

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN
CONGKLAK MODIFIKASI DI TAMAN KANAK-KANAK HUSNUL KHOTIMAH
KOTA BENGKULU**

Suryati¹, Rismareni Pransiska²

^{1,2}PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang

¹suryati00027@gmail.com, ²pransiskaunp@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of early numeracy skills in Group A children at TK Husnul Khotimah Bengkulu City through modified congklak games. This research used Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & McTaggart model. The subjects were 15 students of Group A. The study was conducted in 2 cycles over 2 months, from March to April 2026. Data were collected through observation and documentation, then analyzed using percentage techniques. The results showed that in Cycle I, children's numeracy skills were still low: 12.5% for counting 1-10, 18.75% for the concept of more-less, and 16.25% for simple addition. After reflection and action improvement in Cycle II by simplifying the congklak holes, adding number cards 1-5, and using two-colored seeds, children's numeracy skills increased significantly. In Cycle II, 85.50% of children were able to count 1-10, 88.5% understood the concept of more-less, and 91.25% could perform simple addition with the criteria of Very Well Developed (VWD).

Keywords: Numeracy skills, game congklak modification

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok A TK Husnul Khotimah Kota Bengkulu melalui permainan congklak modifikasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart. Subjek penelitian adalah 15 siswa Kelompok A. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus selama 2 bulan, dari Maret hingga April 2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I kemampuan berhitung anak masih rendah, yaitu 12,5% untuk aspek menyebut urutan 1-10, 18,75% untuk konsep banyak-sedikit, dan 16,25% untuk penjumlahan sederhana. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada Siklus II dengan menyederhanakan lubang congklak, menambah kartu angka 1-5, dan menggunakan biji dua warna, kemampuan berhitung anak meningkat signifikan. Pada Siklus II, 85,50% anak mampu menyebut urutan 1-10, 88,5% mampu membedakan konsep banyak-sedikit, dan 91,25% mampu melakukan penjumlahan sederhana dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan congklak, modifikasi

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang sedang atau akan menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan menjadi fundamental bagi perkembangan selanjutnya. Anak-anak di usia dini adalah mereka yang termasuk dalam spektrum usia 0 hingga 6 tahun, sampai mereka berhasil menyelesaikan pendidikan mereka di tingkat TK. TK merupakan bentuk terstruktur pendidikan anak usia dini yang mengikuti kurikulum khas. (Rr. Dina Kusuma Wardhani, 2022) Tujuan utama pendidikan TK adalah untuk memfasilitasi pengembangan holistik peserta didik, mencakup beragam potensi, baik psikologis maupun fisik, yang meliputi nilai-nilai moral dan agama, keterampilan sosial, kecerdasan emosional, kemampuan kognitif, kemahiran linguistik, otonomi motorik fisik, dan ekspresi artistik, sehingga mempersiapkan mereka untuk masuk ke pendidikan dasar.

Pendidikan TK merupakan modalitas mendasar pendidikan anak usia dini yang ditandai dengan integrasi bermain dan belajar, didasarkan pada gagasan bahwa lingkungan anak secara inheren adalah permainan. Dalam konteks ini, anak-anak terlibat

dalam permainan di lingkungan TK, yang memfasilitasi kesenangan mereka dalam melakukan berbagai kegiatan. Kegiatan ini memberikan peluang pembelajaran berdasarkan pengalaman yang berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan kompetensi mereka.

Tujuan menyeluruh dari pendidikan anak usia dini adalah untuk menumbuhkan potensi multifaset anak sejak usia muda, sehingga memperlengkapi mereka untuk hidup dan meningkatkan kapasitas mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses ini mencakup kemajuan berbagai dimensi perkembangan anak, termasuk atribut moral, agama, sosial, emosional, kelangsungan hidup, linguistik, kognitif, fisik-motorik, dan artistik. Bermain berfungsi sebagai instrumen yang sangat efektif untuk menumbuhkan kemahiran linguistik anak melalui media komunikasi. Melalui proses komunikatif inilah anak dimungkinkan untuk mengartikulasikan makna mereka dan mengekspresikan emosi mereka.

Berdasarkan STPA dan kurikulum merdeka pada proses belajar mengajar terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang perlu

dikembangkan yaitu Nilai Agama dan Moral, Fisik, Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional. (Khusnul Khotimah et al., 2025). Salah satu aspek perkembangan yang berkembang sangat pesat adalah perkembangan kognitif. Proses kognitif adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami. (Maze Fitri & Muhamad Agus Maryanto 2025).

Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk menumbuhkan beragam potensi anak sejak usia dini, sehingga mempersiapkan mereka untuk hidup dan memungkinkan adaptasi mereka dengan lingkungan sekitarnya. Proses ini bertujuan untuk menumbuhkan berbagai dimensi perkembangan anak, yang mencakup pertimbangan moral serta nilai-nilai yang terkait dengan pertumbuhan agama, sosial, emosional, kemandirian, linguistik, kognitif, fisik-motorik, dan artistik. Bermain berfungsi sebagai instrumen yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan linguistik anak-anak dalam kaitannya dengan praktik komunikatif mereka. Melalui mode komunikasi inilah anak dapat mengekspresikan niat dan emosi

mereka.

Salah satu kompetensi mendasar pada anak usia dini yang memerlukan peningkatan yang cepat adalah kemahiran dalam menghitung. Berhitung anak usia dini berfungsi sebagai kerangka dasar untuk pengembangan kemampuan matematika yang membutuhkan pengembangan awal. Keterampilan berhitung pada anak-anak yang harus dipupuk mencakup kemampuan untuk menghitung, khususnya penghitungan angka berurutan dari 1 hingga 10, pemahaman konsep numerik melalui objek hingga 20, penunjukan simbol numerik dari 1 hingga 10, konstruksi urutan numerik dari 1 hingga 20 menggunakan objek, replikasi simbol numerik dari 1 hingga 10, korelasi atau pemasangan simbol angka dengan objek hingga 20, dan pencocokan angka dengan angka mereka simbol masing-masing. Kompetensi ini dapat dipupuk secara efektif melalui permainan edukasi yang menarik seperti congklak tradisional, permainan puzzle, kartu angka, jam angka, permainan pola, dan berbagai kegiatan merangsang lainnya yang meningkatkan minat anak-anak dalam belajar, sehingga meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Akibatnya, integrasi permainan berhitung dalam kurikulum TK sangat penting untuk pengembangan pengetahuan matematika dasar, memastikan bahwa anak-anak diperlengkapi secara mental untuk terlibat dengan instruksi matematika yang lebih maju dalam pendidikan dasar, yang mencakup pengenalan konsep angka, simbol numerik, warna, bentuk, ukuran, pola, dan posisi spasial melalui beragam alat dan kegiatan berbasis permainan menyenangkan yang disesuaikan untuk anak-anak (Wulandari et al., 2024)

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari pengamatan awal yang dilakukan pada semua anak yang terdaftar di TK Husnul Khotimah, yang terletak di Kota Bengkulu, terungkap bahwa 67% anak dari kelompok A (khususnya, 10 dari 15 anak) belum mencapai indikator fundamental berhitung. Pernyataan ini didukung oleh pengamatan bahwa sejumlah anak menunjukkan kebingungan dalam hal identifikasi angka. Defisit yang diamati dalam kemampuan kognitif di antara anak-anak dapat dikaitkan dengan keterbatasan penggunaan media pendidikan oleh para pendidik. Instruktur hanya memperkenalkan konsep angka melalui metode kuliah

didaktik menggunakan papan tulis dan gambar ilustratif. Pendidik memberikan penjelasan tentang gambar lift di depan kelas. Namun demikian, tampaknya tidak semua anak sepenuhnya memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran pada tingkat Taman Kanak-Kanak sangat diperlukan pada saat proses belajar mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Kegiatan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan congklak. (Vira Muthia Humaira & Zahrina Amelia (2020).

Peningkatan perkembangan individu menuju lintasan yang lebih signifikan dan terarah dalam keberadaan manusia, terutama saat anak-anak dewasa, memfasilitasi evaluasi kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak ini. Selain itu, banyak variabel mempengaruhi perkembangan anak usia dini; akibatnya, perkembangan anak-anak menunjukkan variabilitas dalam

kemampuan kognitif, minat, bakat, kreativitas, ciri-ciri kepribadian, keadaan emosional, serta interaksi fisik dan sosial mereka. Kemajuan bakat bawaan anak tidak hanya bergantung pada faktor genetik tetapi juga pada lingkungan sekitar tempat anak berada. Aspek kritis dalam membina perkembangan anak usia dini melibatkan memperlengkapi anak-anak untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep diri mereka di berbagai domain perkembangan, termasuk aspek agama, sosial-emosional, dan kemandirian, serta perkembangan bahasa, kognitif, dan fisik (Avisa Claresta Dewi et al., 2025).

Bermain merupakan mekanisme yang signifikan untuk memfasilitasi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, sehingga menjelaskan lintasan pertumbuhan anak. Meskipun bermain mungkin tampak sebagai rekreasi belaka bagi anak, itu menghasilkan keuntungan besar untuk proses perkembangan mereka. Keterlibatan dalam bermain bermanifestasi sebagai aktivitas yang dilakukan anak secara langsung dan spontan, baik dalam hubungannya dengan teman sebaya atau dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya, ditandai dengan kenikmatan, partisipasi

sukarela, dan ekspresi imajinatif, sementara juga menggabungkan emosi mereka, ketangkasan manual, atau seluruh gerakan tubuh (Susilawati dkk, 2021).

Dalam konteks bermain, anak terlibat dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, komunikasi, dan negosiasi dengan teman sebayanya. Mereka membangun skenario yang berakar pada fantasi atau imajinasi yang tanpa tekanan eksternal, sehingga memfasilitasi pengembangan kompetensi fisik, sosial, dan kognitif. Selain itu, anak-anak mengartikulasikan dan menumbuhkan respons emosional yang berasal dari pengalaman dan peristiwa sehari-hari mereka. Melalui permainan kolaboratif dan asumsi peran yang beragam, anak menumbuhkan kapasitas untuk memahami situasi dari perspektif orang lain, sehingga berpartisipasi dalam perilaku kepemimpinan atau pengikut yang akan sangat diperlukan dalam interaksi sosial orang dewasa mereka.

Berbagai macam permainan meresapi masyarakat, mulai dari opsi yang dapat diakses secara ekonomi hingga investasi finansial yang cukup besar, serta mencakup bentuk konvensional dan kontemporer. Setiap kategori permainan tertentu memiliki

potensi untuk memberikan efek menguntungkan atau merugikan. Kerangka kerja pendidikan harus dirancang untuk membimbing peserta didik menuju hasil yang konstruktif. Akibatnya, melalui keterlibatan dalam permainan, individu dapat secara bersamaan memperoleh pengetahuan. Permainan tradisional, yang merupakan warisan yang diturunkan dari generasi ke generasi, penting untuk dilestarikan karena perwujudan kearifan lokal mereka. Keterlibatan dengan permainan tradisional memfasilitasi peningkatan berbagai dimensi lintasan perkembangan anak (yunus saputra, 2018).

Permainan tradisional mewakili kategori kegiatan yang secara signifikan dapat meningkatkan kompetensi berhitung anak-anak, dengan catur menjadi contoh yang menonjol. Congklak merupakan alat permainan yang menawarkan banyak keuntungan, khususnya dalam merangsang keterampilan motorik halus, perkembangan kognitif, dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Selain itu, congklak adalah permainan yang mudah diakses di lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional congklak terutama menekankan penguasaan berhitung.

Permainan ini mencakup berbagai fungsi, termasuk peningkatan kemampuan berhitung anak dan keterampilan motorik halus. Melalui keterlibatan dengan permainan tradisional congklak, anak-anak dapat secara bersamaan belajar menghitung dengan menghitung benih congklak; lebih jauh lagi, ketika anak-anak dengan cermat menempatkan benih ke papan congklak secara individual, kegiatan ini berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik dan konsentrasi mereka.

Untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi ini, penelitian sebelumnya mengenai congklak telah menyelidiki permainan tradisional secara luas, tidak memiliki modifikasi yang dirancang khusus untuk memenuhi persyaratan pendidikan anak-anak usia prasekolah. Penelitian ini berusaha untuk memperbaiki kekurangan ini dengan menganalisis teka-teki yang diadaptasi secara unik yang menggabungkan pengurangan jumlah lubang, simbol numerik pada papan teka-teki, dan warna yang merangsang visual yang bervariasi untuk menangkap minat anak-anak, berfungsi sebagai media yang lebih tepat untuk menghitung yang selaras dengan kebutuhan perkembangan

anak-anak dalam kelompok A. Tujuan dari modifikasi ini adalah untuk membuat permainan lebih menarik, interaktif, dan mampu secara signifikan meningkatkan kompetensi berhitung anak.

Selain mengenalkan konsep bilangan, permainan congklak modifikasi juga digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam memahami konsep banyak dan sedikit. Guru mengarahkan anak untuk membandingkan jumlah biji pada setiap lubang congklak, kemudian anak diminta menentukan lubang mana yang memiliki jumlah biji lebih banyak atau lebih sedikit. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat belajar memahami konsep perbandingan jumlah secara konkret dan menyenangkan. konsep perbandingan jumlah secara konkret dan menyenangkan.

Modifikasi permainan congklak juga diterapkan dalam konteks pembelajaran penjumlahan sederhana. Anak diperintahkan untuk menggabungkan jumlah benih dari dua lubang congklak dan kemudian menghitung total kumulatif. Keterlibatan ini memfasilitasi pemahaman anak tentang prinsip dasar penjumlahan melalui objek

nyata, sehingga membuat pengalaman pendidikan lebih mudah diakses. Penggabungan bahan konkret dalam gameplay yang dimodifikasi meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan mengurangi kemungkinan kebosanan selama proses pembelajaran.

Maka tujuan Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok A TK melalui penerapan permainan congklak modifikasi, yang meliputi tiga aspek utama yaitu kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara konkret, memahami konsep banyak-sedikit melalui kegiatan membandingkan jumlah biji, serta melakukan operasi penjumlahan sederhana dengan menggabungkan dan menghitung total biji congklak. Modifikasi dilakukan dengan menyederhanakan jumlah lubang, mengurangi jumlah biji, menambah kartu angka, dan membedakan warna biji agar sesuai dengan tahap berpikir anak usia dini, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam membangun pemahaman konsep bilangan.

Permainan congklak konvensional memang sebagian besar terkait dengan wanita, meskipun tidak biasa bagi laki-laki untuk terlibat di dalamnya. Cara bermain melibatkan partisipasi duduk, yang merupakan salah satu faktor yang membuat game ini sangat cocok untuk pemain wanita. Unsur aktivitas fisik tidak terlalu signifikan dalam hobi ini. Namun, terlibat dalam permainan congklak juga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam berhitung. Congklak, atau dikenal sebagai dakon, biasanya menggunakan jenis cangkang kerang sebagai benih untuk permainan, dan jika tidak ada ini, benih dari berbagai tanaman dapat berfungsi sebagai pengganti (Sinta, 2018). Dalam domain perkembangan kognitif, anak-anak dapat memperoleh konsep nilai numerik melalui praktik penghitungan, dicontohkan dengan menyebutkan benih di dalam setiap lubang individu. Selanjutnya, anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir strategis karena mereka harus secara mahir mengelola alokasi benih yang dikumpulkan untuk menghindari penempatan ke lubang kosong lawan mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian

tindakan kelas dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan congklak modifikasi di Taman Kanak-kanak Husnul Khotimah Kota Bengkulu.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Menurut (Arikunto, 2021) penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang mengkaji tentang bagaimana sifat reflektif oleh orang yang melakukan tindakan. Penelitian tindakan kelas ini merupakan sebuah kegiatan memperbaiki proses mengajar guru dan mengembangkan kemampuan profesional secara sistematis. Penelitian ini menggunakan penelitian tidak kelas kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus yaitu, 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) arae fleksi (Arikunto, 2021).

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Husnul Khotimah Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Husnul Khotimah Kota Bengkulu pada kelompok A, 10 dari 15 anak belum mencapai indikator berhitung dasar. Peneliti mengambil subjek

penelitian di Taman Kanak- Kanak ini dikarenakan masih banyak anak TK yang kemampuan dalam mengenal bilangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Disebabkan karena kemampuan anak mengenal bilangan, membedakan konsep sedikit dan menjumlah bilangan sederhana belum berkembang optimal.

Perubahan ini telah dirancang dengan cermat untuk menyelaraskan dengan persyaratan pendidikan anak-anak usia prasekolah, menggabungkan warna-warna cerah, simbol numerik pada papan teka-teki, dan memanfaatkan beragam benih cangkak yang merangsang secara visual. Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah modifikasi permainan cangkak, ada peningkatan penting dalam kompetensi berhitung anak-anak, terutama dalam domain pengenalan angka, diferensiasi antara konsep kuantitas, dan penambahan dasar.

Menurut pendapat (Utomo et al., 2024). "Penelitian akan dilaksanakan dengan dua siklus. Seandainya siklus pertama tidak berhasil maka selanjutnya akan diberikan tindakan dengan siklus kedua. Setiap siklus

dilaksanakan pertemuan sebanyak tiga kali. Adapun tahap dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh selama penelitian kemudian diolah dengan teknik persentase.(Augustia et al., 2025).

Tabel 1 observasi kemampuan berhitung dasar anak melalui cangkak modifikasi

No.	Pertanyaan observasi	Indikator
1.	Apakah anak mampu mengambil biji sambil menyebut "satu" sampai "lima secara berurut?	Menyebut urutan bilangan 1-5
2.	Apakah anak mampu melanjutkan urutan bilangan 6-10 saat memasukan biji?	Menyebutkan urutan bilangan 6-10
3.	Apakah anak dapat menunjuk lubang sesuai angka yang disebut	Mengenal lambing bilangan 1-10
4.	Apakah anak mampu menghitung jumlah biji dilubang dengan benar ?	Korespondensi satu- satu
5.	Apakah anak menentukan lubang mana yang isinya "lebih banyak"?	Konsep lebih banyak
6.	Apakah anak dapat menentukan lubang mana yang isinya "lebih sedikit"?	Konsep lebih sedikit
7.	Apakah anak mampu menunjukan 2 lubang yang isinya "sama banyak"?	Konsep sama banyak
8.	Apakah anak dapat menggabungkan biji dari 2 lubang lalu menghitung totalnya?	Penjumlahan sederhana 1-5
9.	Apakah anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan	Mengaitkan jumlah dengan

	dengan bantuan kartu angka?	symbol
10.	Apakah anak antusias & focus selama bermain congklak modifikasi ?	Sikap & motivasi belajar

Keterangan Rubrik:

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Data hasil observasi kemampuan berhitung anak dihitung menggunakan rumus:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kemampuan anak
- f= Jumlah skor yang diperoleh anak
- N = Jumlah skor maksimal

Hasil persentase tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan sebagai berikut:

76% - 100%: Berkembang Sangat Baik (BSB)

51% - 75%: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

26% - 50%: Mulai Berkembang (MB)

0% - 25%: Belum Berkembang (BM)

Hasil persentase apabila dikategorikan mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) 80 % dapat disimpulkan keberhasilan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak berdasarkan hasil siklus I dan siklus II adapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak Modifikasi

No	Aspek yang dinilai	Kondisi Awal (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1	Anak mampu menyebutkan urutan 1-10 dalam permainan congklak modifikasi	5	12,5	85,50	Meningkat
2	Anak mampu membedakan konsep banyak sedikit dalam permainan congklak modifikasi	7	18,75	88,5	Meningkat
3	Anak mampu menjumlah dalam permainan congklak modifikasi	0	12,5	91,25	Meningkat

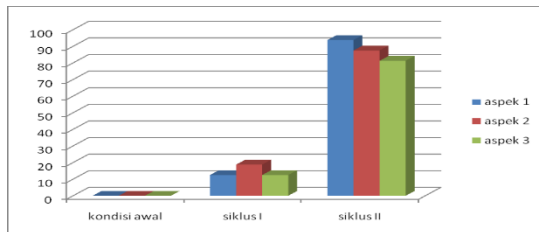
Dari table di atas dapat kita pelajari bahwa nilai persentase sudah dapat dicapai oleh anak pada semua aspek yang diteliti yaitu, 85,50% pada aspek pertama 1, 88,5% pada aspek kedua, dan 91,25% pada aspek ketiga.

Siklus I: Perencanaan strategis, implementasi, observasi, dan refleksi, sambil mengatasi kekurangan yang diidentifikasi dalam Siklus I. Siswa menunjukkan kebingungan yang berkelanjutan mengenai konsep numerik, dengan kemampuan untuk menghitung tanpa pemahaman yang komprehensif tentang simbol numerik. Hasil Siklus I sangat tidak memuaskan, karena target kinerja (PTK) ditetapkan pada ambang minimum 80% (BSB); Namun, hasil Siklus I dicatat hanya 12,5% - 18,75%, menunjukkan bahwa intervensi telah terbukti tidak efektif. Selain itu, refleksi dari Siklus I mengungkapkan kekurangan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang simbol angka. Prinsip dasar dari studi penelitian ini didasarkan pada sifat berulang dari siklus yang ditujukan untuk peningkatan, yang memerlukan transisi ke Siklus II untuk mengatasi kekurangan yang diidentifikasi dalam Siklus I.

Pembelajaran Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan menggunakan congklak modifikasi hasil refleksi Siklus I, yaitu papan congklak dengan lubang diperbesar, ditempel kartu angka 1-5, dan biji dua warna merah-biru. Anak dibagi kelompok kecil dan diberi instruksi konkret untuk menghitung sambil memasukkan biji, membandingkan jumlah biji antar lubang, serta menjumlahkan biji dua warna lalu menunjuk kartu angka yang sesuai. Respons anak sangat positif mereka antusias bermain karena media lebih konkret, fokus meningkat dari 5 menit menjadi lebih dari 10 menit, dan mulai memahami hubungan jumlah-simbol angka sehingga berani menunjuk lambang bilangan dengan benar. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan yaitu 85,50% anak mencapai BSB pada aspek menyebut urutan 1-10, 88,5% pada aspek konsep banyak-sedikit, dan 91,25% pada aspek penjumlahan sederhana, sehingga target PTK >80% tercapai dan kelemahan pemahaman simbol angka di Siklus I berhasil diatasi.

Supaya lebih jelas peningkatan kemampuan mengenal bilangan dapat kita lihat pada grafik berikut :

Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Congklak Modifikasi



Hasil observasi awal pada siklus pertama menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat. Hasil kondisi awal pada penelitian ini diketahui bahwa pada aspek pertama, anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB) sebesar 5%. Keadaan ini meningkat pada hasil siklus I yaitu 12,5% dan meningkat di siklus II menjadi 85,50%. Aspek kedua, pada kondisi awal tidak ada yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB) atau 7%, meningkat di siklus I menjadi 18,75% dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Aspek ketiga, pada kondisi awal tidak ada yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB), meningkat menjadi 12,5% pada siklus I dan meningkat menjadi 91,25% pada siklus II.

Tingkat kemampuan anak dalam Permainan congklak modifikasi dapat menyajikan konsep abstrak

seperti bilangan dan penjumlahan anak tidak hanya membayangkan angka, tetapi langsung melihat memegang, dan memindahkan biji, aktivitas ini memfasilitasi pembentukan skema mental tentang pencapaian indikator berhitung dasar.

Menurut (A et al., 2023) Tujuan pendidikan meliputi konsepsi ideal tentang nilai-nilai yang berbudi luhur, transenden, terpuji, akurat, dan estetis yang berkaitan dengan keberadaan manusia. Tujuan pendidikan mencakup fungsi ganda, yaitu, untuk memberikan bimbingan bagi semua upaya pendidikan dan untuk mewakili aspirasi yang ingin dicapai oleh semua kegiatan pendidikan. Sebagai elemen integral dari pendidikan, tujuan pendidikan memegang status yang signifikan dalam kaitannya dengan konstituen lain dari kerangka pendidikan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Aryani, 2015).

Menurut Nasywa Assyifa Sabrina et al. (2023), cara pembelajaran matematika pada anak dapat dilakukan dengan: 1) Pembelajaran naturalis, yaitu pembelajaran yang

diberikan dalam lingkungan yang terencana baik di rumah maupun di sekolah; 2) Pengalaman, yaitu pembelajaran formal yang diprakarsai oleh orang dewasa; 3) Pengalaman pembelajaran struktural, yaitu aktivitas pembelajaran terencana.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa permainan congklak modifikasi mampu meningkatkan disiplin anak, anak bersikap lebih tertib dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung dasar anak. Permainan congklak yang dilaksanakan mampu menarik perhatian anak karena media yang digunakan sudah dimodifikasi dengan berbagai bentuk dan berbagi warna.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tabung Pintar di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lubuk Basung. Permasalahan yang dibahas kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak belum berkembang sehingga dilakukan tindakan kelas permainan tabung pintar dengan hasil kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan congklak modifikasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan berhitung dasar anak kelompok A. Dapat disimpulkan bahwa : 1) Peningkatan kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-10 terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan 1-10 melalui aktivitas konkret memindahkan biji. Pada kondisi awal, hanya 5 % anak yang mampu pada siklus I dan mencapai 85,50 % anak pada siklus II dengan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan 6,67% lainnya mencapai katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). 2) Peningkatan Kemampuan Membedakan Konsep Banyak-Sedikit kemampuan anak dalam membandingkan jumlah benda dan menentukan konsep banyak-sedikit juga mengalami peningkatan. Dari kondisi awal sebesar 7%, meningkat menjadi 12,5% pada Siklus I, dan pada Siklus II sebesar 88,50% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), serta 13,33% mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Media congklak modifikasi dengan jumlah biji yang sedikit memudahkan anak melakukan

perbandingan visual secara langsung. 3) Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan Sederhana aspek ini menunjukkan peningkatan paling signifikan. Pada kondisi awal, 0% anak mampu melakukan penjumlahan sederhana. Setelah tindakan Siklus I meningkat menjadi 18,75%, dan pada Siklus II melonjak menjadi 91,25% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini disebabkan oleh mekanisme komposisi bilangan yang terjadi saat anak mengumpulkan dan menghitung total biji di akhir permainan. Motivasi intrinsik anak meningkat karena pembelajaran dikemas dalam permainan yang menyenangkan, sehingga anak aktif berpartisipasi tanpa merasa terbebani. Permainan congklak modifikasi dapat dijadikan alternative pembelajaran berhitung yang efektif di Taman Kanak-Kanak bagi anak yang memerlukan pendekatan konkret dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyati, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Kartu Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Paud Nurul Huda Desa Montok Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Aryani, N. (2015). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*,
- Augustia, A. D., Agustia, C. N., Azzahra, D., Hakim, L., & Pratiwi, V. (2025). Analisis Validitas dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Software Anates pada Mata Pelajaran Perpajakan. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis*,
- Avisa Claresta Dewi, Edy Soesanto, & Lutfiana Qorisya Azmy. (2025). Peran Pengembangan Potensi Diri dalam Menemukan dan Mengasah Minat Bakat. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*.
- Khusnul Khotimah, Shanda Agusti Ramadani, Windri Bella Hovina, & Akmillah Ilhami. (2025). Improving the Ability to Recognize Letters Through the Interactive Card Playing Method in 5-6 Year Old Children at Punai Kindergarten. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Meza Fitria & Muhamad Agus Maryanto. (2025). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024).
- Rr. Dina Kusuma Wardhani. (2022). Dasar Pendidikan Anak Usia Dini menuju Pendidikan Sekolah Dasar.
- Susilawati dkk. (2021). Modifikasi Congklak Buat Kognitif Anak Usia Dini.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian

Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*.

Vira Muthia Humairo & Zahrina Amelia. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak.

Wulandari, W., Alya, S., & Agustina, T. (2024). Melatih Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak.

Yunus saputra, S. (2018). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*), 3(1), 1–11.