

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISONAL CONGKLAK
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DARUL IBAD
AJUNG JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS Oleh: NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Cinta Lestari
212101050028
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISONAL CONGKLAK
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DARUL IBAD
AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Cinta Lestari
212101050028

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DARUL IBAD
AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dosen Pembimbing:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. MOHAMMAD ZAINI, S.Pd.I, M.Pd.I.
NIP : 198005072023211018

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DARUL IBAD
AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Senin

Tanggal : 8 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua



Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si
NIP. 198212152006042005

Sekretaris



Yanti Nur Hayati S.Kep.Ns., MMRS
NIP. 197606112003122006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota : **KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I

2. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdur Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730424000031005

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Muslim bin Al-Hajjaj. Shahih Muslim. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat, Rahmat serta Kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan usaha, doa, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, saya mempersembahkan skripsi ini untuk

1. Bapa dan Mama tercinta, terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang, doa, dan perjuangan yang tak pernah henti sejak awal langkah penulis hingga kini. Terima kasih telah menjadi sumber semangat, teladan kesabaran, dan alasan utama bagi penulis untuk terus berjuang. Segala cinta dan pencapaian ini adalah bentuk kecil dari rasa terima kasih yang tulus untuk kalian.
2. Keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam setiap langkah. Kehadiran kalian menjadi penguat setiap proses perjalanan ini
3. Untuk diri penulis sendiri, terima kasih telah kuat, bertahan, dan tetap berusaha meski sering merasa lelah. Terima kasih karena tidak menyerah dan terus memilih melangkah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, nikmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam tetap tercurah limpahkan atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak hanya terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, terima kasih atas kemudahan yang diberikan kepada peneliti.
3. Dr. Nuriddin, M.Pd.I., selaku Ketuan Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, yang telah menerima judul skripsi ini dan telah menfasilitasi selama perkuliahan di program studi PIAUD
5. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah tengah kesibukan, beliau membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelatenan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

6. Riyas Rahmawati, M.Pd. I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, dukungan dalam proses akademik penulis.
7. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta membimbing selama proses perkuliahan
8. Kepada Perpustakaan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan wadah dan sumber literatur sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Ibu Mamlukul Hasanah, S.Pd. selaku Kepala Lembaga yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di RA Darul Ibad Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.
10. Ibu Yayuk Velyanti, selaku Wali Kelas B 1 dan Dewan Guru RA Darul Ibad Ajung Jember yang telah membantu penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala kebaikan yang telah diberikan Bapak Ibu berikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Jember, 31 Oktober 2025

Penulis

ABSTRAK

Cinta Lestari 2025, Penerapan Permainan Tradisional Congklak Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember.
Kata Kunci : permainan tradisional congklak, meningkatkan kemampuan berhitung

Perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak dan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan aspek lainnya. Kemampuan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui cara, salah satunya dengan pembelajaran aritmetika atau matematika anak usia dini. Kemampuan berhitung merupakan dasar penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dalam memahami konsep bilangan, mengenal perbedaan jumlah, dan menyelesaikan masalah sederhana. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak sejak dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media dan permainan edukatif yang kurang menarik dalam pembelajaran berhitung di RA Darul Ibad Ajung jember. Salah satu alternatif yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah melalui penerapan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Adapun fokus penelitian ini yaitu : 1) Bagaimana implementasi permainan tradisional congklak sebagai upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember. 2) Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember. 3) Apa saja indikator yang mempengaruhi keberhasilan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai implementasi permainan tradisional congklak sebagai upaya pengembangan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember. 2) Untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun setelah diterapkannya permainan tradisional congklak di RA Darul Ibad Ajung Jember. 3) Untuk mengidentifikasi indikator-indikator yang mendukung keberhasilan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan lima kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A 1 di RA Darul Ibad Ajung Jember. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan keabsahan data melalui triangulasi sumber, waktu, dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan dari hasil penelitian upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak serta didapatkan minat belajar berhitung anak yang meningkat dibuktikan dengan evaluasi pembelajaran: dari 6 anak dengan persentase 33,33% menjadi 15 anak dengan persentase 83,33%, kategori BSB terdiri dari 6 dengan persentase 33,33% menjadi 2 anak dengan persentase 11,11%, dalam kategori MB terdiri dari 5 dengan persentase 27,77% menjadi 1 dengan persentase 5,55%, dan kategori BB dari 1 dengan persentase 5,55% menjadi 0 anak dengan persentase 0% pada hasil akhir. Penurunan pada kategori MB dan BB menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada sebagian besar anak. Dengan demikian, permainan tradisional congklak terbukti efektif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGATAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	10
C. Cara Pemecahan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
F. Hipotesis Tindakan	13
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	29

BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	63
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian	65
C. Prosedur Penelitian	66
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian	66
E. Teknik Pengumpulan Data.....	72
F. Instrumen Penelitian Data.....	74
G. Teknik Analisis Data.....	76
H. Keabsahan Data	77
I. Indikator Kinerja.....	77
J. Tim Peneliti.....	78
K. Jadwal Penelitian	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	80
A. Gambaran Objek Penelitian	80
B. Hasil Penelitian.....	84
C. Pembahasan	108
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran-saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	117

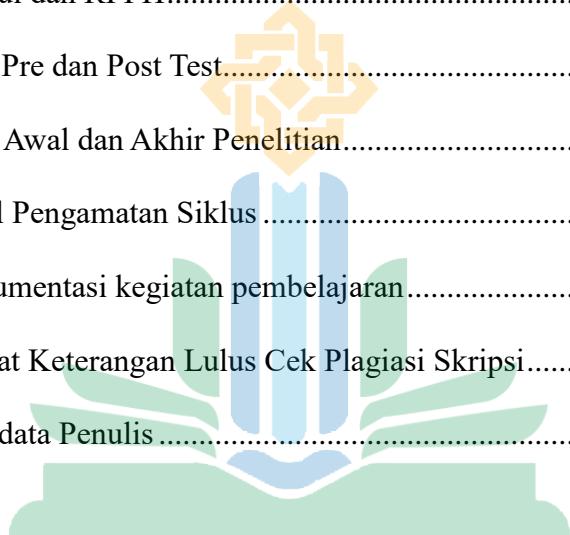
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Peneliti	24
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Tingkat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak	75
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	79
Tabel 4. 1 Jumlah Pertemuan Pada Siklus I	85
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-1)	90
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-2)	91
Tabel 4. 4 Jumlah Pertemuan Pada Siklus II.....	95
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-1).....	103
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-2).....	104
Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-3).....	105
Tabel 4. 8 Tabel Perbandingan Siklus I dan Siklus II	108

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	121
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	122
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	123
Lampiran 4 Matrik Penelitian	124
Lampiran 5 Modul dan RPPH.....	126
Lampiran 6 Soal Pre dan Post Test.....	133
Lampiran 7 Data Awal dan Akhir Penelitian.....	135
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Siklus	143
Lampiran 9 Dokumentasi kegiatan pembelajaran.....	148
Lampiran 10 Surat Keterangan Lulus Cek Plagiasi Skripsi.....	152
Lampiran 11 Biodata Penulis	169



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan aspek penting dari pendidikan anak usia dini, memainkan peran penting dalam pengembangan kepribadian anak sambil secara bersamaan mempersiapkan mereka untuk tahap selanjutnya dari perjalanan pendidikan mereka. Pendidikan mencakup perolehan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dalam kelompok kolektif, ditransmisikan lintas generasi melalui metodologi seperti pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah pendidikan berasal dari konsep dasar pendidikan, yang menunjukkan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui praktik instruksional dan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Istilah pendidikan lebih lanjut didefinisikan sebagai proses sistematis mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok, yang bertujuan untuk mendorong perkembangan manusia yang matang melalui upaya pengajaran dan pelatihan terstruktur, serta melalui keterlibatan aktif dalam proses pendidikan.¹

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diartikulasikan dalam Bab IV bahwa administrasi pendidikan merupakan hak dan kewajiban yang dikenakan pada warga negara, orang tua, masyarakat, dan pemerintah. Keempat lembaga pendidikan ini terlibat dalam

¹ Najiha Amelia, Murtono., “Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Kemampuan Berhitung pada Anak 5-6 tahun” JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2024.

upaya kolaboratif dan saling memperkuat satu sama lain; tujuan pendidikan ditetapkan oleh pendidik, yang berfungsi sebagai tokoh penuntun dalam proses pendidikan. Akibatnya, fungsi pengajaran pendidikan Islam secara intrinsik terkait dengan nilai-nilai yang ditunjung oleh para pendidik sepanjang hidup mereka.

Tujuan pendidikan pada usia dini ialah menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik agar menjadi jiwa keagamaan, mengembangkan kepribadian anak, dan mempererat pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah yang dapat menghasilkan manusia yang dituntun oleh Allah SWT, yaitu manusia yang menempuh jalan ideal sebagai hamba dan khalifah Allah secara sempurna, yang merupakan tujuan hidup manusia menurut ajaran Islam.

Pada dasarnya, manusia lahir dalam kondisi lemah dan belum memiliki kemampuan yang berkembang. Meskipun demikian, setiap individu membawa potensi dasar yang bersifat laten dan dapat dikembangkan melalui proses kehidupan. Perkembangan manusia selanjutnya dipengaruhi oleh faktor hereditas serta lingkungan tempat ia tumbuh. Sejak lahir manusia juga telah dianugerahi fitrah keagamaan, namun fitrah tersebut baru dapat berfungsi secara optimal ketika mendapatkan bimbingan melalui proses Pendidikan. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Surah Ar-Rum ayat 30 yang menegaskan bahwa manusia diciptakan dengan kecenderungan alami untuk beragama. Dalam Alquran Surah Ar-Rûm ayat 30, Allah berfirman:

فَأَقْمُ وَجْهَكَ لِلَّدِينِ حَنِيفًا ۝ فَطَرَ اللَّهُ أَنْتَيْ فَطَرَ الْأَنْسَ عَلَيْهَا ۝ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۝
ذَلِكَ الَّدِينُ الْقِيمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ الْأَنْسَ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya : “*Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.*” (QS. Ar-Rûm (30): 30)

Dengan demikian, penafsiran fitrah dalam konteks ayat menandakan kecenderungan yang melekat terhadap agama. Predisposisi yang melekat ini tetap tidak berubah dari waktu ke waktu. Seperti yang diartikulasikan oleh Jalaludin, potensi intrinsik tersebut memerlukan bimbingan dan pengasuhan yang berkelanjutan, terutama selama tahun-tahun formatif. Dasar upaya pendidikan adalah yang terpenting bagi keberhasilan komunitas Muslim. Akibatnya, lintasan dan nasib generasi mendatang sebagian besar bergantung pada kualitas pendidikan yang diberikan kepada kaum muda. Sebagai perwakilan dari demografi yang lebih muda, anak-anak dapat dilihat sebagai bibit masa kini yang hasilnya akan direalisasikan di masa depan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendidik dan mengolah anak-anak dalam kerangka prinsip-prinsip Islam dan praktik pedagogis yang sehat.

Perkembangan anak merupakan fase penting dalam pembentukan aspek dasar kepribadian dan kompetensi yang selanjutnya akan mempengaruhi pengalaman hidup anak. Pengalaman dan peluang pendidikan anak adalah penentu utama dalam lintasan proses perkembangan anak. Konsep “tabula rasa,” seperti yang diartikulasikan oleh John Locke, menyatakan bahwa anak-anak ada sebagai entitas yang tidak tercemar, sangat responsif terhadap

rangsangan yang berasal dari lingkungan mereka. Gagasan ini sejajar dengan metafora seorang anak sebagai spons, yang mampu mengasimilasi beragam bentuk informasi yang mengelilinginya. Locke menyarankan bahwa jiwa anak saat lahir menyerupai selembar kertas yang tidak bertanda, menandakan bahwa kesan dan struktur makalah ini bergantung pada cara penulisannya. Proses perkembangan secara rumit terkait dengan peningkatan atau penyempurnaan kemampuan atau keterampilan yang melekat pada individu. Menurut Great Dictionary of English, perkembangan berkaitan dengan proses pematangan, merangkum gagasan mencapai kesempurnaan dalam kaitannya dengan individu, kecerdasan, pengetahuan, dan domain serupa.

Konsep perkembangan berkaitan dengan peningkatan kemampuan sosial dan psikologis dalam diri seseorang, sebuah proses yang berlangsung sepanjang keseluruhan kehidupan seseorang. Dalam istilah yang lebih mudah, Seifert & Hoffnung mencirikan perkembangan sebagai “Perubahan jangka panjang dalam pertumbuhan seseorang, perasaan, pola berpikir, hubungan sosial, dan keterampilan motorik.” Pernyataan ini menjelaskan bahwa perkembangan merupakan transformasi berkelanjutan dalam pertumbuhan individu, respons emosional, kerangka kognitif, koneksi interpersonal, dan kemampuan motorik. Masing-masing dimensi ini mewakili faktor-faktor yang secara signifikan dapat mempengaruhi fungsi sosial dan psikologis seorang anak sepanjang hidup mereka.²

² Sitti Rahmawati Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Early Childhood Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2020)

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 merupakan kompetensi dasar yang wajib dimiliki dan dikembangkan oleh setiap peserta didik di PAUD. Standar tersebut mencakup enam aspek perkembangan utama, yaitu: (1) nilai agama dan moral, (2) fisik-motorik, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) sosial-emosional, dan (6) seni.³ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan proses kognisi yang didasarkan pada pengetahuan faktual maupun empiris. Yusuf menjelaskan bahwa kemampuan kognitif merupakan kapasitas anak untuk berpikir secara lebih kompleks, melakukan penalaran, serta memecahkan masalah. Perkembangan kemampuan kognitif yang baik akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga mereka dapat berperan dan berfungsi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisi akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya fikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang salah, mana yang harus dilakukan dan harus dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam

³ Yusuf Hidayat dan Lela Nurlatifah, "Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022," *Jurnal INTISABI* 1, no. 1 (September 2023): 29-40, <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>.

kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Menurut Mulyasa bahwa perkembangan kognitif erat kaitannya dengan intelektual karena berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah. Hal ini penting, karena dalam proses kehidupannya, anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan Langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan mencari cara pemecahannya (S. Wahyuni & Usman, 2020). Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan kognitif, melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna.⁴

Dalam pedoman pembelajaran berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari pembelajaran matematika yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan numerasi dasar. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-

⁴ Firman, W., & Anhusadar, L. (n.d.). *Peran guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini*. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>

hari, terutama penguasaan konsep bilangan yang menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan matematika serta kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan dasar.

Sriningsih menyatakan bahwa kegiatan berhitung pada anak usia dini umumnya berupa kemampuan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta, yaitu kemampuan menyebut bilangan tanpa mengaitkannya dengan objek konkret. Pada usia sekitar empat tahun, anak biasanya mampu menyebutkan bilangan hingga sepuluh, sedangkan pada usia lima hingga enam tahun mereka dapat menyebutkan bilangan hingga seratus. Kemampuan berhitung sendiri berkaitan dengan penggunaan penalaran, logika, serta pemahaman terhadap angka-angka.

Menurut Daniel Muijs dan David Reynolds, kemampuan berhitung atau *mathematical intelligence* merupakan kecerdasan yang melibatkan kemampuan menggunakan logika, penalaran, serta simbol-simbol numerik. Anak dengan kecerdasan logis-matematis cenderung berpikir secara konseptual melalui pola-pola logis dan numerik, serta mencari hubungan antarinformasi. Mereka biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang melakukan eksperimen.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengajarkan berhitung pada anak adalah melalui permainan congklak yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan berhitung tidak selalu harus dilakukan melalui metode konvensional berbasis rumus, karena cara tersebut sering kali membuat anak kesulitan. Terdapat banyak kasus di mana anak

memiliki potensi yang baik dalam bidang matematika, tetapi menjadi kurang berkembang karena pendekatan pembelajaran yang tidak tepat. Oleh karena itu, pengajaran matematika pada anak sebaiknya dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari dan dikemas dalam bentuk permainan. Melalui permainan, anak dapat mempelajari konsep penjumlahan dan pengurangan secara alami dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan tradisional seperti conglak menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang telah berkembang sejak masa lampau dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu permainan tradisional tersebut adalah conglak, yang dikenal dengan berbagai istilah di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan khusus yang disebut papan conglak serta sejumlah biji yang dikenal sebagai biji atau buah conglak.

Dalam konteks penelitian ini, conglak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Mengacu pada pendapat James W. Brown, media pengajaran terdiri atas *medium* dan *device*. Dalam makna *medium*, media pembelajaran tidak hanya mencakup bahan dan alat, tetapi juga mencakup individu yang menyediakan, mengoperasikan, memanfaatkan, dan mengorganisasikannya. Selain itu, media pembelajaran juga mencerminkan bagaimana bahan dan alat tersebut dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik.

Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional conglak merupakan permainan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berhitung. Permainan ini memiliki sejumlah peran penting, salah satunya adalah melatih keterampilan berhitung anak dengan cara menghitung biji-biji conglak yang digunakan dalam permainan. Di samping itu, aktivitas meletakkan biji conglak satu per satu ke dalam lubang-lubang pada papan conglak turut menstimulasi perkembangan motorik halus anak, khususnya kemampuan manipulatif yang menjadi dasar kesiapan menulis.

Selain aspek kognitif dan motorik, conglak juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak. Melalui permainan ini, anak belajar menunggu giliran dan menunjukkan sikap sabar ketika teman lain sedang bermain. Dengan demikian, permainan tradisional conglak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 januari 2025 di kelompok A RA Darul Ibad, yang terdiri dari 18 anak (8 anak laki-laki dan 10 anak Perempuan) dengan rentang usia 4-5 tahun, ditemukan adanya beberapa masalah terkait kemampuan berhitung anak. selain itu kurangnya minat anak terhadap kegiatan berhitung, Sebagian anak meskipun mampu berhitung 1-10, belum mampu mengenali nama-nama angka tersebut dengan baik. Anak-anak juga cenderung kurang memperhatikan saat kegiatan berhitung berlangsung, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep angka masih terbatas.

Kurangnya fasilitas belajar yang memadai juga menjadi hambatan dalam mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya kemampuan berhitung. Mengikuti Visi, Misi, serta Tujuan RA Darul Ibad yaitu menyelenggarakan Pendidikan yang aktif, kreatif, dan inovatif dengan metode yang menyenangkan, diperlukanya pendekatan yang lebih menarik untuk mendukung perkembangan anak.⁵

Salah satu Upaya yang dilakukan adalah penerapan permainan tradisional congklak sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak terhadap berhitung sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan Visi dan Misi RA Darul Ibad.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad masih belum berkembangan secara optimal karena kurangnya minat anak terhadap berhitung. Anak-anak tidak tertarik dan tidak memiliki motivasi untuk belajar berhitung, sehingga mereka lebih sulit dalam menguasai konsep-konsep matematika.
2. Kurangnya kemampuan pemahaman konsep angka pada anak-anak, yang ditunjukkan dengan kemampuan mereka yang hanya dapat menghafal

⁵ Observasi, RA Darul Ibad, 10 Januari 2025

urutan angka tanpa memahami makna atau konteks penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Dalam proses pembelajaran berhitung di kelas, media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar. Kurangnya fasilitas serta media pembelajaran yang menarik dan optimal menyebabkan anak-anak cepat merasa bosan, sehingga menurunkan minat dan perhatian mereka dalam mengikuti aktivitas berhitung. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap pemahaman dan penguasaan konsep berhitung yang seharusnya menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran
4. Pada kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun diperlukan media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, seperti permainan tradisional congklak, dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep berhitung secara lebih menyenangkan.

C. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana penerapan permainan tradisional congklak sebagai Upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka peneliti memilih tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai implementasi permainan tradisional congklak sebagai upaya pengembangan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember.
2. Untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun setelah diterapkannya permainan tradisional congklak di RA Darul Ibad Ajung Jember.
3. Untuk mengidentifikasi indikator-indikator yang mendukung keberhasilan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad mengembangkan kemampuan berhitung

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran inovatif bagi pendidik serta menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam Menyusun kegiatan pembelajaran tematik yang berbasis budaya lokal dan berorientasi pada pengembangan kognitif anak.

3. Bagi Madrasah/RA

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Melestarikan nilai budaya budaya lokal di lingkungan RA

4. Bagi Penelitian

- a. Penelitian ini menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analisis, serta keterampilan dalam Menyusun karya ilmiah di lembaga Pendidikan anak usia dini
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya atau acuan bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topik serupa dalam lingkup atau pendekatan yang berbeda

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, maka penerapan permainan tradisional congklak dalam pembelajaran di RA Darul Ibad Ajung Jember diduga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memuat uraian mengenai alur pembahasan skripsi, mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Penyajian sistematika ini ditulis dalam bentuk deskripsi naratif yang menjelaskan isi setiap bab secara runtut, bukan dalam bentuk daftar isi.⁶

⁶ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember : UIN KHAS Jember, 2024), 77

Bab satu : pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan dan sistematika penulisan. Pendahuluan bertujuan untuk memberikan Gambaran umum mengenai pokok permasalahan yang diteliti.

Bab dua : yaitu Kajian Pustaka, memuat ringkasan hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga berisi kajian teori yang menguraikan berbagai konsep dan teori yang relevan, khususnya mengenai penerapan permainan tradisional congklak sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia 4–5 tahun.

Bab Tiga : Metode Penelitian, bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi, waktu, dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim penelitian dan jadwal penelitian.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan, berisi uraian mengenai gambaran objek penelitian, pemaparan hasil penelitian yang diperoleh, serta analisis dan pembahasan terhadap temuan tersebut.

Bab V : Penutup, memuat kesimpulan dan saran. Pada bab ini disajikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil dan pembahasan empiris penelitian, serta beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan lembaga pendidikan.

Skripsi ini kemudian ditutup dengan penyajian daftar pustaka serta sejumlah lampiran yang berfungsi sebagai kelengkapan dan pendukung data penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan kemudian membuat ringkasannya, baik peneliti yang telah terpublikasikan maupun yang belum diuplikasikan diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Ikrana Landung (2021) yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galacang/Congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu.”⁷ skripsi ini menjelaskan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui keterlibatan dengan permainan galakang/congklak tradisional dalam konteks TK Harapan Karetan. Tujuan utama penyelidikan ini adalah untuk memastikan peningkatan kompetensi berhitung di kalangan siswa kelompok B di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu melalui penerapan permainan tradisional congklak.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode deskriptif kualitatif, diimplementasikan selama dua siklus. Setiap siklus mencakup empat fase yang berbeda: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

⁷ Ikrana Landung, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Tradisional Galacang/Congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu*, (2021)

Dalam upaya penelitian ini, siklus kedua digunakan dengan premis bahwa jika siklus awal belum menghasilkan perbaikan yang diantisipasi, maka intervensi selanjutnya melalui siklus kedua diperlukan. Jika siklus kedua menghasilkan pencapaian peningkatan yang diinginkan dalam keterlibatan belajar, maka masalah tersebut dapat dianggap terselesaikan. Data bersumber melalui pengamatan sistematis dan praktik reflektif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik dapat lebih menyempurnakan penerapan media instruksional dan metodologi dalam proses pedagogis, sehingga memungkinkan siswa TK Harapan Karetan untuk berkonsentrasi pada pembelajaran mereka dan meningkatkan kompetensi numerik mereka sambil memanfaatkan media permainan tradisional galakang/congklak. Hal ini dicapai melalui integrasi kegiatan berhitung yang melibatkan galakang atau congklak dengan kegiatan tambahan. Akibatnya, Penelitian Aksi Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak usia dini melalui media permainan tradisional seperti galacang atau congklak telah berhasil dilaksanakan.

2. Skripsi Elsa (2023) yang berjudul “Analisis Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tradisional Congklak di PAUD Kasih Bunda Desa Tompoh Kabupaten Tolitoli⁸”

⁸ Elsa, “Analisis Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tradisional Congklak Di PAUD Kasih Bunda Desa Tompoh Kabupaten Tolitoli” (2023)

Penelitian ini meneliti kapasitas anak-anak untuk melakukan tugas penghitungan dalam domain kognitif dengan menyebutkan nilai numerik dan mengukur objek melalui permainan tradisional conglak. Dalam penyelidikan ini, dua rumusan masalah: pertama, bagaimana anak-anak di PAUD Kasih Bunda Tompoh, yang terletak di Kabupaten Tolitoli, terlibat dalam berhitung; dan kedua, dengan cara apa pelaksanaan permainan tradisional, seperti conglak, memfasilitasi kemajuan keterampilan berhitung anak di PAUD Kasih Bunda Desa Tompoh di Kabupaten Tolitoli.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi Data

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional conglak berkontribusi secara positif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak di PAUD Kasih Bunda. Perkembangan tersebut terbilang optimal, yang ditunjukkan melalui kegiatan pembelajaran yang diawali dengan pengenalan alat permainan conglak serta penjelasan mengenai aturan dan cara bermainnya oleh guru. Kegiatan ini terbukti mampu merangsang kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek berhitung, secara efektif dan efisien melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual

3. Jurnal Penalaran dan Riset Matematika, oleh Andi Mulawakkan Firdaus dan Hamdana Hadaming, yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media

Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa.” Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan rendahnya kemampuan berhitung siswa, khususnya dalam operasi penjumlahan dan pengurangan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional conglak dalam meningkatkan kemampuan berhitung, efektivitas proses pembelajaran, serta respons siswa di kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen, yang dikenal juga sebagai *pre-experimental design*. Desain yang diterapkan adalah *One Group Posttest Design*, yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu pretest (sebelum perlakuan diberikan), treatment (pemberian perlakuan), dan posttest (evaluasi hasil setelah perlakuan). Penelitian ini menginvestigasi dua variabel utama: permainan tradisional conglak sebagai variabel bebas, dan kemampuan berhitung sebagai variabel terikat. Permainan tradisional conglak dalam konteks ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, yang dilakukan dengan cara mengisi lubang-lubang papan conglak menggunakan biji-bijian sesuai dengan aturan yang telah dimodifikasi. Sementara itu, kemampuan berhitung yang dimaksud mencakup keterampilan dalam melakukan operasi matematika dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres Karunrung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar pada tahun ajaran

2022/2023, yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata gain ternormalisasi siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar lebih dari 0,29, dengan rata-rata gain sebesar 2,39. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima, di mana gain ternormalisasi hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan media permainan tradisional congklak telah memenuhi kriteria keefektifan.

4. *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education* (IJIGAEd), yang berjudul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia Dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung”⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap upaya pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung. Apabila data yang

⁹ Elidatul Mawadah et al., “Mengembangkan Kemampuan berhitung Melalui Permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung” Indonesian Journal Of Islam Golden Age Education, Vol. 3, No. 1 (2022) <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v3i1.3825>

diperoleh melalui wawancara dianggap kurang, peneliti akan melakukan wawancara ulang pada hari berikutnya. Meskipun dalam proses wawancara dan observasi penelitian ini hanya mencakup beberapa tahapan dari upaya pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak sesuai dengan panduan wawancara dan observasi yang telah disusun, tidak menutup kemungkinan adanya kegiatan dan perilaku lain yang relevan di luar panduan tersebut.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan lokasi penelitian di TK Raden Intan Gunung Pelindung. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui wawancara dengan wali kelas, kepala sekolah, dan wali murid yang terkait. Sedangkan data sekunder diperoleh dari profil sekolah, dokumentasi yang terdapat di sekolah, serta catatan-catatan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, khususnya yang dimiliki oleh TK Raden Intan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan proses pengadaan data primer yang diperlukan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, observasi dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu partisipatif dan non-partisipatif. Observasi partisipatif (*participatory observation*) berarti peneliti turut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, misalnya sebagai peserta rapat atau pelatihan. Sebaliknya, observasi non-partisipatif (*non-participatory observation*) dilakukan tanpa

keterlibatan langsung dalam kegiatan, di mana peneliti hanya berperan sebagai pengamat. Kedua, wawancara dilakukan dengan beberapa pihak terkait, antara lain kepala sekolah TK Raden Intan, yang memberikan informasi mengenai sejarah sekolah, kondisi dan letak geografis, serta data pendukung penelitian lainnya. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan dewan guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di TK Raden Intan Gunung Pelindung. Ketiga, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai struktur organisasi, sarana dan prasarana, jumlah guru, karyawan, siswa, serta data umum lain yang relevan di TK Raden Intan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Inisiatif yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung melalui permainan anak usia dini konvensional di TK Raden Intan Gunung Pataran telah efektif. Pernyataan ini didukung oleh peningkatan keterampilan berhitung melalui teka-teki tradisional, konsep pemahaman, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi, dan pengenalan simbol, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kurangnya pemahaman awal; selama proses menumbuhkan keterampilan berhitung melalui permainan puzzle ini, kemajuan penting dalam pemahaman konsep, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi, dan pengenalan simbol diamati. 2) Faktor-faktor yang memfasilitasi dan menghalangi diamati. 3) Faktor-faktor yang memfasilitasi dan menghalangi diamati. Upaya-upaya ini mencakup unsur-unsur pendukung

yang meningkatkan kelancaran dalam upaya menumbuhkan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pataran, yang terdiri dari: 1. Atribut guru yang kreatif, sabar, dan rajin selama kegiatan yang bertujuan mengembangkan keterampilan berhitung melalui permainan tradisional, sehingga memfasilitasi pemahaman dan penerimaan materi anak-anak 2. Pendekatan guru yang kreatif dan sabar, yang berhasil merangsang minat dan antusiasme anak-anak dalam kegiatan berhitung melalui permainan tradisional congklak, sehingga memungkinkan anak-anak untuk memahami konsep dengan lebih mudah dan meningkatkan kemahiran mereka dalam berhitung dari keadaan pemahaman terbatas ke pemahaman konsep yang lebih komprehensif, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi, dan pengenalan simbol. Sebaliknya, faktor-faktor yang menghambat upaya efektif untuk mengembangkan berhitung melalui permainan tradisional congklak meliputi: 1. Kehadiran wali siswa yang berlebihan di kelas, yang mengganggu konsentrasi anak dan menciptakan lingkungan belajar yang kurang kondusif 2. Pembatasan yang diberlakukan oleh permainan catur, mengharuskan anak-anak bermain secara bergiliran, yang dapat menghambat keterlibatan. 3. Berkurangnya minat anak-anak dalam pembelajaran online (di rumah).

5. Jurnal Ilmu Pendidikan 1 (2),2023, yang berjudul “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Albina Cilegon¹⁰

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan permainan tradisional congklak di RA Albina, mengidentifikasi tingkat kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Albina, serta menganalisis pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak-anak tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Fokus objek penelitian adalah permainan tradisional congklak. Data dikumpulkan melalui metode tes yang dirancang untuk mengukur perkembangan kemampuan berhitung dengan memanfaatkan media permainan congklak. Pelaksanaan penelitian berlangsung di RA Albina, Kecamatan Cilegon.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, pertama, hasil validasi menunjukkan bahwa dari tujuh item pernyataan yang menjadi sasaran pengujian dengan bantuan Microsoft Excel, semua item dianggap valid karena memenuhi kriteria validasi yang ditetapkan oleh Carl Pearson, khususnya bahwa hitungannya melebihi nilai r-tabel, di mana tabel r yang digunakan oleh peneliti adalah 0,666 untuk kelompok eksperimen dan 0,632 untuk kelompok kontrol. Kedua, berdasarkan hasil uji homogenitas,

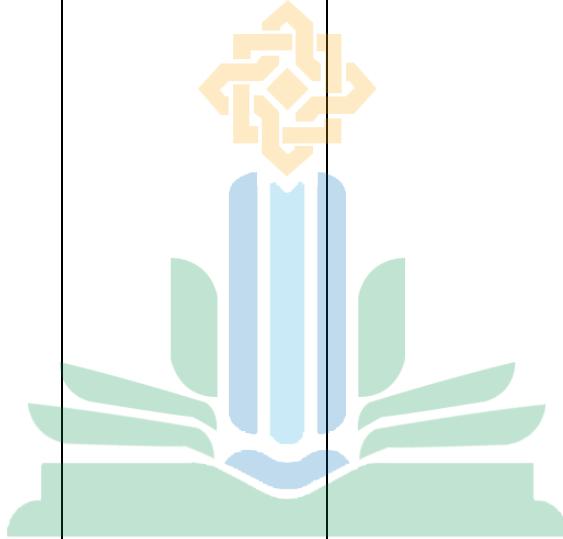
¹⁰ Dian Susanti, Taufik, Yonia Ilma Insyira, “*Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Albina Cilegon*” Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 1 No 2 (2023) <https://doi.org/10.37985/edusiana.v1i2.189>

ditentukan bahwa nilai signifikansi yang diturunkan dari rata-rata adalah 0,98. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa varians data eksperimen dan data kontrol setara atau homogen, mengingat nilai yang dihitung adalah 0,5, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dataset terdistribusi secara normal. Ketiga, hasil pengujian hipotesis yang dilakukan oleh para peneliti menunjukkan efek positif dan signifikan secara statistik pada data dari sampel berpasangan t-test, di mana tingkat signifikansi kurang dari 0,05; oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan catur tradisional memberikan pengaruh pada keterampilan berhitung anak-anak berusia 5-6 tahun di RA ALBINA Cilegon, dengan tingkat signifikansi 0.000, yang kurang dari nilai alfa 0,05. Dari hasil pengujian hipotesis, ada dampak positif dan signifikan mengenai pengaruh permainan pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Albina.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Peneliti

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Santi & Muhammad Yusri Bachiar (2020)	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustiarini Kabupaten Bantaeng	Peneliti terdahulu tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak sedangkan peneliti juga meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan	<p>a. Penelitian terdahulu melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak (TK) sedangkan peneliti melakukan penelitian di Raudlatul Athfal (RA)</p> <p>b. peneliti terdahulu menggunakan subjek</p>

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
			tradisional congklak	penelitian terhadap anak Kelompok B rentan usia 5-6 tahun sedangkan peneliti melakukan penelitian pada Kelompok A yaitu rentan anak usia 4-5 tahun
2.	Titi Rachmi, Dina Nur Hidayah (2022)	Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung pada usia 5-6 tahun di RA Al-Husna Kecamatan Ciledug Kota Tangerang	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti juga melakukan penelitian tindakan kelas	a. peneliti terdahulu menggunakan subjek penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian terhadap anak usia 4-5 tahun
3.	Nendria Nendria, Tutut Handayani, Izzah Fitri (2022)	Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 tahun di Paud Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki	Peneliti terdahulu menggunakan subjek penelitian pada anak usia 4-5 tahun sedangkan peneliti juga menggunakan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun	a. Peneliti dahulu menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain <i>pre-experimental Design</i> , dan bentuk <i>One Grup pretest- Posttest Design</i> .pengu mpulan data yang dipakai

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
		 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>		<p>dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian Tindakan Kelas peneliti melakukan tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk keabsahan data</p> <p>b. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di lembaga PAUD (Pendidikan anak usia dini) sedangkan penelit melakukn penelitian di lembaga Raudlatul Atfal (RA)</p>

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
4.	Abdul Wahid, Soraya Rosna Samta (2022)	Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini	 <p>Peneliti Terdahulu Menggunakan Metode kualitatif dengan analisis deskritif untuk menghasilkan hasil yang relevan, dengan menggunakan permainan dakon memudahkan anak untuk belajar mengenal berhitung selain itu anak dapat belajar melalui benda konkret sehingga anak mudah memahami atau mengaitkan pembelajaran dengan benda sekitar sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan permainan tradisional congklak sebagai upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak selain itu anak dapat belajar melalui biji-bijian congklak sebagai benda kongkrit sehingga anak dapat mudah memahami dan mengaitkan dengan benda sekitar.</p>	<p>a. Peneliti terdahulu meneliti di Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK) sedangkan peneliti melakukan penelitian di lembaga Raudlatul Atfal (RA)</p> <p>b. peneliti terhadulu menggunakan jenis penelitian kualitatif deskritif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas</p>

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
5.	Windi Septiyani, Swantyka Ilham Prahesti (2024)	Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Haji Seobandi	Peneliti terdahulu menggunakan subjek Penelitian pada anak usia 4-5 tahun sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian pada anak usia 4-5 tahun	a. Peneliti terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental, menggunakan bentuk <i>Nonequivalent Control Group Design</i> data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Terdapat persamaan penelitian terdahulu diantaranya kesamaan meneliti tentang perkembangan berhitung anak menggunakan permainan tradisional

congklak pada anak usia dini. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu diantaranya metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif oleh karena itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu melanjutkan penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

Pada Penelitian ini bahwasanya peneliti memaparkan teori yang digunakan untuk menjelaskan terhadap masalah penelitian, membangun kerangka pikir dan mengembangkan pedoman peneltian¹¹

1. Pengertian Permainan

a. Pengertian Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik dalam bentuk benda maupun kegiatan yang bersifat menghibur. Beberapa ahli juga memberikan pandangannya mengenai konsep permainan. Salah satunya adalah Gross, yang menyatakan bahwa permainan merupakan sarana latihan berbagai fungsi yang memiliki peran penting bagi kehidupan di masa dewasa. Dengan kata lain, permainan tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mengandung nilai edukatif dan pengembangan keterampilan. Sementara itu, menurut Schaller, permainan memberikan kesempatan bagi individu untuk bersantai setelah menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan. Schaller bahkan

¹¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, hal. 99

mengontraskan permainan sebagai kebalikan dari aktivitas bekerja, karena sifatnya yang menyegarkan dan memberikan kelonggaran.

Selain itu, Tedjasaputra berpendapat bahwa permainan merupakan bentuk aktivitas bermain yang di dalamnya terdapat aturan dan ketentuan yang harus disepakati oleh semua pihak yang terlibat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ralbi menyatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dijalankan berdasarkan aturan tertentu, dan dalam beberapa kasus bahkan dapat berkembang menjadi sebuah pertandingan. Ruswandi menambahkan bahwa permainan tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para pemainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu bentuk aktivitas bermain yang terstruktur, dikendalikan oleh aturan yang telah disepakati bersama, serta mampu memberikan pengalaman belajar bagi individu yang terlibat di dalamnya.¹²

b. Tahap Bermain

Menurut Parten, terdapat beberapa tahapan dalam perkembangan bermain anak yang disesuaikan dengan tingkat interaksi sosial mereka. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

¹² Siti Nur Hayati, Khamin Zarkasih Putro. “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini” Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 4 No 1, Mei 2021. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

1) *Unoccupied Play*

Merupakan tahap awal di mana perilaku anak tampak tidak terarah dan belum terkontrol. Anak terlihat sibuk memperhatikan benda-benda di sekitarnya yang menarik perhatiannya, serta menunjukkan respons terhadap rangsangan yang muncul, meskipun tidak terlibat langsung dalam aktivitas bermain yang jelas

2) *Solitary Play*

Pada tahap ini, anak bermain secara mandiri dengan alat permainannya tanpa menunjukkan ketertarikan terhadap anak-anak sekitarnya. Meskipun berada dalam satu kelompok, tidak terjadi interaksi atau kontak sosial antara satu anak dengan anak lainnya.

3) *Onlooker Play*

Anak belum berpartisipasi langsung dalam kegiatan bermain, tetapi hanya mengamati dan memperhatikan anak-anak lain yang sedang bermain. Meskipun demikian, anak dapat berkomunikasi secara verbal dengan mereka, namun tetap tidak ikut terlibat dalam permainan itu sendiri.

4) *Paraller Play*

Pada fase ini, anak-anak bermain dengan alat permainan yang sama dan berada dalam ruang yang sama namun mereka tetap bermain secara individu. Tidak terjadi kersa sama ataupun pertukaran alat permainan antar anak.

5) *Associative Play*

Dalam jenis permainan ini, anak-anak mulai menunjukkan interaksi sosial, seperti saling meminjamkan alat permainan atau berbicara satu sama lain. Namun, permainan masih belum memiliki struktur yang jelas, tidak ada pembagian peran, dan tujuan permainan belum terarah.

6) *Cooperative Play*

Tahap ini ditandai dengan adanya kerja sama di antara anak-anak. setiap anak memiliki peran tertentu dalam permainan yang telah yang disepakati, dan aktivitas bermain menjadi peran terorganisir. Permainan berlangsung secara konstruktif dan kolaboratif, sehingga menciptakan suasana bermain yang lebih nyata dan bermakna.¹³

c. Fungsi dan Manfaat Bermain

KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ

Bagi anak-anak, bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan hampir sepanjang hari. Bagi mereka, bermain bukan sekadar kegiatan rekreatif, melainkan bagian integral dari kehidupan itu sendiri bermain adalah hidup, dan hidup adalah bermain. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk memahami dirinya sendiri, menjalin hubungan sosial dengan orang lain, serta mengenali dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

¹³ Nita Apriyani, Hibana, Susilo Suhrahman. “*Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*” Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2, Desember 2020. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>

Dalam proses bermain, anak diberikan kebebasan untuk berimajinasi, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan dunianya. Aktivitas bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut, fungsi bermain dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan anak
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosi, rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif serta mengembangkan empati anak
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektual anak
- 4) Dapat mengembangkan kemandirian anak dan menjadi diri sendiri
- 5) Dapat belajar mengambil Keputusan dan melatih peran sosial¹⁴

Selain fungsi bermain sebagaimana yang telah disebutkan di atas, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuan, menunjukkan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat signifikan bagi perkembangan anak. beberapa manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

¹⁴ Ester, Daniel Setiawan Giamulia. "Metode Bermain Salah Satu Metode Pembelajaran Untuk Anak" Vol. 3, No. 1, 2021. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>

- 1) Meningkatkan aspek fisik anak. aktivitas bermain melibatkan berbagai gerakan tubuh untuk menyalurkan energi secara positif, sehingga membantu mengurangi kecemasan atau kegelisaan.
- 2) mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Melalui permainan anak dilatih untuk mengoordinasikan gerakan tubuh secara terarah baik dalam aktivitas yang memerlukan kekuatan otot besar maupun ketepatan dan kelenturan gerakan otot kecil.
- 3) Mendorong perkembangan sosial. Bermain Bersama teman sebaya menjadi sarana efektif bagi anak untuk belajar berinteraksi sosial,mengungkapkan pikiran dan perasaan. Berkommunikasi secara efektif serta berbagi informasi.
- 4) Menumbuhkan kesejahteraan emosional dan kepercayaan diri. Bermain dapat menjadi media katarsis yang membantu anak melepaskan ketegangan emosional, membentuk rasa percaya diri, harga diri, serta karakter yang positif
- 5) Mengembangkan aspek kognitif. Permainan memungkinkan anak untuk memahami berbagai konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, arah, dan sebagainya. Konsep-konsep ini menjadi landasan penting dalam keterampilan literasi numerasi, dan pemahaman sosial di kemudian hari.
- 6) Menstimulasi fungsi sensorik. Aktivitas bermain melibatkan pancaindara penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba yang secara tidak langsung melatih kepekaan anak terhadap

lingkungan sekitar dan meningkatkan daya reseptif terhadap rangsangan eksternal.

2. Permainan Tradisional Congklak

a. Pengertian Permainan Tradisional

Istilah “permainan” berasal dari konsep dasar “bermain,” yang menunjukkan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Dari perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan terstruktur yang menimbulkan atau menghasilkan kegembiraan di antara peserta. Ki Hajar Dewantara, dalam karya seminalnya “Tentang Frobel dan Metodenya,” menggarisbawahi kondisi penting yang diperlukan untuk bermain anak yang diarahkan ke tujuan pendidikan; di antara kondisi-kondisi ini, ia berpendapat bahwa permainan harus membina, memungkinkan otonomi anak untuk terlibat dalam fantasi dan imajinasi untuk merangsang kemampuan kreatif anak, dan bahwa permainan harus mewujudkan prinsip-prinsip yang mempromosikan disiplin, persahabatan, ketertiban, dan sportivitas.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Besar Bahasa (KBBI), istilah “tradisional” berakar pada kata dasar “tradisi,” yang menandakan adat istiadat yang telah ditularkan dari generasi ke generasi dan masih aktif dipraktikkan. Sebaliknya, “tradisional” mencakup pola pikir dan pendekatan perilaku yang selaras dengan kebiasaan turun-temurun yang sudah mapan. Permainan tradisional merangkum representasi kehidupan sehari-hari dan mewujudkan nilai-nilai positif yang kondusif

untuk meningkatkan kesejahteraan mental, fisik, dan spiritual. Asal geografis budaya secara signifikan mempengaruhi sifat permainan tradisional, yang dapat bermanifestasi sebagai peningkatan, pengurangan, atau bahkan modifikasi yang mencerminkan adaptasi ke tempat asal. Singkatnya, ada perbedaan dan kesamaan di antara berbagai permainan dari berbagai daerah di Indonesia, dengan hanya nomenklaturnya yang berbeda.¹⁵

Permainan tradisional memiliki potensi untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari proses pendidikan, pendidik memiliki peran penting dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Permainan tradisional terbukti mengandung nilai-nilai positif yang kaya makna dan berkontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan anak sebagai generasi penerus bangsa.¹⁶ Wahyuningsih menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil penggalian budaya lokal. Di dalamnya terkandung berbagai nilai pendidikan dan nilai budaya, serta memberikan kesenangan bagi para pemainnya.¹⁷

¹⁵ Siti Nur Hayati, Hibana, “Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak”, Jurnal Pelita PAUD, Vol. 5 No. 2, Juni 202. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>

¹⁶ Agung Wahyu H., Rukiyah, “Studi Literatur: Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 11, (2)2022, 109-120,

¹⁷ Fitri Febri Handayani, Erni Munastiwi, “Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Integrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini”, jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 5, No 2, Oktober 2022. [https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2022.vol5\(2\).10460](https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2022.vol5(2).10460)

b. Struktur dan Aturan Permainan Congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang diakui oleh sebutan di seluruh wilayah Indonesia. Gameplaynya menggabungkan pemanfaatan biji-bijian yang berasal dari tumbuhan, termasuk tetapi tidak terbatas pada cangkang kerang. Di pulau Jawa, permainan ini disebut dengan berbagai nama seperti congklak, dakon, dhakon, atau dhakonan, sedangkan di Sumatera mempertahankan sebutan congklak. Di Lampung, diidentifikasi dengan istilah-istilah seperti Makaotan, Manggaleceng, Anggalacang, dan Nogarata. Praktek congklak sering diamati di daerah pedesaan, menggunakan biji-bijian atau batu sungai yang kondusif untuk bermain dengan teman sebaya. Game ini mewakili warisan budaya yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya, berfungsi sebagai komponen penting dari warisan lokal.¹⁸

Menurut Ovieta, akar etimologis dari istilah “dakon” berasal dari “daku,” yang menandakan pengakuan afiliasi. Papan congklak dapat dicirikan sebagai platform persegi panjang berukuran 50 cm dan lebar 20 cm, menampilkan lubang di sisi kiri dan kanan yang berfungsi sebagai repositori untuk benih pemain. Jumlah wadah di papan congklak bervariasi, dengan konfigurasi yang menampilkan 14, 18, dan dalam beberapa kasus, bahkan 22 lumbung. Biji congklak biasanya terdiri dari cangkang keong atau biji dari berbagai tanaman. Perkembangan kognitif

¹⁸ Ardi Afriansyah, et al., “Development of Civics Learning Through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game Based Learning Media,” Journal of Insan Mulia Education, Vol. 02, April 2024, <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>

anak-anak dapat ditingkatkan melalui keterlibatan dalam catur, karena mereka memperoleh keterampilan menghitung jumlah benih yang terletak di setiap kompartemen. Selain itu, selain keterampilan numerik, anak-anak juga menumbuhkan kemampuan perencanaan strategis, karena mereka harus berhati-hati dalam mendistribusikan benih yang mereka miliki untuk menghindari menempatkannya di wadah lawan.

1) Struktur Permainan Congklak

a) Papan congklak

Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastic, dan terdiri dari 14 lubang kecil yang terbagi menjadi dua baris (masing-masing 7 lubang di setiap sisi). Di dua ujung papan terdapat dua lubang besar yang berfungsi sebagai lumbung atau tempat penyimpanan hasil permainan masing-masing dimiliki

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

b) Biji congklak

Biji congklak dapat dibuat dari berbagai bahan seperti cangkang kerang, biji-bijian, batu kecil, plastik, atau kelereng. jumlah biji yang digunakan 98 dengan setiap lubang kecil diisi 7 biji pada awal permainan.

c) Pemain

Permainan congklak dimainkan oleh dua orang yang duduk saling berhadapan. Salah satu pemain memulai permainan

dengan memilih salah satu luang pada baris miliknya untuk mengedarkan biji-biji secara berurutan sesuai arah jarum jam.

2) Aturan Permainan Congklak

- a) Setiap lubang kecil di papan congklak diisi dengan tujuh biji congklak pada awal permainan
- b) Pemain yang mendapat giliran pertama memilih salah satu lubang kecil miliknya, kemudian mengambil seluruh biji dari lubang tersebut dan membagikannya satu per satu ke lubang-lubang berikutnya searah jarum jam.
- c) Apabila biji terakhir jatuh pada lubang kecil yang masih terisi biji, pemain dapat melanjutkan permainan dengan mengambil seluruh biji dari lubang tersebut dan meneruskan putaran.
- d) Jika biji terakhir jatuh pada lubang besar milik sendiri, pemain berhak untuk melanjutkan permainan dengan memilih Kembali salah satu lubang kecil yang masih terisi biji
- e) Jika biji terakhir jatuh pada lubang kosong lawan, maka giliran pemain berikutnya dan ia tidak memperoleh tambahan biji
- f) Permainan di anggap selesai apabila seluruh biji telah masuk ke dalam lubang besar masing masing pemain
- g) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji yang berhasil dikumpulkan dalam lubang besar dengan jumlah biji terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.¹⁹

¹⁹ Rahmah Nurwasyah Sumarsono, S.Pd, M.Pd, “*Permainan Tradisional Nusantara*” hal-37-38,

Berdasarkan aturan permainan tradisional congklak, permainan ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Melalui permainan congklak, anak-anak dapat belajar mengenal konsep berhitung secara konkret dan menyenangkan. Penggunaan benda nyata seperti biji congklak membantu anak mengaitkan konsep matematika dengan benda-benda di sekitarnya, sehingga memudahkan pemahaman dan memperkuat pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, congklak menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini.²⁰ Unsur-unsur matematika yang terdapat dalam permainan congklak antara lain pengenalan bentuk geometri seperti lingkaran dan setengah bola, serta pengenalan konsep peluang, untung-rugi, dan operasi hitung bilangan bulat seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Melalui permainan ini, anak dapat belajar matematika secara konkret dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep dasar matematika.²¹

c. Cara Bermain Permainan Tradisional Congklak

- Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kecil, tetapi “lubang indung” tetap dikosongkan.

²⁰ Abdul Wahid, Soraya Rosna Sumta, “Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini,” Sentra Cendekia, Vol 3, 2022. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>

²¹ Hilmi Zaki Islahati, et al., "Implementasi Bilangan Bulat Pada Permainan Tradisional Congklak" Nurjati Journal of Mathematics and Mathematical Sciences, Vol 1, No 2, Oktober 2021, Hal. 115-129

- b. Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
- c. Kemudian sebarkan biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisi biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk lawan tidak perlu diisi.
- d. Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir masuk pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- e. Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan ke dalam lubang induk kita.
- f. Setelah semuan baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang terdekat dengan lubang

induk kita. Bila tidak mencukupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.²²

d. Manfaat Permainan Congklak

Permainan congklak tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi, terutama dalam pengembangan keterampilan berhitung pada anak usia dini. Menurut Fydarliani et al., terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran berhitung bagi anak usia dini, di antaranya:

1) Pengalaman Konkret

Permainan congklak menggunakan biji-bijian sebagai alat bantu hitung, sehingga memberikan pengalaman konkret dalam memahami konsep angka dan kuantitas. Anak-anak dapat menyentuh dan memanipulasi objek secara langsung, yang memperkuat pemahaman melalui keterlibatan sensorik.

2) Keterlibatan Aktif

Dalam permainan congklak, anak-anak secara aktif menghitung dan memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lain. Kegiatan ini melibatkan koordinasi antara penglihatan, sentuhan, dan gerakan,

²² Novi Mulyani, M.Pd.I. "Super Asyik Permainan Tradisional Congklak Anak Indonesia" Yogyakarta., Diva Press. 2016. Hal 68-70.

yang membantu memperkuat keterkaitan antara konsep angka dan aktivitas fisik.

3) Pembelajaran Interaktif

Permainan congklak sering dimainkan secara berpasangan atau kelompok kecil, yang mendorong interaksi sosial dan komunikasi. Anak-anak dapat berdiskusi, berbagi strategi, serta saling mengamati dan belajar dari teman sebaya, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kolaboratif.

4) Keterampilan Berpikir Logis

Permainan ini menuntut strategi dan pemikiran logis. Anak harus merencanakan langkah dengan mempertimbangkan kemungkinan memperoleh giliran tambahan atau menghindari jebakan lubang kosong milik lawan. Dengan demikian, congklak merangsang kemampuan berpikir kritis dan strategis.

5) Konsentrasi dan Kesabaran

Permainan congklak melatih anak untuk fokus dan sabar. Dalam setiap giliran, mereka harus menghitung dengan cermat dan merencanakan langkah selanjutnya dengan hati-hati. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan konsentrasi dan kesabaran yang penting dalam proses belajar.

Melalui aktivitas bermain congklak secara rutin, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi dan kesabaran yang berguna baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan

sehari-hari. Dalam mekanisme permainan congklak, setiap lubang di papan permainan diisi dengan tujuh biji atau batu kecil. Saat giliran bermain, anak-anak akan menghitung jumlah biji dan meletakkannya satu per satu ke dalam lubang secara berurutan hingga semua biji habis dibagikan. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang masih berisi biji lainnya, maka anak akan melanjutkan menghitung dan memindahkan biji-biji tersebut hingga tidak ada biji tersisa. Prosedur permainan ini mencerminkan proses berhitung secara berkelanjutan, sehingga memberikan stimulus awal dalam pembelajaran matematika, khususnya keterampilan berhitung, bagi anak usia dini.²³

3. Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

a. Definisi Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan salah satu dari enam dimensi fundamental perkembangan selama periode anak usia dini. Perkembangan menunjukkan transformasi yang dialami oleh setiap individu atau kelompok kolektif mengenai perkembangan kedewasaan atau pematangan (pematangan). Proses ini biasanya berlangsung secara sistematis, progresif, dan tidak terputus, mencakup dimensi fisik, emosional, dan spiritual. Santrock menjelaskan bahwa perkembangan adalah fenomena yang berkelanjutan, di mana tahap perkembangan anteseden terkait erat dengan fase perkembangan berikutnya. Istilah

²³ Herliana Cendana, Farida Mayar, “*Pengembangan Video Interaktif Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7 Issue 4 (2023), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4851>

kognitif berasal dari konsep kognisi, yang berfungsi sebagai sinonim untuk gagasan pengetahuan, merangkum esensi pemahaman. Intinya, istilah kognisi menyiratkan proses akuisisi, organisasi, dan asimilasi pengetahuan.²⁴

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) yang termuat dalam Permendikbud 137 tahun 2014, parameter perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi: 1) Belajar dan pemecahan masalah, ditandai dengan tingkat prestasi perkembangan yaitu: a) terlibat dalam kegiatan eksplorasi dan investigasi, b) mengatasi tantangan sehari-hari dengan cara yang mudah beradaptasi dan dapat diterima secara sosial, sambil menerapkan pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh sebelumnya dalam konteks baru, c) pengetahuan atau pengalaman dalam pengaturan yang tidak dikenal, d) menunjukkan disposisi kreatif dalam penyelesaian masalah. 2) Kapasitas untuk berpikir logis, dengan tingkat pencapaian perkembangan yang meliputi: a) membedakan perbedaan berdasarkan ukuran, b) mengatur kegiatan yang akan dilakukan, c) memahami hubungan sebab-akibat dalam lingkungan mereka, d) mengkategorikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. 3) Kemampuan numerik untuk terlibat dalam pemikiran simbolik, dengan tingkat pencapaian perkembangan yang memerlukan: a) mengidentifikasi simbol numerik

²⁴ Jhoni Warmasyah, Tri Utami, Faizatul Faridy, Syarfina, Tria Marini, Novita Ashari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Bab 1, Hal 1-2,

dari 1-10, menggunakan simbol untuk menghitung, mengenali a beragam huruf vokal dan konsonan, dan mewakili berbagai objek melalui ilustrasi atau bentuk tertulis.²⁵

Kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif merupakan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran²⁶

Menurut Driver yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono disebutkan bahwa “kognitif yaitu sebutan dari semua acara memahami yaitu tanggapan khayalan, pemahaman, evaluasi, dan pemikiran.”

Menurut Piaget, mengatakan “kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada dilingkungannya”. Piaget melihat jika anak melakukan peran yang baik untuk merencanakan pengetahuan tentang realita, anak tidak hanya menerima

²⁵Konstantinus Dua Dhieu, Elisabeth Tartiana Ngura “Berpikir simbolik) Pada Anak Usia 5-6 Tahun, Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif(Mampu di PAUD Terdapatu Citrabakti.” Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan, Vol. 3 No. 1 Januari 2023, Halaman 14-22, <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i1.221>

²⁶ Graceila Wilhelmina, Putu Indah Lestari, Chirstiani Endah Poerwati, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak.” Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA), Vol. 3, No.1 April 2024, <https://doi.org/10.36002/jd.v3i1.2982>

informasi begitu saja. Meskipun cara berpikir dan konsep anak tentang kenyataan sudah diperbaharui melalui pengalaman yang sudah dilaluinya, akan tetapi anak juga aktif mendefinisikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam membiasakannya terhadap konsep dan pengetahuannya.²⁷

b. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Jerome S. Bruner

Bruner sebagai salah satu ahli psikologi dan pemikir mengembangkan sebuah teori belajar yang berlandaskan pandangan konstruktivisme dan sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif. Teori Bruner menghargai peran media komunikasi dalam peningkatan kognitif dan kreativitas anak-anak. Bruner menganggap bahwa anak-anak akan lebih mudah menciptakan karya apabila mereka diberi alat-alat yang efektif dan didukung oleh petunjuk yang benar. Proses belajar menurut Bruner menjadi sangat aktif dan melibatkan transformasi informasi, menurunkan makna dari pengalaman, membentuk hipotesis, dan mengambil keputusan. Dalam teori ini peserta didik dianggap sebagai pencipta dan pemikir yang menggunakan informasi yang ada untuk menemukan konsep dan pengalaman baru dalam belajar.²⁸

Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu:

- 1) Proses perolehan informasi baru

²⁷ Novia Istiqomah, Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget", Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 15, No.2 September 2021. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>

²⁸ Ahmad Hatip, Windi Setiawan, Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 5, 2021. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>

- 2) Proses mentransformasikan informasi yang diterima
- 3) Menguji relevansi serta ketepatan pengetahuan.

Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan atau mendengarkan audiovisual dan lain-lain. Informasi ini mungkin bersifat penghalusan dari informasi sebelumnya yang telah dimiliki. Sedangkan proses transformasi pengetahuan merupakan suatu proses bagaimana kita memperlakukan pengetahuan yang sudah diterima agar sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang diterima dianalisis, diproses atau diubah menjadi konsep yang lebih abstrak agar suatu saat dapat dimanfaatkan. Menurut Bruner belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Siswa harus dapat menemukan keteraturan dengan cara mengotak-atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan intuitif yang sudah dimiliki siswa. Dengan demikian siswa dalam belajar, haruslah terlibat aktif

Bruner, melalui teorinya itu, mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami suatu konsep

matematika. Melalui alat peraga yang diteliti itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Keteraturan tersebut kemudian oleh anak dihubungkan dengan intuitif yang telah melekat pada dirinya. Peran guru dalam Peran guru dalam pembelajaran meliputi

- a) Memahami struktur mata pembelajaran
- b) Mengupayakan belajar aktif agar siswa dapat menemukan konsep mandiri sebagai dasar pemahaman yang benar, dan
- c) Menekankan pentingnya belajar induktif.

Dengan demikian agar pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan intelektual anak dalam mempelajari sesuatu pengetahuan (misalnya suatu konsep matematika), maka materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif/ pengetahuan anak agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut.²⁹ Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga model tahapan yaitu model tahap enaktif, model ikonik dan model tahap simbolik.

Model

²⁹ Dian Inayah Putri, Teori-Teori Kreativitas Anak Usia Dini

c. Model Tahapan Menurut Bruner

Bila dikaji ketiga model penyajian yang dikenal dengan teori Belajar Bruner, dapat diuraikan sebagai berikut:³⁰

1. Model Tahap Enaktif

Dalam tahap ini penyajian yang dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek.

Pada tahap ini anak belajar sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata, pada penyajian ini anak tanpa menggunakan imajinasinya atau kata-kata. Ia akan memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu.

2. Model Tahap Ikonik

Dalam tahap ini kegiatan penyajian dilakukan berdasarkan pada pikiran internal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik yang dilakukan anak, berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti yang dilakukan siswa dalam tahap enaktif. Tahap ikonik, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (visual imagery), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan kongkret atau situasi kongkret yang terdapat pada tahap enaktif tersebut

³⁰ Siti Hawa, “Teori Pembelajaran Bluner. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar” Hal. 1-7.

di atas (butir a). Bahasa menjadi lebih penting sebagai suatu media berpikir. Kemudian seseorang mencapai masa transisi dan menggunakan penyajian ikonik yang didasarkan pada pengindraan kepenyajian simbolik yang didasarkan pada berpikir abstrak.

3. Model Tahap Simbolis

Dalam tahap ini bahasa adalah pola dasar simbolik, anak memanipulasi simbulsimbul atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objekobjek seperti pada tahap sebelumnya. Anak pada tahap ini sudah mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan terhadap objek riil. Pada tahap simbolik ini, pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (abstract symbols), yaitu simbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesepakatan orangorang dalam bidang yang bersangkutan, baik simbol-simbol verbal (misalnya hurufhuruf, kata-kata, kalimat-kalimat), lambang-lambang matematika, maupun lambanglambang abstrak yang lain. Sebagai contoh, dalam mempelajari penjumlahan dua bilangan cacah, pembelajaran akan terjadi secara optimal jika mulanya siswa mempelajari hal itu dengan menggunakan benda-benda konkret (misalnya menggabungkan 3 kelereng dengan 2 kelereng, dan kemudian menghitung banyaknya kelereng semuanya ini merupakan tahap enaktif). Kemudian, kegiatan belajar dilanjutkan dengan menggunakan gambar atau diagram yang mewakili 3 kelereng dan 2 kelereng yang digabungkan tersebut (dan kemudian dihitung banyaknya

kelereng semuanya, dengan menggunakan gambar atau diagram tersebut/ tahap yang kedua ikonik, siswa bisa melakukan penjumlahan itu dengan menggunakan pembayangan visual (visual imagery) dari kelereng tersebut. Pada tahap berikutnya yaitu tahap simbolis, siswa melakukan penjumlahan kedua bilangan itu dengan menggunakan lambang-lambang bialngan, yaitu : $3 + 2 = 5$.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Dunia kognitif anak usia prasekolah ditandai dengan karakteristik yang imajinatif, bebas, dan penuh kreativitas. Dalam karya seni yang dihasilkan anak-anak, sering kali ditemukan representasi yang tidak sesuai dengan realitas, seperti matahari yang digambarkan berwarna hijau atau langit berwarna kuning. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan imajinasi anak pada tahap ini berkembang secara aktif, seiring dengan proses penyerapan informasi oleh otak mereka terhadap lingkungan di sekitarnya. Ada tujuh unsur yang faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut:³¹

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Schopenhauer, seorang filsuf, menyatakan bahwa setiap individu dilahirkan dengan potensi bawaan tertentu yang bersifat tetap dan tidak dapat diubah oleh pengaruh lingkungan. Senada dengan pandangan tersebut, Linzhey dan Schuhier mengemukakan

³¹ Rahianisa Rahmi, Desyandri, Irdha Murni, “*Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak*”, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09 No. 02, Juni 2023, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1297>.

bahwa faktor herediter atau genetik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kecerdasan intelektual (IQ), yakni sekitar 75–80%, sehingga menunjukkan bahwa aspek biologis memiliki peran dominan dalam pembentukan kapasitas kognitif seseorang..

2) Faktor Lingkungan

Menurut Locke, kapasitas kecerdasan individu pada dasarnya lebih banyak dipengaruhi oleh pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Pandangan ini menekankan bahwa faktor eksternal atau lingkungan memiliki peranan penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi intelektual seseorang.

3) Faktor Kematangan

Menurut teori Piaget, faktor ini memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek perkembangan fisik anak. Perkembangan fisik yang dimaksud mencakup kematangan organ-organ tubuh yang berperan dalam proses berpikir, terutama otak dan sistem saraf, yang menjadi landasan bagi kemampuan kognitif anak untuk berkembang secara optimal.

4) Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan merupakan faktor eksternal, yaitu segala kondisi atau keadaan yang berasal dari luar diri individu dan berperan dalam memengaruhi perkembangan kognitif. Faktor ini mencakup berbagai pengalaman, stimulasi lingkungan, serta

interaksi sosial yang diterima anak selama proses tumbuh kembangnya.

5) Faktor Formasi

Formasi merujuk pada berbagai peristiwa atau pengalaman yang berada di luar kendali individu namun turut memengaruhi perkembangan kecerdasan. Proses ini dapat berlangsung secara terencana, misalnya melalui pendidikan formal, maupun secara tidak disengaja, seperti pengaruh lingkungan sosial dan budaya di sekitar anak.

6) Faktor Bakat dan Minat

Bakat dapat dipahami sebagai potensi atau kemampuan dasar yang bersifat bawaan, yang perlu dikembangkan agar dapat terealisasi secara optimal. Tingkat kecerdasan seseorang turut dipengaruhi oleh bakat yang dimilikinya, sehingga individu yang telah memiliki bakat tertentu cenderung lebih cepat dalam mempelajari dan menguasai keterampilan yang berkaitan dengan bakat tersebut.

7) Faktor Kebebasan

Kebebasan dalam konteks berpikir mengacu pada kemampuan individu untuk berpikir secara divergen, yaitu kemampuan berpikir yang menyebar dan menghasilkan berbagai alternatif solusi. Hal ini mencerminkan bahwa individu memiliki keleluasaan dalam memilih strategi atau teknik tertentu untuk

memecahkan masalah, serta bebas menentukan jenis permasalahan yang ingin diselesaikan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya.

4. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan menurut Kamus Besar Indonesia berasal dari kata “mampu” yang mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an” yang berarti kesanggupan, kecapakan, dan diri sendiri.³² Sedangkan menurut toko ahli munandar, kemampuan ialah suatu kelebihan yang ada dalam diri seseorang yang sudah dimiliki sejak lahir dengan adanya latihan, kebiasaan sehingga mampu melakukan suatu hal dengan sangat ahli.

Istilah “kemampuan” mengacu pada bakat dan kemauan yang melekat dari seorang individu untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan di mana ia telah mencapai kemahiran. Sebaliknya, konsep kemampuan berhitung berasal dari gabungan dua istilah: “kemampuan” dan “menghitung.” Kemampuan khusus ini berakar pada istilah “menghitung,” yang mencakup kegiatan seperti penambahan, penghitungan, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan penyortiran.

Seperti yang dikemukakan oleh Khadijah, kemampuan berhitung merupakan keterampilan matematika dasar yang dimiliki oleh setiap anak, yang dikembangkan melalui kegiatan yang melibatkan penghitungan dan pengenalan konsep numerik, sehingga menumbuhkan

³² Hasan Alwi, et al., “Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga, Jakarta: Balai Pustaka.

kompetensi yang penting dalam kehidupan sehari-hari anak.

Kemampuan dasar untuk menghitung ini mendukung pengembangan kemahiran matematika, sehingga memfasilitasi kesiapan anak untuk pendidikan dasar. Selanjutnya, kemampuan komputasi berikut dapat dipupuk:

- 1) Mengenali atau menghitung angka
- 2) Menghitung objek
- 3) Memahami konsep angka
- 4) Mengidentifikasi himpunan kepadatan berbagai angka
- 5) Menetapkan nilai numerik ke koleksi objek
- 6) Melaksanakan operasi penjumlahan dan pengurangan
- 7) menggunakan kerangka abstraksi yang nyata Merumuskan bentuk sesuai dengan konsep numerik.

Kemampuan komputasi berkaitan dengan kapasitas individu untuk menerapkan penalaran logis. Pentingnya kemampuan menghitung terletak pada kemampuan anak untuk menavigasi dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, seperti memberi tahu waktu, terlibat dalam transaksi, dan kegiatan terkait lainnya.³³

Kemampuan berhitung pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran berhitung formal seperti memberi soal di papan tulis. Menurut Piaget pembelajaran matematika untuk anak usia dini

³³ Ebit Bimas Saputra, Asnida, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Bermain Congklak di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Ishlah Bukittinggi” Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, Vol. 1, No. 1 (2023) <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.13>

dimaksudkan sebagai proses *logico-mathematical learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir logis dan matematis secara menyenangkan dan tidak membebani anak. Tujuan utamanya bukanlah agar anak mampu menghitung hingga angka besar seperti seratus atau seribu, melainkan agar anak memahami konsep dasar matematika serta mampu menggunakan bahasa matematis sebagai alat bantu dalam proses berpikir.

Anak usia 4–5 tahun berada pada fase krusial dalam perkembangan kognitif, di mana kemampuan berhitung awal menjadi landasan penting bagi pembelajaran matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Proses pembelajaran pada tahap usia dini turut membentuk fondasi akademik anak, khususnya dalam hal pemahaman angka, penghitungan, dan konsep-konsep dasar matematika. Pendekatan pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berhitung awal memiliki peran strategis dalam mempersiapkan anak untuk keberhasilan dalam pendidikan formal maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi konsep matematika secara kontekstual sejak dini, anak akan lebih mudah memahami angka, kuantitas, dan proses penghitungan, yang menjadi dasar dalam membangun kemampuan berpikir logis serta keterampilan pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang kaya stimulasi pada tahap usia ini memberikan manfaat

jangka panjang dalam memperkuat kemampuan berhitung, berpikir kritis, dan kesiapan akademik secara menyeluruh.³⁴

b. Tujuan Kemampuan Berhitung

Tujuan pembelajaran berhitung pada anak usia dini adalah untuk membekali anak dengan keterampilan dasar yang dapat menunjang kesiapan mental dan intelektual mereka dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang. Melalui aktivitas berhitung, anak dilatih untuk menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Susanto juga mengemukakan bahwa pembelajaran berhitung pada anak usia dini bertujuan untuk memberikan bekal awal dalam menghadapi tantangan kehidupan ke depan melalui penguasaan keterampilan berhitung. Dengan demikian, anak akan memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi berbagai situasi. Selain itu, pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak juga diarahkan untuk melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengenalan konsep-konsep dasar berhitung yang menjadi fondasi penting bagi pembelajaran matematika di jenjang pendidikan berikutnya.³⁵

³⁴ Windi Septiyani, Swantyka Ilham Prahesti, “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada anak Usia 4-5 tahun di RA Haji Seobandi., Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 7 No 12 Desember 2024. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6497>

³⁵ Elsa, “Analisis Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tradisional Congklak di PAUD Kasih Bunda Desa Tompo Kabupaten Tolitoli” (Skripsi, UIN Datokarama Palu,2024), 21-22.

c. Tahapan – Tahapan Kemampuan Berhitung

Beberapa ahli berpendapat bahwa proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pendekatan ini diyakini mampu menggali dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak secara optimal. Dalam tahapan berhitung, anak diperkenalkan pada urutan angka, misalnya angka 1 hingga 6, kemudian dilatih untuk menyebutkan bilangan tersebut secara berurutan, serta diarahkan untuk memahami konsep penjumlahan sederhana, seperti menjumlahkan bilangan 1 sampai 10. Melalui pembelajaran yang berbasis permainan, anak lebih mudah memahami konsep bilangan secara konkret dan bermakna.

Tahapan- tahapan dalam kemampuan berhitung anak memiliki beberapa tahapan seperti:

- 1) Tahap Penguasaan Konsep
Pada tahap ini, anak mulai membangun pemahaman terhadap suatu objek atau ide melalui penggunaan media konkret. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk mengenal dan membedakan warna, bentuk, serta melakukan aktivitas berhitung menggunakan benda nyata, sehingga konsep bilangan dapat dipahami secara lebih mendalam dan bermakna.

2) Tahap Transisi

Tahap ini merupakan fase peralihan di mana anak mulai mengalami perkembangan dalam cara berpikir, dari pemahaman konkret menuju pengenalan terhadap bentuk-bentuk simbol atau lambang yang bersifat abstrak. Pada tahap ini, anak mulai diperkenalkan dengan representasi simbolik, seperti lambang bilangan, sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di tahap selanjutnya.

3) Tahap lambang

Tahap ini merupakan integrasi dari tahapan-tahapan sebelumnya, di mana anak mulai memahami bahwa lambang-lambang tertentu merepresentasikan konsep-konsep spesifik. Sebagai contoh, angka "7" digunakan untuk merepresentasikan konsep bilangan tujuh, warna "hijau" menggambarkan konsep warna tertentu, dan kata "kecil" digunakan untuk menjelaskan konsep ukuran atau ruang. Pada tahap ini, anak mulai mampu menghubungkan simbol-simbol abstrak dengan makna konkret yang telah diperoleh melalui pengalaman langsung sebelumnya.³⁶

³⁶ Atika Chusnrah Cholizah, Arsyad Junaidi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Dadu di RA Dharul Ikhsan Lubuk Pakem" (Skripsi UIN Sumatra Utara Medan, 2023).

d. Indikator Pencapaian Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007, indikator pencapaian berhitung anak usia 4-5 tahun meliputi hal-hal berikut:

- 1) Kemampuan membilang secara lisan dalam urutan bilangan dari 1-10
- 2) Membilang dengan bantuan benda kontret, yaitu mengenal konsep bilangan melalui aktivitas menunjuk benda hingga jumlah 5
- 3) Menunjukkan urutan benda sesuai dengan bilangan 1 hingga 5 secara tepat.
- 4) Memahami konsep perbandingan, seperti banyak-sedikit,kurang lebih-, serta sama dan tidak sama.
- 5) Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda hingga 5, tanpa menuntut anak untuk menuliskan lambang tersebut.
- 6) Menunjuk Kumpulan benda berdasarkan jumlahnya, seperti Kumpulan yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak, atau lebih sedikit.
- 7) Menyebut hasil penjumlahan sederhan, yaitu menggabungkan dua Kumpulan benda dan menyebutkan jumlah akhirnya.

- 8) Menyebut hasil pengurangan sederhana, yakni memisahkan jumlah benda dari kumpulan hingga tersisa jumlah tertentu, khususnya untuk jumlah hingga lima benda. ³⁷



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁷ Linda Adriani, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Media Berbasis Bahan Alam di PAUD Islam As-shofi Desa Montong Are Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021/2022”(Skripsi UIN Mataram, 2022).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dipahami sebagai suatu metode yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, dan menjelaskan makna atau kualitas dari suatu fenomena sosial yang kompleks. Karakteristik utama dari pendekatan ini adalah fokusnya pada pemahaman mendalam terhadap konteks, makna subjektif, serta proses interaksi sosial yang tidak dapat dijelaskan secara numerik atau diukur dengan pendekatan kualitatif.³⁸ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti di dalam konteks pembelajaran di kelas, dengan tujuan utama untuk memperbaiki proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, praktik pembelajaran dapat ditingkatkan secara berkelanjutan agar menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.³⁹

Menurut Arikunto dkk, PTK merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis di kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dirancang secara sengaja. Penelitian ini memungkinkan guru atau peneliti untuk mengidentifikasi masalah, menerapkan

³⁸ Urip Sulistiyo, Ph.D., “ Buku Ajar Penelitian Kualitatif.” CV Salim Media Indonesia. Hal. 10

³⁹ Solehan Arif, Shinta Oktafiana “Penelitian Tindakan Kelas” CV Khazanah, 20 Desember 2024.

perbaikan berkelanjutan, serta mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan.⁴⁰

Menurut Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti di kelasnya sendiri, baik secara mandiri maupun melalui kerja sama dengan pihak lain (kolaboratif). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan merancang, melaksanakan, serta merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas melalui penerapan tindakan tertentu yang dilakukan secara berulang dalam suatu siklus.⁴¹ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk pencermatan terhadap proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dirancang secara sengaja dan dilaksanakan secara langsung di dalam kelas. PTK dilakukan oleh guru dalam konteks kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran, termasuk teknik pengumpulan data yang relevan. Pelaksanaan PTK memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, karena melalui pendekatan ini, guru dapat mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi di kelas. Dengan demikian, PTK berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), edisi revisi, Bumi Aksara, 2015

⁴¹ Ali Ramadhan, Ahmad Nadhira., “*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran dengan Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai dengan Kurikulum Tahun 2013 di Madrasah Stanawiyah Darul Hikmah Medan*” Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan, Vol. 8 No 1, Juli 2022. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>

pembelajaran serta mutu pendidikan secara keseluruhan, khususnya di Indonesia.

B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

Pada bagian ini berisi identifikasi Lokasi dan alasan memilih Lokasi. Lokasi hendaknya diruaikan secara jelas, misalnya letak geografis, peta, bagunan fisik, struktur organisasi, program, kegiatan, suasana hari-hari, dan hal yang menarik. Penelitian ini dilakukan di RA Darul Ibad, yang memiliki warisan sejarah yang cukup besar. Terletak di daerah pedesaan dekat dengan pusat kabupaten/kota di sepanjang Jalan H. Moch Noer, Rt.05 Rw.02, Dowa Rowo Indah, di Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Penelitian ini dilakukan di RA Darul Ibad karena keselarasan dengan Visi, Misi, dan tujuan institusi, yang bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman pendidikan yang menarik, kreatif, dan inovatif menggunakan metodologi yang menyenangkan.

Subyek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan peserta didik di RA Darul Ibad Ajung Jember. Pendidik berperan penting dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis permainan tradisional, sementara peneliti terlibat dalam kolaborasi dengan pendidik ini selama proses perencanaan, observasi, dan refleksi pada strategi pedagogis yang digunakan. Pendidik akan berfungsi sebagai sumber utama data dalam memahami strategi pembelajaran yang diterapkan, tantangan yang dihadapi, dan kemanjuran media berbasis permainan. Siswa, sebagai penerima pengalaman pendidikan, akan memberikan data untuk menilai tanggapan, minat, dan perkembangan mereka dalam keterampilan berhitung melalui

permainan conglak. Dengan menggabungkan kedua kelompok mata pelajaran ini, diantisipasi bahwa pemahaman holistik tentang efektivitas strategi pembelajaran terapan, bersama dengan peningkatan potensial untuk siklus berikutnya, akan tercapai.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara sistematis dengan sistem berdaur dan siklus dari beberapa kegiatan pembelajaran. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian Tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahapan mencakup 1) perencanaan (plan), 2) Tindakan (action), 3) pengamatan (observation), dan reflection).⁴²

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Pada tahap ini penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksana ini direncanakan dalam 2 siklus sebagai

berikut : **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Tahap perencanaan sebaiknya disusun dengan mengoptimalkan pemanfaatan teori-teori yang relevan serta berdasarkan pada pengalaman-pengalaman sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran atau penelitian pada bidang yang sama. Perencanaan memegang peranan penting dalam pelaksanaan suatu kegiatan, termasuk dalam konteks

⁴² Eka Oktavianingsih, M.Pd. *Penelitian Tindakan Kelas Di Satuan PAUD*, CV. Bayfa Cendekia Indonesia, Medium, 2022, hal. 13

penelitian. Perencanaan yang matang diperlukan agar proses penelitian dapat berjalan secara efisien dan efektif, serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan tepat sasaran.⁴³ Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui akfivitas belajar menggunakan media buku tulis, perlu dilakukan serangkaian perencanaan yang terstruktur. Perencanaan tersebut meliputi penentuan waktu perencanaan kegiatan yang disesuaikan dengan Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), penyusunan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), serta persiapan media dan alat pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, penting untuk menentukan metode dan teknik observasi yang akan diterapkan selama kegiatan berlangsung guna mendokumentasikan perkembangan anak secara optimal. Langkah berikutnya adalah Menyusun instrumen evaluasi guna menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media buku tulis dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

b. Pelaksanaan J E M B E R

Pelaksanaan (*action*) merupakan tahap implementasi dari tindakan yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti atau guru melaksanakan langkah-langkah yang telah disusun secara sistematis berdasarkan strategi pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan jadwal dan prosedur yang

⁴³ Fitriyanti, *Penelitian Tindakan Kelas teori dan Penerapannya*, CV. Adanu Abimata, Indramayu, 2021, Hal 48.

ditetapkan, dengan tujuan untuk mengamati secara langsung dampak tindakan terhadap proses dan hasil pembelajaran.⁴⁴ Tindakan dilaksanakan sejalan dengan proses pembelajaran tanpa mengganggu jalannya kegiatan kelas. Pada siklus ini, guru sepenuhnya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media buku tulis, sementara peneliti hanya berperan sebagai pengamat. Peneliti mengamati jalannya pembelajaran, mencatat proses, serta mengidentifikasi kendala dan kekurangan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan tersebut untuk merancang perbaikan pada siklus selanjutnya. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

c. Mengamatan

Pengamatan merupakan tahap pelaksanaan pengamatan oleh peneliti untuk menganalisis dampak dari tindakan yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran. Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui evaluasi yang bertujuan untuk memahami sejauh mana pengaruh tindakan yang diterapkan. Secara praktik, observasi berlangsung secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, sehingga keduanya terjadi dalam waktu yang sama. Dalam proses ini, guru melaksanakan pembelajaran, sementara peneliti berperan sebagai

⁴⁴ Ferdinal Lafendy, *Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Lingkup Pendidikan.*, Journal Tarbawi, Vol. 6 No. 2, Agustus 2023

pengamat yang mencatat seluruh kejadian relevan selama tindakan berlangsung, guna memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁵

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahap untuk meninjau kembali seluruh rangkaian tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti berupaya mengidentifikasi aspek-aspek yang telah berjalan sesuai dengan rencana sekaligus menemukan hal-hal yang masih memerlukan perbaikan. Refleksi tidak hanya bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan, tetapi juga untuk mengungkap kekuatan serta kelemahan yang muncul selama proses berlangsung.

Dalam refleksi, peneliti secara cermat menelaah berbagai kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan, menganalisis efektivitas tindakan yang dilakukan, serta mengevaluasi perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan guna menyusun perbaikan strategi pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, proses refleksi menjadi bagian penting dari dua siklus tindakan yang dilaksanakan, sebagai dasar untuk pengambilan keputusan pada tahap perencanaan selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai lanjutan dari hasil refleksi pada siklus

I. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya, siklus ini

⁴⁵ Drs. H, Salim, M,Pd. *Penelitian Tindakan Kelas*, CV. Abimata, 2020., Hal. 34

difokuskan pada perbaikan terhadap berbagai kendala yang ditemukan dan dinilai menghambat pencapaian tujuan penelitian. Dengan demikian, pelaksanaan pada siklus II diharapkan dapat mengoptimalkan hasil yang ingin dicapai. Tahapan siklus II meliputi:

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Fokus utama dalam siklus ini adalah mengoptimalkan akfitivitas pembelajaran melalui penggunaan media permainan tradisional conglak sebagai media utama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Adapun langkah-langkah dalam perencanaan siklus II mencakup: Menyusun kembali Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), menetapkan waktu pelaksanaan kegiatan, menyiapkan media serta alat pembelajaran (papan conglak dan bijina), serta merancang metode dan teknik observasi yang akan digunakan. Observasi ditunjukan untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti berperan langsung sebagai

pelaksana tindakan dengan memfasilitasi kegiatan bermain congklak sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH). Perbaikan ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih terarah dan memungkinkan anak memperoleh pengalaman bermain sambil berhitung secara lebih konkret dan menarik. Tujuan utama dari tindakan ini adalah memastikan bahwa indikator pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak, dapat tercapai secara optimal.

c. Pengamatan

Secara umum, pengamatan dilakukan untuk merekam secara langsung seluruh proses yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran. Karena observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, maka diperlukan pengembangan sistem dan prosedur observasi yang efisien, cepat, dan mudah diterapkan. Observasi pada siklus II bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau perkembangan yang terjadi sebagai hasil dari tindakan yang telah diperbaiki. Selama tindakan berlangsung, peneliti mencatat berbagai peristiwa penting yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan format observasi atau instrumen penilaian yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti untuk mendukung keakuratan hasil penelitian.⁴⁶

⁴⁶ Rahmaddani Pohan, S.Pd.I, M.Pd.I, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*, CV Adanu Abimata, 2021. Hal. 30

d. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II bertujuan untuk menelaah secara menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan terhadap efektivitas kegiatan bermain congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selanjutnya, peneliti membandingkan hasil antara siklus I dan siklus II berdasarkan indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, apabila capaian pembelajaran anak sudah memenuhi target, maka tidak diperlukan lagi pelaksanaan siklus lanjutan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Secara umum, teknik pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan guna mendukung pelaksanaan penelitian. Menurut Bernard, teknik pengumpulan data merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk menghimpun data melalui observasi, wawancara, atau dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi lainnya yang relevan, guna menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.⁴⁷ Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung perilaku subjek penelitian maupun

⁴⁷ Mochamad Nashrullah et al., *Metodelogi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* CV UMSIDA Press, 2023, Hal 52

situasi yang terjadi di lokasi penelitian. Menurut Adler & Adler, observasi merupakan metode yang kompleks karena pelaksanaannya melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Teknik ini tidak hanya berguna untuk mengukur sikap responden, tetapi juga untuk merekam beragam fenomena yang muncul selama proses berlangsung.

Dalam penelitian ini digunakan metode observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran bersama guru dan peserta didik. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator pencapaian kemampuan berhitung anak. Selama kegiatan permainan tradisional conglak berlangsung, peneliti mencatat dan memberikan tanda centang (*checklist*) pada indikator yang sesuai dengan perkembangan masing-masing anak.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian. Dengan kata lain, wawancara adalah proses tatap muka yang melibatkan sesi tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk menggali informasi yang relevan. Tujuan utama dari wawancara adalah memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman, pandangan, serta perspektif individu terkait fenomena yang diteliti.

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari pendidik mengenai pengalaman mereka dalam pelaksanaan

pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional conglak. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk mengidentifikasi tanggapan guru serta hambatan-hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen atau bahan tertulis lainnya yang memiliki keterkaitan dengan objek atau fenomena penelitian. Dokumen yang dimanfaatkan dapat berupa catatan, laporan, arsip resmi, buku, atau data administratif lainnya yang relevan.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh berbagai informasi pendukung selama proses pelaksanaan tindakan, antara lain:

- a. Data profil lembaga, yang mencakup identitas sekolah, data pendidikan peserta didik, sarana prasarana, serta data pendukung lainnya.
- b. Dokumentasi kegiatan pembelajaran harian yang menampilkan proses pelaksanaan permainan tradisional conglak pada anak usia 3–4 tahun, baik dalam bentuk foto, video, maupun catatan lapangan.

F. Instrumen Penelitian Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga diperoleh informasi yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan biasanya mencakup pedoman tertulis untuk wawancara, observasi, serta daftar pertanyaan yang

dirancang guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. Menurut Riduwan, instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pengumpulan data, di mana kualitas instrumen akan menentukan mutu data yang diperoleh. Dengan demikian, ketepatan dan keandalan data sangat bergantung pada kualitas instrumen yang digunakan. Oleh karena itu, instrumen penelitian perlu disusun dengan baik berdasarkan indikator penelitian serta melalui uji validitas dan reliabilitas.⁴⁸

Tabel 3. 1

Lembar Observasi Tingkat Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Agistna Zahra Anindita					
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto					
3	Arum Ashalina Fauza					
4	Aurelia Kayla Agustin					
5	Chayra Zahsy Salsabila					
6	Cinta Aurelia Putri					
7	Iklila Daat Arina					
8	Imelda Fransiska					
9	Muhammad Alan Taufiqih					
10	Muhammad Al Fatih					
11	Muhammad Azka Januarsyah					
12	Muhammad Azril Fairuz					
13	Muhammad Hafiz Maulidan					
14	Muhammad Ruzbihan Baqli					
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok					
16	Muhammad Zhio Septian					

⁴⁸ Dameria Sinaga."Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)., UKI PRESS Jakarta 2024

17	Qaireen Jasleen					
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra					

Keterangan Indikator

1. Anak belum mampu menghitung benda 1-10
2. Anak mampu menghitung benda 1-10 dengan bimbingan teman/guru
3. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa bimbingan guru
4. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa diingatkan dan bimbingan temannya.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Bekembang Sangat Baik

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasi dan mengelompokkan data. Pada tahap ini dilakukan upaya mengelompokkan, menyamakan data yang sama dan membedakan data yang memang berbeda, serta menyisihkan pada kelompok lain data yang serupa, tetapi tidak sama. Dalam hal ini tentu harus berdasarkan hasil penelitian. Teknik analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan secara deskriptif kuantitatif maupun kualitatif tergantung pada tujuan penelitian.⁴⁹

Dalam Penelitian Tindakan Kelas, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas dan proses dan hasil belajar siswa. Analisis data kualitatif digunakan untuk

⁴⁹ Dr. Endang Mulyatiningsih., Metode Penelitian Tindakan Kelas.

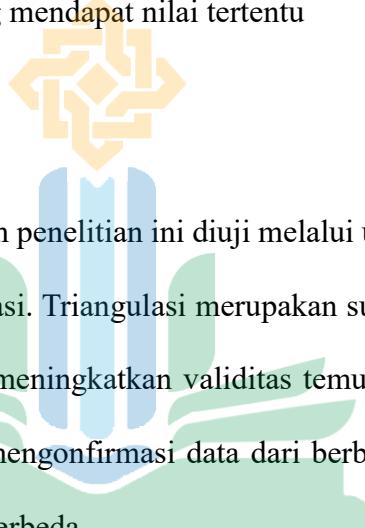
menemukan peningkatan proses belajar khususnya terbagi tindakan yang dilakukan guru. Data analisis menggunakan rumus sederhana, yaitu presentase dengan rumus

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

P: Presentase

F: Banyaknya anak yang mendapat nilai tertentu

N: Jumlah Anak



H. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji melalui uji kredibilitas dengan menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan suatu metode verifikasi data yang bertujuan untuk meningkatkan validitas temuan penelitian, dengan cara membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai sumber, metode, teori, maupun waktu yang berbeda.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yakni menguji keabsahan data dengan menerapkan beberapa teknik pengumpulan data—seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi—untuk melihat konsistensi informasi yang diperoleh. Tujuan dari penerapan triangulasi ini adalah untuk meyakinkan peneliti bahwa data yang dihimpun memiliki tingkat keabsahan yang tinggi dan layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian.

I. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan suatu penelitian, khususnya dalam konteks perbaikan proses

pembelajaran di kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), indikator ini berperan penting dalam mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan serta mengukur sejauh mana perubahan terjadi pada peserta didik sebagai dampak dari intervensi yang dilakukan secara bertahap melalui siklus.⁵⁰

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan berhitung anak, yang dinilai berdasarkan hasil observasi selama proses tindakan berlangsung. Indikator ini merepresentasikan tingkat pencapaian peserta didik setelah pelaksanaan tindakan, serta menjadi acuan dalam menilai efektivitas intervensi yang diterapkan. Dengan demikian, indikator kinerja dalam penelitian ini memuat hasil capaian pada akhir setiap siklus sebagai bukti empiris terhadap keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan.

J. Tim Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif, dengan melibatkan guru kelas sebagai kolaborator. Guru memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan tradisional congklak. Kolaborasi antara peneliti dan guru dilakukan secara sinergis dalam merancang strategi, melaksanakan tindakan, serta melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang dicapai.

Adapun peneliti dalam studi ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

⁵⁰ Prio Utomo. et. al., “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan.” Vol. 1, No. 4, 2024, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Peneliti berperan dalam menyusun rencana tindakan, melakukan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran, serta bekerja sama dengan guru dalam mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3–4 tahun.

K. Jadwal Penelitian

Berikut jadwal penelitian dari siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Pukul	Kelas	Kegiatan
SIKLUS I				
1	Senin, 21 Juli 2025	07.45-09.00	A 1	Buku tulis untuk latihan berhitung dasar
2	Selasa, 22 Juli 2025	07.45-09.00	A 1	Buku tulis untuk Latihan berhitung lanjutan
SIKLUS II				
1	Senin, 28 Juli 2025	09.00-10.00	A 1	Pengenalan permainan tradisional congklak dan cara bermain
2	Selasa, 29 Juli 2025	09.00-10.00	A 1	Bermain congklak sambil menghitung biji
3	Rabu, 30 Juli 2025	09.00-10.00	A 1	Menghitung jumlah biji dalam setiap lubang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

Gambaran obyek penelitian merupakan deskripsi umum mengenai latar tempat dilaksanakannya penelitian, yang disertai penjabaran sesuai dengan fokus kajian yang diteliti. Penelitian ini berjudul “*Penerapan Permainan Tradisional Congklak sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4–5 Tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember*.” Oleh karena itu, peneliti menyajikan uraian mengenai kondisi aktual pelaksanaan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di RA Darul Ibad Ajung Jember. Deskripsi berikut mencakup situasi dan kondisi lembaga secara singkat, yang meliputi aspek geografis, kelembagaan, serta kondisi peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

1. Sejarah singkat lembaga RA Darul Ibad

RA Darul Ibad merupakan lembaga pendidikan tingkat Raudhatul Athfal yang berdiri sejak tahun 1982 dan berlokasi di Desa Rowo Indah, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember. Meskipun berada di kawasan pedesaan, lembaga ini telah menunjukkan eksistensinya melalui berbagai capaian prestasi yang membanggakan, serta turut berperan dalam mencetak generasi yang berkualitas.

Sejak tahun ajaran 2019/2020, RA Darul Ibad mulai meluluskan peserta didik yang telah menyelesaikan hafalan Juz 30 (tahfidzul Qur'an),

dengan dukungan aktif dari para wali murid dan masyarakat sekitar. Keberhasilan ini menjadi landasan terbentuknya Program Unggulan Religi Tahfidzul Qur'an Juz 30 yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2024/2025. Program ini dirancang sebagai pilihan bagi peserta didik yang memiliki minat pada bidang tahfidz, sekaligus menjadi bagian dari penguatan nilai-nilai keislaman sejak usia dini.

Selain fokus pada aspek religius, RA Darul Ibad juga menaruh perhatian pada pengembangan potensi anak sesuai minat dan bakatnya. Lembaga ini menyelenggarakan berbagai kegiatan pendukung seperti pentas seni, khitobah, menggambar dan mewarnai, serta hadrah dan sholawat. Seluruh kegiatan tersebut dirancang secara terstruktur dan berorientasi pada penguatan karakter serta kreativitas anak, sejalan dengan visi dan misi lembaga dalam menyelenggarakan pendidikan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KAI AL HAJI ACHMAD SIDDIQ

2. Visi, Misi, dan Tujuan lembaga RA Darul Ibad

a. Visi Madrasah J E M B E R

Adapun visi RA DARUL IBAD sebagai berikut :

“TERWUJUDNYA GENERASI QURANI, BERILMU, BERAMAL DAN BERAKHLAQUL KARIMAH BERPRESTASI DALAM IPTEK SERTA BERWAWASAN BLOBAL.”

Indikator :

- 1) Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah makan
- 2) Terbiasa memiliki lingkungan yang islam

- 3) Unggul dalam prestasi dan berwawasan pengetahuan
- 4) Memiliki kondisi lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

b. Misi Madrasah

Adapun Misi RA DARUL IBAD sebagai berikut :

- 1) menanamkan karakter melalui kegiatan dan pembiasaan
- 2) menumbuhkan kecintaan kepada al-Qur'an sejak usia dini
- 3) melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan
- 4) menciptakan perkembangan kemampuan intelektual (IQ) kematangan Emosional (SQ) serta peningkatan Iman dan Taqwa (SQ)
- 5) menerapkan pembelajaran Tri Lingue (Bahasa Arab, Inggris, dan Indonesia) dengan metode belajar seraya bermain

c. Tujuan RA Darul Ibad

Adapun tujuan Madrasah RA DARUL IBAD sebagai berikut :

- 1) Terwujudnya pembiasaan yang berbasis Qurani di masa usia emas
- 2) Meletakkan dasar dan menanamkan nilai-nilai moral dalam jiwa anak sejak dini, agar dikemudian hari menjadi manusia yang bertaqwa, berbudi luhur, dan terampil dan cerdas.
- 3) Mengembangkan aktifitas dan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan edukatif, agar anak memiliki keterampilan kemauan dan

pengalaman yang bermanfaat bagi pertumbuhan pribadi dan pengembangkan kehidupan dimasa mendatang

- 4) Menyiapkan anak untuk mengikuti Pendidikan selanjutnya dengan kualitas yang baik moral dan intelektual.

3. Stuktur organisasi RA Darul Ibad

Tabel Struktur Kepengurusan RA Darul Ibad Tahun Ajaran 2024/2025

No	Jabatan	Nama
1.	Ketua Yayasan	Drs. Fahrerozi Thohir
2.	Kepala RA	Mamlukul Hasanah, S.Pd.I
3.	Tata Usaha	Widat Nafisah, S.Pd.I
4.	Bendahara	Yayuk Velyanti
5.	Komite	Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.
6.	Guru Kelas A 1	Daat Arina
7.	Guru Kelas A 2	Anis Maisarch, S.Pd.I
8.	Guru Kelas A 3	Siti Rohima, S.Pd.I / Inawaroh
9.	Guru Kelas B 1	Siti Rohima, S.Pd.I / Siti Musliha, S.Pd.
10.	Guru Kelas B 2	Inayatus Sa'adah, S.Pd / Siti Mushiha, S.Pd
11.	Guru Kelas B3	Qurratu A'yun, S.Pd.I / Widiyatun Nafisah, S.Pd.I
12	Peserta Didik	-

B. Hasil Penelitian

1. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus I, peneliti melaksanakan tahap perencanaan tindakan dengan menyusun rencana dan menyiapkan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak.

Beberapa hal yang dipersiapkan pada tahap perencanaan ini meliputi:

- 1) Penyusunan RPPH, yang berfungsi sebagai panduan selama proses pembelajaran. RPPH tersebut disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan terlebih dahulu dengan wali kelas kelompok A.
- 2) Persiapan media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung pengembangan kemampuan berhitung anak.
- 3) Pembuatan ketentuan serta penilaian kemampuan berhitung anak melalui media dan alat yang telah dipersiapkan, agar pelaksanaan kegiatan dapat terarah dan hasilnya dapat diukur dengan jelas.
- 4) Penyusunan lembar observasi, yang digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak selama kegiatan berlangsung, serta menyiapkan alat pendukung seperti kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

5) Menyiapkan lembar observasi untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak selama kegiatan berlangsung, serta menyiapkan alat pendukung dokumentasi, seperti kamera, guna mendokumentasikan jalannya proses pembelajaran

Tabel 4. 1
Jumlah Pertemuan Pada Siklus I

No	Tanggal pertemuan	Pukul	Kelas	Kegiatan
1	21 Juli 2025	07.45-09.00	B1	Buku tulis untuk latihan berhitung dasar
2	22 Juli 2025	07.45-09.00	B1	Buku tulis untuk Latihan berhitung lanjutan

b. Pelaksanaan

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ**

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 pukul 07.45-09.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya dengan pelaksanaan kegiatan Buku tulis untuk latihan berhitung dasar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengacu pada RPPH dengan tahapan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal, peneliti bersama guru menyiapkan anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah itu, guru melakukan kegiatan absensi melalui nyanyian agar anak-anak mengetahui teman yang tidak hadir atau sedang sakit pada hari tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan rutin di RA, yaitu menghafalkan doa sebelum dan sesudah makan, membaca rukun islam dan rukun iman, serta menghafalkan surat An-nasr bersama-sama. Selanjutnya, guru memperkenalkan pembelajaran hari ini dengan topik “Aku sayang Keluargaku dan sub topik “tubuhku ciptaan Allah” serta sub-sub topik “Mengenal Diri Sendiri”. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru mengaitkan pembelajaran dengan aktivitas berhitung. Pada tahap ini, guru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MEMBER
menjelaskan maksud dan tujuan kehadirannya di kelas. Setelah itu, peneliti mengamati guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu buku tulis yang telah diisi dengan kegiatan berhitung sederhana yang akan dibagikan kepada setiap anak.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kepada anak-anak cara berhitung sederhana dan mengarahkan anak-anak untuk mencoba menghitung secara mandiri. Selanjutnya guru

membagikan buku tulis kepada masing-masing anak dan memberikan arahan agar anak-anak menyiapkan pensil dan penghapus. Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran, mencatat aktivitas anak, serta memperhatikan keterlibatan dan kemampuan berhitung anak-anak, sementara guru aktif membimbing dan membantu anak yang masih mengalami kesulitan dalam menghitung dengan benar.

c) Kegiatan penutup

Pada tahap kegiatan penutup, guru melakukan apersepsi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dengan menanyakan kepada anak-anak mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran hari ini. Setelah itu, kegiatan ditutup

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI LACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**
dengan doa bersama yang dipimpin oleh guru. Anak-anak kemudian diarahkan untuk berbaris dengan tertib, menyalami guru, dan menunggu kedatangan orang tua atau wali yang menjemput.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2025 pukul 07.45-09.00 WIB. Kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya, dalam pelaksanaan kegiatan Buku tulis untuk Latihan berhitung lanjutan.

Adapun pelaksanaan kegiatan mengacu pada RPPH dengan tahapan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah itu, guru melakukan absensi melalui nyanyian agar anak-anak mengetahui teman yang tidak hadir atau sedang sakit pada hari tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan rutin RA, yaitu praktek sholat duha dilanjutkan membaca doa sebelum dan bangun tidur, membaca 2 kalimat syahadat, serta menghafalkan surat An-Nasr bersama-sama. Selanjutnya, guru memperkenalkan pembelajaran hari ini dengan dengan topik “Aku sayang Keluargaku dan sub topik “Senangnya menjadi diriku”. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru mengaitkan pembelajaran dengan aktivitas berhitung. Pada tahap ini, guru juga memperkenalkan peneliti kepada anak-anak serta menjelaskan maksud dan tujuan kehadirannya di kelas. Setelah itu, peneliti mengamati guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu buku tulis yang telah diisi dengan kegiatan berhitung sederhana yang akan dibagikan kepada setiap anak.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kepada anak-anak cara berhitung sederhana dan mengarahkan anak-anak untuk mencoba menghitung secara mandiri. Selanjutnya guru membagikan buku tulis kepada masing-masing anak dan memberikan arahan agar anak-anak menyiapkan pensil dan penghapus. Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran, mencatat aktivitas anak, serta memperhatikan keterlibatan dan kemampuan berhitung anak-anak, sementara guru aktif membimbing dan membantu anak yang masih mengalami kesulitan dalam menghitung dengan benar.

c) Kegiatan Penutup

Pada tahap kegiatan penutup, guru melakukan apersepsi terhadap kegiatan yang telah di laksanakan dengan menanyakan kepada anak-anak mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran hari ini. Setelah itu, kegiatan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh guru. Anak-anak kemudian diarahkan untuk berbaris dengan tertib, menyalami guru, dan menunggu kedatangan orang tua atau wali yang menjemput.

c. Observasi

Observasi dalam penelitian tindakan kelas merupakan salah satu teknik utama untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Secara umum, observasi merupakan teknik yang digunakan untuk merekam berbagai proses yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, observasi menjadi bagian yang menyatu dalam pelaksanaan tindakan dan perlu dirancang dengan sistem serta prosedur yang praktis agar mudah dilakukan.⁵¹

Observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas terhadap 18 peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan oleh peneliti bersama wali kelas kelompok A 1 dengan tujuan memantau perkembangan kemampuan berhitung anak serta mengamati aktivitas pendidik dalam memberikan pembelajaran melalui media konvensional merupakan buku tulis. Pengamatan dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Hasil observasi mengenai peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2

Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-1)

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase

⁵¹ Prof. Dra. Herawati Susilo, M.Sc., Ph.D, Dra. Husnul Chotimah, M.Pd. dan Yuyun Dwita Sari, S.Pd. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesional Guru dan Calon Guru* (Banyumedia Publishing, 2022., Hal. 54.

1	Berkembang Sangat Baik	8	44,44%
2	Berkembang Sesuai Harapan	7	38,88%
3	Mulai Berkembang	2	11,11%
4	Belum Berkembang	1	5,55%
Jumlah		18	99,98%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak menunjukkan terdapat 6 anak dengan perkembangan kemampuan berhitung yang sangat baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang berkembang meningkat menjadi 8 anak dengan persentase 44,44% sementara itu, jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya 6 anak menjadi 7 anak dengan persentase 27,77% Anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan persentase 11,11% dan yang dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55%.

Tabel 4. 3

Hasil Pengamatan Pada Siklus I (Pertemuan Ke-2)

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	Berkembang Sangat Baik	9	50%
2	Berkembang Sesuai Harapan	6	33,33%
3	Mulai Berkembang	2	11,11%
4	Belum Berkembang	1	5,55%
Jumlah		18	99,99%

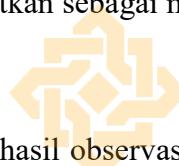
Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak menunjukkan terdapat 6 anak dengan

perkembangan kemampuan berhitung yang sangat baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang berkembang meningkat menjadi 9 anak dengan persentase 50% sementara itu, jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya 6 anak tetap menjadi 6 anak dengan persentase 33,33% Anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan persentase 11,11% dan yang dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55%.

Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa pengamatan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media media pembelajaran seperti buku tulis selama siklus I belum tercapai secara maksimal dan belum sesuai dengan kategori yang diharapkan. Pada siklus I, anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebanyak 9 anak dengan presentase 50%. Berdasarkan kondisi ini, penggunaan media yang ada di anggap belum cukup efektif karena cenderung pasif dan tidak mendorong keterlibatan aktif dari semua peserta didik. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan siklus 2 dengan menggunakan media yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan, yaitu media conglak. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan relevan.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan pada akhir siklus oleh peneliti bersama kolaborator, yaitu guru kelas A 1. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk membahas berbagai kendala atau permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan pada siklus I. hasil dari kegiatan refleksi ini dimanfaatkan sebagai masukan dan dasar perencanaan pada siklus berikutnya.



Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan kelas siklus I dan wawancara dengan wali kelas kelompok A 1, ditemukan beberapa kendala selama kegiatan berlangsung, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sulit menjaga kondisi anak agar tetap kondusif selama pembelajaran, kegiatan buku tulis membuat kegiatan kurang menarik sehingga anak mudah teralihkan.
- 2) Anak cepat bosan dan kurang tertarik dengan media buku tulis, kegiatan hanya berfokus pada menulis angka-angka tanpa variasi.
- 3) Kegiatan berhitung pada buku cenderung abstrak, sehingga anak belum mampu memahami konsep secara optimal.
- 4) Kurangnya praktik langsung atau manipulasi benda nyata membuat anak belum mampu menghubungkan angka dengan jumlah secara konkret.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan tersebut, peneliti bersama wali kelas A 1 melakukan diskusi untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil dari diskusi digunakan sebagai bahan

evaluasi dan penambahan media baru yaitu congklak sebagai perencanaan kegiatan pada siklus berikutnya. Adapun langkah-langkah perbaikan yang direncanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPPH, yang berfungsi sebagai panduan selama proses pembelajaran. RPPH tersebut disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan terlebih dahulu dengan wali kelas kelompok A
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran baru, yaitu papan congklak beserta bijinya sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak.
- 3) Membuat ketentuan serta penilaian kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak
- 4) Menyusun lembar observasi, yang digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak selama kegiatan berlangsung.

2. Laporan Siklus II J E M B E R

Siklus II merupakan tindak lanjut dari Siklus I yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, sekaligus membandingkan hasil yang dicapai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti merancang serta mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada

pengembangan kemampuan berhitung melalui penerapan permainan tradisional conglak. Adapun beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan siklus II meliputi:

- 1) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. RPPH tersebut disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada wali kelas kelompok B untuk memperoleh masukan serta kesesuaian dengan kebutuhan anak.
- 2) Menyiapkan media permainan conglak beserta bijinya yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
- 3) Menyusun ketentuan dan instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan tradisional conglak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak selama kegiatan berlangsung, serta menyiapkan alat pendukung dokumentasi, seperti kamera, guna mendokumentasikan jalannya proses pembelajaran

Tabel 4. 4

Jumlah Pertemuan Pada Siklus II

No	Tanggal pertemuan	Pukul	kelas	Kegiatan
1.	28 Juli 2025	07.45-09.00	A1	Pengenalan permainan tradisional conglak dan cara bermain

2.	29 Juli 2025	07.45-09.00	A1	Bermain conglak sambil menghitung biji
3.	30 Juli 2025	07.45-09.00	A1	Menghitung jumlah biji dalam setiap lubang

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari senin, 28 Juli 2025 pukul 07.45-09.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya dengan kegiatan bermain conglak hitung jumlah.

Adapun pelaksanaan kegiatan mengacu pada RPPH dengan tahapan sebagai berikut:

a) Kegiatan pembuka

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah itu, guru melakukan absensi melalui nyanyian agar anak-anak mengetahui teman yang tidak hadir atau sedang sakit pada hari tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan rutin RA, yaitu membaca dan menghafal doa sebelum dan bangun tidur, dilanjutkan membaca 2 kalimat syahadat, serta menghafalkan surat An-Nasr bersama-sama. Selanjutnya, guru memperkenalkan pembelajaran hari ini dengan dengan topik “Aku sayang Keluargaku dan sub topik “tubuhku ciptaan Allah. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru mengaitkan pembelajaran dengan aktivitas berhitung. Pada tahap ini, guru

juga memperkenalkan peneliti kepada anak-anak serta menjelaskan maksud dan tujuan kehadirannya di kelas. setelah itu guru memberikan kepada peneliti untuk memperkenalkan permainan tradisional congklak termasuk papan congklak dan biji-bijinya, serta cara permainan tersebut seharusnya dilakukan. sebelum penjelasan dimulai, guru memberi arahan kepada anak-anak untuk duduk rapi dan memperhatikan dengan benar.

b) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, peneliti bersama guru memulai pembelajaran dengan memperagakan cara memainkan permainan tradisional congklak, cara memasukkan biji pada setiap lubang dan bagaimana pergantian dengan lawan main selama permainan berlangsung, setelah anak mulai memahami

contoh yang diberikan guru, menunjukkan dua orang anak untuk mulai bermain. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti mengajak anak untuk mengisi pada masing-masing lubang sebanyak 7 biji dan mengajak anak menentukan siapa yang akan bermain dahulu. Selama kegiatan berlangsung peneliti memberikan arahan untuk anak menghitung jumlah biji pada masing-masing lubang. Peneliti juga memberikan pertanyaan “coba hitung lubang ini ada berapa biji, dan lubang sebelah ada berapa biji?” anak mulai menghitung dengan biji congklak dan sebagian anak sudah mampu menghitung dengan benar.

c) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan selesai, guru dan peneliti melakukan refleksi singkat dengan menanyakan kepada anak tentang pengalaman bermain conglak hari ini. Anak menyebutkan hal yang mereka sukai selama permainan berlangsung. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama dan anak diarahkan untuk berbaris tertip menunggu penjemputan. Setelah itu, kegiatan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh guru. Anak-anak kemudian diarahkan untuk berbaris dengan tertib, menyalami guru, dan menunggu kedatangan orang tua atau wali yang menjemput.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari senin, 29

Juli 2025 pukul 07.45-09.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan

berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya dengan kegiatan Bermain conglak sambil menghitung biji

Adapun pelaksanaan kegiatan mengacu pada RPPH dengan tahapan sebagai berikut:

a) Kegiatan pembuka

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah itu, guru melakukan absensi melalui nyanyian agar anak-anak mengetahui teman yang tidak hadir atau sedang sakit pada hari

tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan rutin RA, yaitu praktek sholat dhuha, membaca dan menghafal doa sebelum dan bangun tidur, dilanjutkan membaca 2 kalimat syahadat, serta menghafalkan surat An-Nasr bersama-sama. Selanjutnya, guru memperkenalkan pembelajaran hari ini dengan dengan topik “Aku sayang Keluargaku dan sub topik “tubuhku ciptaan Allah. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru mengaitkan pembelajaran dengan aktivitas berhitung. Pada tahap ini, guru juga memperkenalkan peneliti kepada anak-anak serta menjelaskan maksud dan tujuan kehadirannya di kelas. setelah itu guru memberikan kepada peneliti untuk memperkenalkan permainan tradisional congklak termasuk papan congklak dan biji-bijinya, serta cara permainan tersebut

seharusnya dilakukan. sebelum penjelasan dimulai, guru memberi arahan kepada anak-anak untuk duduk rapi dan memperhatikan dengan benar.

b) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, peneliti bersama guru memulai pembelajaran dengan memperagakan ulang cara memainkan permainan tradisional congklak, cara memasukkan biji pada setiap lubang dan bagaimana pergantian dengan lawan main selama permainan berlangsung, setelah anak mulai memahami contoh yang diberikan guru menunjukkan 2 orang anak untuk

mulai bermain. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti mengajak anak untuk mengisi pada masing-masing lubang sebanyak 7 biji dan mengajak anak menentukan siapa yang akan bermain dahulu. Selama kegiatan berlangsung peneliti memberikan soal-soal sederhana seperti “coba hitung biji di lubang ini dan di lubang sebelah” Anak akan mulai berhitung menggunakan biji conglak pada papan conglak. Menghitung dengan biji conglak sebagian kecil anak sudah mampu menghitung dengan benar.

c) Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan selesai, guru dan peneliti melakukan refleksi singkat dengan menanyakan kepada anak tentang pengalaman bermain conglak hari ini. Anak menyebutkan hal

yang mereka suka selama permainan berlangsung. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama dan anak diarahkan untuk berbaris tertib menunggu penjemputan. Setelah itu, kegiatan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh guru. Anak-anak kemudian diarahkan untuk berbaris dengan tertib, menyalami guru, dan menunggu kedatangan orang tua atau wali yang menjemput.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari senin, 30 Juli 2025 pukul 07.44-09.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan

berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya dengan kegiatan Menghitung jumlah biji dalam setiap lubang

Adapun pelaksanaan kegiatan mengacu pada RPPH dengan tahapan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah itu, guru melakukan absensi melalui nyanyian agar anak-anak mengetahui teman yang tidak hadir atau sedang sakit pada hari tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan rutin RA, yaitu membaca dan menghafal doa sebelum dan bangun tidur, dilanjutkan membaca 2 kalimat syahadat, serta menghafalkan surat An-Nasr bersama-sama. Selanjutnya, guru

memperkenalkan pembelajaran hari ini dengan dengan topik **KIAI HAILA CHMAD SIDDIQ J E M B E R** “Aku sayang Keluargaku dan sub topik “tubuhku ciptaan Allah serta sub-sub topik “mengenal fungsi anggota tubuh”. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru memperkenalkan peneliti kepada anak-anak serta menjelaskan maksud dan tujuan kehadirannya di kelas. setelah itu guru memberikan kepada peneliti untuk memperkenalkan permainan tradisional conglak termasuk papan conglak dan biji-bijinya, peneliti juga memberikan pertanyaan tentang permainan tradisional conglak yang pernah dikenalkan pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, peneliti bersama guru memulai pembelajaran dengan mengarahkan anak untuk bermain congklak, cara memasukkan biji pada setiap lubang dan bagaimana pergantian dengan lawan main selama permainan berlangsung, setelah anak mulai memahami contoh pada pertemuan sebelumnya guru menunjukkan 2 orang anak untuk mulai bermain. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti mengajak anak untuk mengisi pada masing-masing lubang sebanyak 7 biji dan mengajak anak menentukan siapa yang akan bermain dahulu. Selama kegiatan berlangsung peneliti memberikan arahan pada anak untuk menghitung jumlah biji pada salah satu lubang, anak akan menghitung biji congklak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI LACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
selesai menghitung anak memberikan jawaban dengan lantang kepada peneliti. Sebagian kecil dari anak sudah mulai menjawab dengan benar.

c) Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan selesai, guru dan peneliti melakukan refleksi singkat dengan menanyakan kepada anak tentang pengalaman bermain congklak hari ini. Anak menyebutkan hal yang mereka sukai selama permainan berlangsung. Kegiatan

diakhiri dengan doa bersama dan anak diarahkan untuk berbaris tertip menunggu penjemputan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas terhadap 18 peserta didik. Observasi ini dilaksanakan oleh peneliti bersama wali kelas kelompok A1 dengan tujuan untuk memantau perkembangan kemampuan berhitung anak, sekaligus mengamati aktivitas pendidik dalam memberikan pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut melalui penerapan permainan tradisional congklak. Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun hasil observasi mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-1)

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	11	61,11%
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	27,77%
3	Mulai Berkembang	1	5,55%
4	Belum Berkembang	1	5,55%
Jumlah		18	99,99%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak menunjukkan terdapat 6 anak dengan

perkembangan kemampuan berhitung yang sangat baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang berkembang meningkat menjadi 11 anak dengan persentase 61,11% sementara itu, jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya 6 anak menjadi 5 anak dengan persentase 27,77% Anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 1 anak dengan persentase 5,55% dan yang dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55%.

Tabel 4. 6

Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-2)

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	12	72,22
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	27,77%
3	Mulai Berkembang	1	5,55%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		18	99,99%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak menunjukkan terdapat 6 anak dengan perkembangan kemampuan berhitung yang sangat baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, jumlah anak yang berkembang meningkat menjadi 11 anak dengan persentase 61,11% sementara itu, jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya 6 anak menjadi 4 anak dengan persentase 22,22%. Anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 1 anak dengan

persentase 5,55% dan yang dalam kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Tabel 4. 7

Hasil Pengamatan Pada Siklus II (Pertemuan Ke-3)

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik	15	83,33%
2	Berkembang Sesuai Harapan	2	11,11%
3	Mulai Berkembang	1	5,55%
4	Belum Berkembang	0	0%
Jumlah		18	99,99%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak menunjukkan terdapat 6 anak dengan perkembangan kemampuan berhitung yang sangat baik (BSB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, jumlah anak yang berkembang meningkat menjadi 15 anak dengan persentase 83,33% sementara itu, jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang sebelumnya 6 anak menjadi 2 anak dengan persentase 11,11% Anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berjumlah 1 anak dengan persentase 5,55% dan yang dalam kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan permainan

tradisional conglak pada siklus II tercapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki perkembangan kemampuan berhitung dengan permainan tradisional conglak yang berkembang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) sebanyak 15 dengan persentase 83,33%. Hal tersebut sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15 anak. Maka upaya peneliti mengambangkan kemampuan berhitung pada kelompok A 1 dengan permainan tradisional conglak di RA Darul Ibad Ajung Jember telah dinyatakan berhasil.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilaksanakan pada akhir kegiatan oleh peneliti bersama kolaboratif. Hambatan-hambatan yang muncul dalam pembelajaran tampak pada beberapa aspek, seperti sulit menjaga kondisi anak agar tetap kondusif selama pembelajaran. Pada siklus I, kegiatan menggunakan media buku tulis membuat kegiatan kurang menarik sehingga anak mudah teralihkan. Anak juga cepat bosan dan kurang tertarik dengan media buku tulis, karena kegiatan hanya berfokus pada menulis angka-angka tanpa variasi, sehingga kurang memberikan rangsangan belajar yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan berhitung pada buku cenderung bersifat abstrak bagi anak usia 4–5 tahun, sehingga anak belum mampu memahami konsep secara optimal. Kurangnya praktik langsung atau manipulasi benda nyata pada siklus I membuat anak belum mampu menghubungkan angka dengan

jumlah secara konkret. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif, dan perhatian anak mudah teralihkan.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran tidak lagi menggunakan media buku tulis sebagaimana pada siklus I, tetapi diganti dengan permainan tradisional conglak. Melalui perubahan media ini, suasana kelas menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga perhatian anak lebih terfokus serta kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih kondusif. Meskipun masih terdapat satu atau dua anak yang belum mencapai kriteria perkembangan yang diharapkan, anak tersebut tetap menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, terutama dalam hal fokus dan memahami langkah-langkah berhitung dasar setelah penggunaan permainan tradisional conglak pada siklus II.

Secara keseluruhan, kemampuan berhitung anak kelompok A 1 di RA Darul Ibad Ajung Jember pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan penilaian dan wawancara dengan pendidik, keberhasilan didukung oleh suasana permainan yang kondusif, antusiasme anak, serta penggunaan media conglak yang memfasilitasi anak untuk berhitung dengan lebih mudah. Dengan pencapaian 15 dari 18 anak (83,33%) pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi dan tindakan penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 4. 8
Tabel Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Penilaian	Siklus I		Siklus II		
	P1	P2	P1	P2	P3
BB	5,55%	5,55%	5,55%	0%	0%
MB	11,11%	11,11%	5,55%%	5,55%	5,55%
BSH	38,88%	33,33%	27,77%	27,22%	11,11%
BSB	44,44%	50%	61,66%	72,22%	83,33%

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH: Berkembangan Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

P1 : Pertemuan 1

P2 : Pertemuan 2

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui upaya perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada kelompok A 1 di RA Darul Ibad Ajung Jember. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak. berdasarkan analisis yang telah dilakukan, secara umum perkembangan kemampuan berhitung anak meningkat pada setiap siklus. Peningkatan kemampuan berhitung anak yang signifikan dapat dilihat pada siklus II.

Perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok A kelas A 1 di RA Darul Ibad, berdasarkan data observasi awal, menunjukkan bahwa masih terdapat ketidaksesuaian dengan skala penilaian yang diharapkan. Jumlah anak berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55% yang Mulai Berkembang (MB) yaitu 5 anak dengan persentase 27,77% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 6 anak dengan persentase 33,33% dan Berkembang Sesuai Harapan (BSB) ada 6 anak dengan persentase 33,33%. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian di RA Darul Ibad Ajung Jember dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yang akan dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus 1 melakukan 2 pertemuan dalam seminggu yang mana dalam pertemuan melakukan pengembangan kemampuan berhitung menggunakan media buku tulis. Pertemuan pertama disenggarakan pada senin 21 Juli 2025 dengan menggunakan media buku tulis, pertemuan kedua dilaksanakan pada selasa, 22 Juli 2025 dengan menggunakan media buku tulis lanjutan. Hasil pengamatan siklus I dengan media buku tulis, diketahui bahwa anak yang Belum Berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55%, anak yang Mulai Berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%, anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak dengan persentase 33,33% dan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 anak dengan persentase 50%.

Pada siklus II melakukan 3 pertemuan dalam seminggu dengan pelaksanaan kegiatan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 28

Juli 2025 dengan menggunakan media baru yaitu permainan tradisional congklak yaitu dengan tema kegiatan pengenalan permainan tradisional congklak dan cara bermain, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 29 Juli 2025 dengan tema kegiatan bermain congklak sambil menghitung biji pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Juli 2025 dengan tema kegiatan menghitung jumlah biji dalam setiap lubang. Hasil pengamatan pada siklus II sebagai berikut: anak yang Belum Berkembang sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55% anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%, dan yang yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 anak dengan persentase 83,33%.

Ratna menyatakan bahwa kemampuan berhitung merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika pada anak. Kemampuan ini mencakup beberapa aspek, antara lain kemampuan menyebutkan urutan angka, menyalin simbol numerik, menghubungkan angka dengan simbolnya, memahami konsep bilangan melalui objek konkret, serta melakukan kegiatan menghitung. Kemampuan berhitung menjadi pijakan penting bagi peserta didik usia dini karena berkaitan erat dengan pemahaman konsep angka dan berperan besar dalam perkembangan kemampuan matematis mereka.⁵² Dengan demikian, kemampuan berhitung merupakan keterampilan fundamental yang perlu

⁵² Dini Nurhayati, Mimpira Haryono, Lydia Margaretha, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Dengan Menggunakan Media Latto Angka" 12 (2024): 91-96. <https://doi.org/10.33394/vis.v12i2.12117>

dikembangkan oleh setiap individu agar mampu berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses penyampaian materi pembelajaran, penggunaan media permainan masih sangat jarang dilakukan, khususnya dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan motivasi belajar anak menurun, sehingga anak menjadi kurang antusias dalam mengikuti kegiatan berhitung. Oleh karena itu, upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada kelompok A 1 dilakukan melalui penerapan permainan tradisional congklak. Metode pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan memungkinkan anak merasakan proses belajar seolah-olah sedang bermain. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Hal ini juga terlihat dari pelaksanaan siklus II menggunakan permainan tradisional congklak. Hasil pengamatan siklus I dengan media buku tulis, diketahui bahwa anak yang Belum Berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55%, anak yang Mulai Berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%, anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak dengan persentase 33,33% dan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 anak dengan persentase 50%. Setelah dilakukan observasi dan refleksi dilakukan siklus II dengan hasil anak yang Belum Berkembang sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. anak yang

Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55% anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%, dan yang yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 anak dengan persentase 83,33%.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional conglak serta didapatkan minat belajar berhitung anak yang meningkat dibuktikan dengan evaluasi pembelajaran: dari 6 anak dengan persentase 33,33% menjadi 15 anak dengan persentase 83,33%, kategori BSB terdiri dari 6 dengan persentase 33,33% menjadi 2 anak dengan persentase 11,11%, dalam kategori MB terdiri dari 5 dengan persentase 27,77% menjadi 1 dengan persentase 5,55%, dan kategori BB dari 1 dengan persentase 5,55% menjadi 0 anak dengan persentase 0% pada hasil akhir.

Perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok A di RA Darul Ibad Ajung Jember menunjukkan peningkatan yang signifikan sesuai dengan skala penilaian perkembangan anak. Anak mampu menunjukkan perkembangan kemampuan berhitung secara bertahap setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan variasi permainan, khususnya permainan tradisional conglak. Kegiatan bermain tersebut membantu anak memahami konsep berhitung secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kemampuan kognitif merupakan daya mental yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan, berpikir, mengingat, serta menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan lingkungannya. Menurut teori belajar Jerome S. Bruner, proses belajar anak akan lebih bermakna apabila anak terlibat

secara aktif dalam menemukan konsep melalui pengalaman langsung. Pada usia 4–5 tahun, anak belajar lebih efektif ketika diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda konkret, sehingga konsep berhitung dapat dipahami melalui aktivitas nyata yang sesuai dengan tahap enaktif dalam teori Bruner.

Konsep bilangan merupakan pemahaman dasar mengenai jumlah, urutan, dan hubungan antarbilangan yang diperoleh anak melalui pengalaman konkret. Pembelajaran konsep bilangan pada anak kelompok A akan lebih efektif apabila disajikan melalui kegiatan bermain yang melibatkan benda nyata. Hal ini sejalan dengan teori Bruner yang menekankan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya dimulai dari pengalaman konkret (enaktif), kemudian dilanjutkan dengan representasi gambar (ikonik), sebelum anak diperkenalkan pada simbol angka. Melalui permainan tradisional congklak, anak dapat belajar berhitung sambil bermain, sehingga kemampuan berhitung berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Darul Ibad Ajung Jember,” peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan. Oleh karena itu, peneliti mengemukkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai salah satu media pembelajaran berhitung. Penggunaan

permainan ini dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu anak lebih mudah memahami konsep bilangan

- b. Guru juga perlu memperhatikan perbedaan kemampuan berhitung setiap anak. Oleh karena itu, manajemen waktu dalam pelaksanaan permainan hendaknya diatur dengan baik agar setiap anak memperoleh waktu dalam pelaksanaan kesempatan yang sama untuk berlatih dan menunjukkan perkembangan yang optimal

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga Pendidikan anak usia dini hendaknya memberikan dukungan melalui menyediakan media dan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. permainan tradisional congklak, seperti congklak, dapat dijadikan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran berhitung yang menarik dan bermanfaat.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan berupa motivasi dan kesempatan kepada anak untuk berlatih berhitung melalui kegiatan, baik di rumah maupun dalam aktivitas bermain sehari-hari. Dukungan orang tua sangat penting dalam memperkuat pengalaman belajar anak yang diperoleh di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan materi, pendekatan, atau inovasi yang berbeda. Hal ini penting untuk

memperkaya hasil kajian dan memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Fauziah, A., Napitupulu, D. S., Sulistiyo, H., Sakti, B. P., Nisa'Khusnia, A., ... & Nurkanti, M. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya. Penerbit Adab.
- Adriani, L. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media berbasis bahan alam di Paud Islam As-Shofi Desa Montong Are Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Putra, A. N. (2024). Kolaborasi Budaya dan Pembelajaran: Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) sebagai Media Pembelajaran PKn Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 9(3), 270-276. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>
- Alwi Hasan,. Dkk, Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga (Jakarta: Balai Pustaka)
- Al Ayyubi, I. I., Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., & Sa'adah, S. (2024). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran anak usia dini. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 83-90. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.26>
- Amalia, N., & Murtono, M. (2024). Permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 149-158.
- Amar's, A. C. C., & Arsyad, J. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media dadu di Ra Dharul Ikhlas Lubuk Pakam (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Sumatera Utara Medan).
- Apriyani, N., Hibana, H., & Suhrahman, S. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126-140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Ardana, C., Widi, W., & Yulianto, D. (2023). Pengembangan media cocok (counting cookies) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Cendana, H., & Mayar, F. (2023). Pengembangan video interaktif bermain congklak terhadap kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4647-4661. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4851>

- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif (mampu berpikir simbolik) pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(1). <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i1.221>
- Elsa, E. (2023). Analisis Kemampuan Berhitung Anak Dalam Permainan Tradisional Congklak di PAUD Kasih Bunda Desa Tompoh Kabupaten Tolitoli (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu).
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35-45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28-37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Handayani, F. F., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini. *Generasi Emas*, 5(2), 11-20. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10460](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10460)
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-97. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi permainan tradisional untuk pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hawa, S. (2014). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 1-19.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Islahati, H. Z., Kusdayati, R. T., & Saluky, S. (2021). Implementasi bilangan bulat pada permainan tradisional congklak. *Nurjati Journal of Mathematics and Mathematical Sciences (NJMMS)*, 1(2).

- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Landung, I. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional Galacang/Congklak di TK Harapan Karetan Kabupaten Luwu (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Lafendy, F. (2023). Urgensi penelitian tindakan kelas dalam lingkup pendidikan. *Tarbawi*, 6(2), 142–150.
- Mawadah, E., Al Anwari, A. M., Kisno, K., & Sari, A. H. (2022). Upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 3(1), 13-23. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v3i1.3825>
- Mulyani, N. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Congklak Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Metode penelitian tindakan kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muslim bin Al-Hajjaj. Shahih Muslim. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- Nurhayati, D., Haryono, M., Asnawati, A., & Margaretha, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Dengan Menggunakan Media Lotto Angka. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan* dibidang Administrasi Pendidikan, 12(2), 91-96. <https://doi.org/10.33394/vis.v12i2.12117>
- Rahmi, R., & Murni, I. (2023). Pentingnya perkembangan kognitif pada anak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5057-5065. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1297>
- Putri, D. I. TEORI-TEORI KREATIVITAS ANAK USIA DINI: TEORI PRODUK KREATIF.
- Saputra, E. B., & Asnida, A. (2023). Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui bermain congklak di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 6-12. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.13>
- Septiyani, W., & Prahesti, S. I. (2024). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA

Haji Soebandi. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(12), 14219-14225.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6497>

Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.

Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. Early Childhood Islamic Education Journal, 1(01), 93-107.

Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, S., Marini, T., & Ashari, N. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini. Jakarta Timur, Indonesia: PT Bumi Aksara.

Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 109-120.

Wilhelmina, G., Lestari, P. I., & Poerwati, C. E. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak. JAKADARA: JURNAL EKONOMIKA, BISNIS, DAN HUMANIORA, 3(1). <https://doi.org/10.36002/jd.v3i1.2982>

Wahyuni, Y. S. Peran Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 15 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini :

Nama : Cinta Lestari

Nim : 212101050028

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian lain atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain. Kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam unsur kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain. Maka saya siap diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Jember, 03 November 2025
Saya yang menyatakan

Cinta Lestari
212101050028

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-12799/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala RA Darul Ibad Ajung Jember

Jln. H. Moch Noer Rt.05 Rw. 02 Desa Rowo Indah Kabupaten Ajung Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101050028

Nama : CINTA LESTARI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Permainan Tradisional Congklak Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mamlukul Hasanah S. Pd Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Juni 2025



Lampiran 3



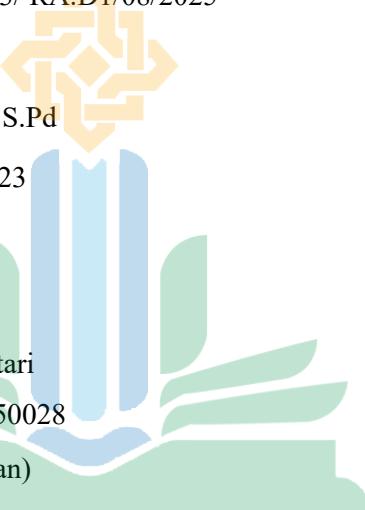
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM " DARUL IBAD "
RA DARUL IBAD

Sekretariat : Jl. H. Moch. Noer Rt 005 Rw 002 Desa Rowo Indah Kecamatan Ajung
 Kabupaten Jember 68175 HP/Telp: 082233873335 NPSN 69745027

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No: 163/ RA.D1/08/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:



Nama : Mamlukul Hasanah S.Pd

NUPTK : 4441764666300023

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa .

Nama

Cinta Lestari

. 212101050028

Semester

8 (delapan)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAILACHMAD SIDDIQ

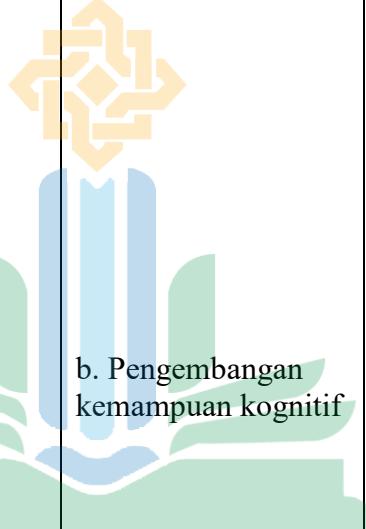
Mahasiswa tersebut benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional Conglak Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Darul Ibad Ajung Jember" selama 9 hari di lingkungan lembaga kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



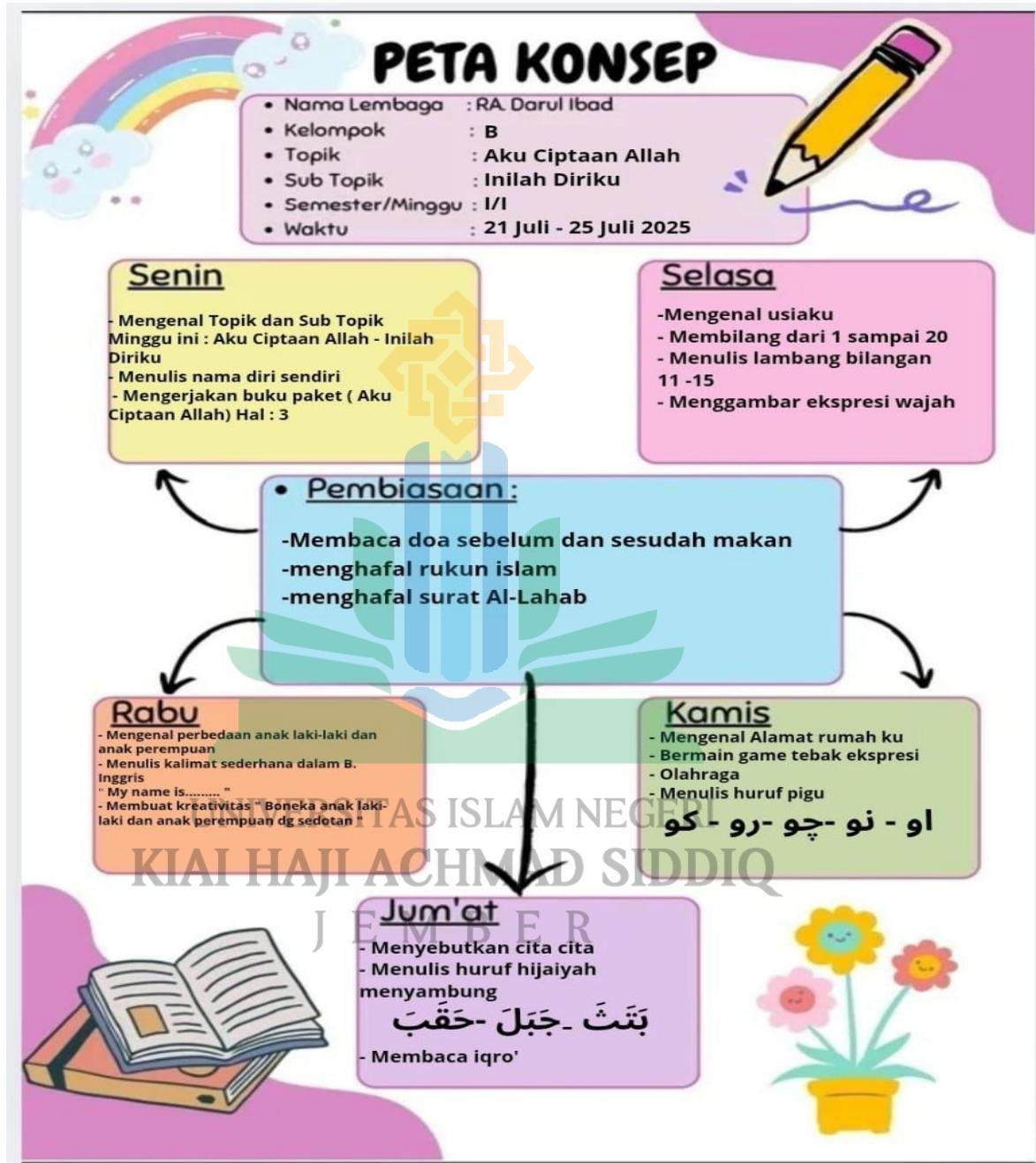
Lampiran 4

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabe	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
penerapan permainan tradisional congklak sebagai upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember	1. Permainan Tradisional congklak	 a. Implementasi permainan tradisional congklak b. Pengembangan kemampuan kognitif	- Pengertian permainan tradisional congklak - Fungsi permainan tradisional congklak - Hambatan penerapan permainan tradisional congklak - Pengertian perkembangan kognitif - Kegiatan perkembangan kognitif - Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif	1. Primer - Kepala Sekolah - Guru - Murid 2. Skunder - Dokumentasi - Kepustakaan	1. Pendekatan: Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan kelas (PTK) 3. Lokasi Penelitian: RA Darul Ibad Ajung Jember 4. Pengumpulan Data: - Observasi - Wawancara Dokumentasi	1. Bagaimana Implementasi permainan tradisional congklak sebagai Upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad ajung jember 2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak pada

Judul	Variabel	Sub Variabe	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
	2. kemampuan berhitung pada anak	c. Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kemampuan berhitung anak - Kegiatan pengembangan berhitung pada anak - Faktor yang mempengaruhi perkembangan berhitung anak -Tujuan pembelajaran - Materi Pembelajaran - Evaluasi Pembelajaran 		5. Analisis Data: - Data Reduction - Data Display Conclusion 6. Validasi Data: - Trianggulasi	anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad Ajung jember? 3. Apa saja indikator yang mempengaruhi keberhasilan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember?

Lampiran 5



Rencana Kegiatan Harian

Topik	: <i>Aku sayang Keluarga ku</i>
Sub.Topik	: <i>Senangnya menjadi diriku</i>
Sub-sub Topik	: <i>Mengenal Diri sendiri</i>
Kelompok	: <i>B</i>
Hari/Tgl/Tahun	: <i>Senin, 21 Juli 2025</i>
Semester /minggu	: <i>1 / 1</i>

Kegiatan Pagi : 07.30 – 07.45

- *Penyambutan anak*
- *Membaca Asmaul Husna*

Kegiatan Pembukaan : 07.45-08.00

- *Membaca do'a sebelum belajar*
- *Absensi kelas*
- *Membaca do'a sebelum dan sesudah makan*
- *Membaca rukun islam dan rukun iman*
- *Menghafal surat Al Lahab*

Kegiatan Inti Ke-I : 08.00-09.00

- *Guru mengajak anak untuk mengenal diri sendiri sebagai ciptaan Allah*
- *Guru mengajak anak untuk menulis kalimat sederhana*
" *Nama saya.....* "

Istirahat : 09.00 – 09.15

- *Baca Do'a ,Cuci tangan,Makan Siang, Bermain*

Kegiatan Inti Ke-II : 09.15 –09.45

- *Guru mengajak anak bernyanyi lagu anggota tubuhku*
- *Menarik garis antara kata dg gambarnya dibuku paket hal 1*

Kegiatan Penutup : 09.45 –10.00

- *Apersepsi kegiatan sebelum nya*
- *Do'a ,salam dan pulang*

Media Pembelajaran

Buku kotak
Buku paket
pensil
krayon
penghapus



Asesment : Hasil Karya



Rencana Kegiatan Harian

Topik	: <i>Aku sayang Keluarga ku</i>
Sub.Topik	: <i>Senangnya menjadi diriku</i>
Sub-sub Topik	: <i>Mengenal usiaku</i>
Kelompok	: <i>B</i>
Hari/Tgl/Tahun	: <i>Selasa, 22 Juli 2025</i>
Semester /minggu	: <i>1/ 1</i>



Kegiatan Pagi : 07.30 – 07.45

- *Penyambutan anak*
- *Membaca Asmaul Husna*

Kegiatan Pembukaan : 07.45–08.00

- *Membaca do'a sebelum belajar*
- *Absensi kelas*
- *praktek sholat dhuha*
- *Membaca do'a sebelum dan sesudah makan*
- *Membaca rukun islam dan rukun iman*
- *Menghafal surat Al Lahab*

Kegiatan Inti Ke-I : 08.00–09.00

- *Guru mengajak anak untuk mengenal usia anak didik*
- *Guru mengajak anak untuk menulis bilangan " 11,12,13,14,15"*

Istirahat : 09.00 – 09.15

- *Baca Do'a ,Cuci tangan,Makan Siang, Bermain*

Kegiatan Inti Ke-II : 09.15 –09.45

- *Guru mengajak anak bernyanyi lagu anggota tubuhku*
- *Menggambar ekspresi wajah*

Kegiatan Penutup : 09.45 –10.00

- *Apersepsi kegiatan sebelumnya*
- *Do'a ,salam dan pulang*

Media Pembelajaran

Buku kotak
Buku gambar
pensil
krayon
penghapus



Asesment : Hasil Karya





Rencana Kegiatan Harian

Topik	: <i>Aku sayang Keluarga ku</i>
Sub.Topik	: <i>Tubuhku ciptaan Allah</i>
Sub-sub Topik	: <i>Mengenal bahwa Tubuh kita ciptaan Allah</i>
Kelompok	: <i>B</i>
Hari/Tgl/Tahun	: <i>Senin, 28 Juli 2025</i>
Semester /minggu	: <i>1 / II</i>

Kegiatan Pagi : 07.30 – 07.45

- *Penyambutan anak*
- *Upacara Bendera*

Kegiatan Pembukaan : 07.45–08.00

- *Membaca do'a sebelum belajar*
- *Absensi kelas*
- *Membaca do'a sebelum dan bangun tidur*
- *Membaca 2 kalimat syahadat*
- *Menghafal surat An nasr*

Kegiatan Inti Ke-I : 08.00–09.00

- *Guru mengajak anak untuk mengenal bahwa tubuh kitaciptaan Allah*
- *Guru mengajak anak untuk menulis kalimat sederhana*
- *" Mataku untuk melihat "*

Istirahat : 09.00 – 09.15

- Baca Do'a ,Cuci tangan,Makan Siang, Bermain

Kegiatan Inti Ke-II : 09.15 –09.45

- *Guru mengajak anak bernyanyi lagu anggota tubuhku*
- *Menarik garis pada gambar yg sesuai dg pasangan nya dibuku paket hal 2*

Kegiatan Penutup : 09.45–10.00

- *Apersepsi kegiatan sebelum nya*
- *Do'a ,salam dan pulang*

Media Pembelajaran

Buku kotak
Buku paket
pensil
krayon
penghapus



Asesment : Hasil Karya



Rencana Kegiatan Harian

Topik	: <i>Aku sayang Keluarga ku</i>
Sub.Topik	: <i>Tubuhku ciptaan Allah</i>
Sub-sub Topik	: <i>Mengenal macam macam anggota tubuh</i>
Kelompok	: <i>B</i>
Hari/Tgl/Tahun	: <i>Selasa, 29 Juli 2025</i>
Semester /minggu	: <i>1/ II</i>

Kegiatan Pagi : 07.30 – 07.45

- *Penyambutan anak*
- *Membaca Asmaul Husna*

Kegiatan Pembukaan : 07.45-08.00

- *Membaca do'a sebelum belajar*
- *Absensi kelas*
- *praktek sholat dhuha*
- *Membaca do'a sebelum dan bangun tidur*
- *Membaca 2 kalimat syahadat*
- *Menghafal surat An nasr*

Kegiatan Inti Ke-I : 08.00-09.00

- *Guru mengajak anak untuk mengenal macam macam anggota tubuh*
- *Guru mengajak anak untuk menulis bilangan*
"16,17,18,19,20"

Istirahat : 09.00 – 09.15

- *Baca Do'a ,Cuci tangan,Makan Siang, Bermain*

Kegiatan Inti Ke-II : 09.15 –09.45

- *Guru mengajak anak bernyanyi lagu anggota tubuhku*
- *Menggambar anggota tubuhku dan menyebut kan jumlahnya*

Kegiatan Penutup : 09.45 –10.00

- *Apersepsi kegiatan sebelum nya*
- *Do'a ,salam dan pulang*

Media Pembelajaran

Buku kotak
Buku gambar
pensil
krayon
penghapus



Asesment : Hasil Karya



02.11 96%

rencana Kegiatan Hari..

Topik : *Aku sayang Keluarga ku*
Sub.Topik : *Tubuhku ciptaan Allah*
Sub-sub Topik : *Mengenal fungsi anggota tubuh*
Kelompok : *B*
Hari/Tgl/Tahun : *Rabu, 30 Juli 2025*
Semester / minggu : *1/ II*

Kegiatan Pagi : 07.30 – 07.45

- *Penyambutan anak*
- *Membaca Asmaul Husna*

Kegiatan Pembukaan : 07.45-08.00

- *Membaca do'a sebelum belajar*
- *Absensi kelas*
- *Membaca do'a sebelum dan bangun tidur*
- *Membaca 2 kalimat syahadat*
- *Menghafal surat An nasr*

Kegiatan Inti Ke-I : 08.00-09.00

- *Guru mengajak anak untuk mengenal fungsi dari anggota tubuhku*
- *Guru mengajak anak untuk mengenal kosakata dlm B. Inggris*
- *Guru mengajak anak untuk menulis kalimat dlm B. Inggris " My nose to breathe "*

Istirahat : 09.00 – 09.15

- *Baca Do'a ,Cuci tangan,Makan Siang, Bermain*

Kegiatan Inti Ke-II : 09.15 –09.45

- *Guru mengajak anak bermain game konsentrasi*
- *Guru mengajak anak untuk mènempel bentuk geometri membentuk anggota tubuh*

Kegiatan Penutup : 09.45 –10.00

- *Apersepsi kegiatan sebelum nya*
- *Do'a ,salam dan pulang*

Media Pembelajaran

Buku kotak
Buku gambar
pensil
krayon
penghapus

Asesment : Hasil Karya





Lampiran 6

Hasil Belajar Pre Test

Kelas : Kelompok B
 Pendidik: Yuyuk Velyanti

No	Nama	Deskripsi : menghitung 1-10	Deskripsi : menghitung benda konkret	Deskripsi : memindahkan biji sambil berhitung	Deskripsi : menghitung total biji di dua lubang
		Intuksi : cobalah menghitung 1-10 secara lisan.	Intuksi : hitunglah biji conglak pada lubang berikut.	Intuksi : pindahkan biji dari lubang ini ke lubang sebelah sambil menghitung jumlahnya.	Intuksi : hitunglah jumlah biji yang berada di masing-masing lubang.
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aghis				✓
2	Arsya			✓	
3	Arum			✓	
4	Aurel		✓		
5	Chayra				
6	Cinta				✓
7	Arin			✓	
8	Imel			✓	
9	Alan			✓	
10	Fatih			✓	
11	Azka		✓		
12	Azril				✓
13	Hafiz				✓
14	Bihan		✓		
15	Wildan				
16	Zhio				
17	Qaireen		✓		
18	Syahnaz				✓

NB :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil Belajar Post Test

Kelas : Kelompok B

Pendidik: Yayuk Velianti

No	Nama	Deskripsi : menghitung 1-10	Deskripsi : menghitung benda konkret	Deskripsi : memindahkan biji sambil berhitung	Deskripsi : menghitung total biji di dua lubang
		Intuksi : cobalah menghitung 1-10 secara lisan.	Intuksi : hitunglah biji congklak pada lubang berikut.	Intuksi : pindahkan biji dari lubang ini ke lubang sebelah sambil menghitung jumlahnya.	Intuksi : hitunglah jumlah biji yang berada di masing-masing lubang.
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aghis				✓
2	Arsya				✓
3	Arum				✓
4	Aurel			✓	
5	Chayra				✓
6	Cinta				✓
7	Arin				✓
8	Imel				✓
9	Alan				✓
10	Fatih				✓
11	Azka			✓	
12	Azril				✓
13	Hafiz				✓
14	Bihan			✓	
15	Wildan				✓
16	Zhio		✓		
17	Qaireen				✓
18	Syahnaz				✓

NB :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7

Lembar Observasi Pengamatan Awal

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto			✓		
3	Arum Ashalina Fauza			✓		
4	Aurelia Kayla Agustin		✓			
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri			✓		
7	Iklila Daat Arina			✓		
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih		✓			
10	Muhammad Al Fatih				✓	
11	Muhammad Azka Januarsyah		✓			
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli		✓			
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian	✓				
17	Qaireen Jasleen		✓			
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Keterangan Indikator

1. Anak belum mampu menghitung benda 1-10
2. Anak mampu menghitung benda 1-10 dengan bimbingan teman/guru

3. Anak mampu benda 1-10 tanpa bimbingan guru
4. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa diingatkan dan bimbingan temannya.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BSB : Bekembang Sangat Baik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Awal Pengamatan di RA Darul Ibad Ajung Jember

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto			✓		
3	Arum Ashalina Fauza			✓		
4	Aurelia Kayla Agustin		✓			
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri			✓		
7	Iklila Daat Arina			✓		
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih			✓		
10	Muhammad Al Fatih			✓		
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian	✓				
17	Qaireen Jasleen		✓			
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik
1	Belum Berkembang	1
2	Mulai Berkembang	5
3	Berkembang Sesuai Harapan	6
4	berkembang Sangat Baik	6

Jumlah	18
--------	----

Keterangan Indikator

1. Anak belum mampu menghitung benda 1-10
2. Anak mampu menghitung benda 1-10 dengan bimbingan teman/guru
3. Anak mampu benda 1-10 tanpa bimbingan guru
4. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa diingatkan dan bimbingan temannya.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Bekembang Sangat Baik

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Lembar Observasi Akhir Penelitian

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto				✓	
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin				✓	
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri				✓	
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska				✓	
9	Muhammad Alan Taufiqih				✓	
10	Muhammad Al Fatih				✓	
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian		✓			
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Keterangan Indikator

1. Anak belum mampu menghitung benda 1-10
2. Anak mampu menghitung benda 1-10 dengan bimbingan teman/guru
3. Anak mampu benda 1-10 tanpa bimbingan guru
4. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa diingatkan dan bimbingan temannya.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Bekembang Sangat Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Akhir Pengamatan di RA Darul Ibad Ajung Jember

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto				✓	
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin				✓	
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri				✓	
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska				✓	
9	Muhammad Alan Taufiqih				✓	
10	Muhammad Al Fatih				✓	
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zho Septian		✓			
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik
1	Belum Berkembang	0
2	Mulai Berkembang	1
3	Berkembang Sesuai Harapan	2
4	berkembang Sangat Baik	15
Jumlah		18

Keterangan Indikator

1. Anak belum mampu menghitung benda 1-10
2. Anak mampu menghitung benda 1-10 dengan bimbingan teman/guru
3. Anak mampu benda 1-10 tanpa bimbingan guru
4. Anak mampu menghitung benda 1-10 tanpa diingatkan dan bimbingan temannya.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Bekembang Sangat Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

Hasil Pengamatan Siklus I

Hari/Tanggal : Senin, 21 Juli 2025

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto			✓		
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin			✓		
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri			✓		
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih			✓		
10	Muhammad Al Fatih			✓		
11	Muhammad Azka Januarsyah		✓			
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan			NEGERI	✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian	✓				
17	Qaireen Jasleen			✓		
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Juli 2025

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto			✓		
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin			✓		
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri			✓		
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih			✓		
10	Muhammad Al Fatih			✓		
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian	✓				
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Hasil Pengamatan Siklus I

Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto				✓	
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin			✓		
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri				✓	
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih			✓		
10	Muhammad Al Fatih			✓		
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian		✓			
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Hari/Tanggal : Selasa, 29 Juli 2025

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto				✓	
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin			✓		
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri				✓	
7	Iklila Daat Arina			✓		
8	Imelda Fransiska			✓		
9	Muhammad Alan Taufiqih				✓	
10	Muhammad Al Fatih				✓	
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian		✓			
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Hari/Tanggal : Rabu, 28 Juli 2025

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Agistna Zahra Anindita				✓	
2	Arsya El Faqih Putra Ravianto				✓	
3	Arum Ashalina Fauza				✓	
4	Aurelia Kayla Agustin				✓	
5	Chayra Zahsy Salsabila				✓	
6	Cinta Aurelia Putri				✓	
7	Iklila Daat Arina				✓	
8	Imelda Fransiska				✓	
9	Muhammad Alan Taufiqih				✓	
10	Muhammad Al Fatih				✓	
11	Muhammad Azka Januarsyah			✓		
12	Muhammad Azril Fairuz				✓	
13	Muhammad Hafiz Maulidan				✓	
14	Muhammad Ruzbihan Baqli			✓		
15	Muhammad Wildan Aidil Mubarok				✓	
16	Muhammad Zhio Septian			✓		
17	Qaireen Jasleen				✓	
18	Syahnaz Syakira Al Mahyra				✓	

Lampiran 9

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Pertemuan ke 1 Senin, 21 Juli 2025



Pertemuan ke 2, Selasa, 22 Juli 2025



DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Pertemuan Ke-1, Senin, 28 Juli 2025



Pertemuan ke-2, Selasa 29 Juli 2025



Pertemuan ke- 3, Rabu, 30 Juli 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Wawancara bersama wali kelas B 1



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: Info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Cinta Lestari
 NIM : 212101050028
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Karya Ilmiah : Penerapan Permainan Tradisional Congklak Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di RA Darul Ibad Ajung Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar 14,6%

BAB I	: 25%
BAB II	: 17%
BAB III	: 11%
BAB IV	: 10%
BAB V	: 10%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 28 November 2025
 Penanggung Jawab Cek Plagiasi

FTIK UIN KHAS Jember

(Laily Yunita Susanti, S.Pd., M.Si.)

NIP. 198906092019032007

NB: Hasil Cek Turnitin dilampirkan pada saat meminta tanda tangan

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI

Nama Lengkap	: Cinta Lestari
NIM	: 212101050028
Tempat, Tanggal Lahir	: Talaga, 25 September 2003
E-mail	: cintalestari250903@gmail.com
Alamat	: Iriati, Distrik Wasior, Papua Barat
Fakultas/Prodi Studi	: FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2008-2013	: MI Yapis
Tahun 2013-2015	: SD NU XI Nahdlatuth Tholabah -Yasinat
Tahun 2015-2018	: MTS Yasinat
Tahun 2018-2021	: SMK Nahdlatutuh Tholabah-Yasinat