada referensi. Kesimpulan berisi fakta yang didapatkan, cukup menjawab permasalahan atau tujuan penelitian (jangan merupakan pembahasan lagi); Nyatakan kemungkinan aplikasi, implikasi dan spekulasi yang sesuai. Jika diperlukan, berikan saran untuk penelitian selanjutnya. Nyatakan simpulan secara terukur dan dalam kalimat berbentuk paragraf, bukan dalam bentuk *numbering/item-list*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah FAD, (2018). Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional, 17 Agustus, Pramuka, dan Outbond, Cerdas dan Interaktif (Penebar Swadaya Grup), Jakarta.
- Amalisa, Y., Idris, M., Suryani, I. (2022). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang. Indonesian Research Journal on Education. Vol 2 No 3. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/66>.
- Depdiknas. (2017). Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI.

- Listriani, Nasution, A.S. (2022). Desain Pembelajaran Perkalian dengan Permainan Kartu Bilangan di Kelas II SD. *Indonesian Research Journal on Education*. Vol 2 No 2. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/308>.
- Mulyani, S. (2016). 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sitepu, K.N., Mutiarani. (2023). The Advantages and Limitations of Traditional Game Engklek as a Media in Students' Vocabulary Mastery. *Indo Green Journal*. Vol 1 No 2. <https://idngreen.com/index.php/green/article/view/8>.
- Susanto, S. (2019). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Apria Suhartati, Bukman Lian, Arief Kuswidyano. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flash card terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. *Author: Education and Learning Journal*. Vol 1 No 4. <https://author.org/index.php/author/article/view/40>.
- Ulandari, I.T., Efriyanti, E. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis augmented reality pengenalan akomodasi perhotelan di SMK Global Pariaman. *Author: Education and Learning Journal*. Vol 2. No 2. <https://author.org/index.php/author/article/view/121>.