

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN URUTAN
BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL PELANGKUNG MODIFIKASI DESA LANGAN
KABUPATEN MELAWI KALIMANTAN BARAT**

Tresia Afil¹, Lukmanulhakim², Annisa Amalia³
^{1,2,3} PGPAUD FKIP Universitas Tanjungpura
tresafila@gmail.com

ABSTRACT

Playing is one of the needs of early childhood and is an important tool in their learning process, including developing cognitive abilities. One aspect of cognitive development is the ability to sequence numbers. This study aims to determine the ability of children aged 5-6 years in sequencing numbers through the traditional game of Pelangkung in Langan Village, West Kalimantan. The research method used a descriptive qualitative approach with participatory observation techniques, involving two 6-year-old children as research subjects. The results show that the Pelangkung game has the potential to help children understand number sequences through the activity of counting and taking game stones sequentially, thereby developing their ability to determine number sequences more accurately and independently.

Keywords: *Early childhood, Cognitive, Traditional Games*

ABSTRAK

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia dini serta menjadi sarana penting dalam proses belajar mereka, termasuk mengembangkan kemampuan kognitif. Salah satu aspek perkembangan kognitif yaitu kemampuan mengurutkan urutan bilangan. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengurutkan urutan bilangan melalui permainan tradisional pelangkung di Desa Langan, Kalimantan Barat. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif, melibatkan dua anak berusia 6 tahun sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pelangkung berpotensi membantu anak dalam memahami urutan bilangan melalui aktivitas menghitung dan mengambil batu permainan secara berurutan sehingga dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menentukan urutan bilangan dengan lebih tepat dan mandiri.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kognitif, Permainan Tradisional

A. Pendahuluan

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak usia dini dan menjadi sarana penting dalam proses belajar mereka. Melalui bermain, anak dapat

mengembangkan seluruh aspek perkembangan, termasuk kognitif. Salah satu cara efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak adalah dengan menerapkan

kegiatan berbasis permainan (Dewi, 2022). Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi media anak untuk mengekspresikan diri (Harbiyah & Lukmanulhakim, 2022).

Menurut (Handayani et al., 2022) dan (Sitorus, 2023) salah satu bentuk permainan yang bernilai edukatif adalah permainan tradisional, permainan ini diwariskan secara turun-temurun dan dilakukan untuk mendatangkan kesenangan, namun juga terbukti mendukung perkembangan anak meski menggunakan alat yang sederhana. Bermain tradisional dapat meningkatkan konsentrasi, keterampilan sosial, dan perkembangan kognitif, sebagaimana dinyatakan Hetherington dan Parke dalam (Novi, 2016), serta di dukung oleh (Prima & Lestari, 2022) bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh positif terhadap kognitif anak, dimana menurut (Veronica, 2018) bahwa perkembangan kognitif perlu di stimulasi sejak dini.

Permainan tradisional memiliki ciri khas berupa usianya yang sudah lama, asal-usulnya tidak jelas, serta tidak diketahui siapa penciptanya

maupun darimana tepatnya berasal. Permainan ini umumnya diwariskan dari satu orang ke orang lain, dan kadang mengalami perubahan nama dan bentuk, meskipun konsep dasarnya tetap sama (Ali, 2023). Permainan tradisional, sebagai salah satu bentuk aktivitas bermain, juga memiliki nilai edukatif karena merupakan bagian dari budaya masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Menurut James Danandjaja dalam (Sumarsono, Nurwansyah, 2022), permainan tradisional termasuk bentuk folklore yang disebarakan melalui lisan. Sejalan dengan itu, Cooney (1999) serta Ulker & Gu (2004) juga menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas yang diwariskan lintas generasi dan bermanfaat bagi perkembangan akademik anak (Kurniati, 2016). Lebih lanjut, (Sesrita et al., 2023) memperkenalkan konsep etnomatematika, yaitu pendekatan pembelajaran matematika yang menggabungkan konsep matematika dengan budaya masyarakat setempat.

Menurut Jean Piaget, bermain dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Piaget menekankan dua proses adaptasi kognisi yaitu 1);

Asimilasi, menyesuaikan realitas agar sesuai dengan struktur kognisi. 2); Akomodasi, mengubah struktur kognisi agar sesuai dengan realitas. Menurut Piaget, bermain didominasi asimilasi, sehingga anak tidak belajar hal baru, tetapi mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang diperoleh. (Tedjasaputra, 2001, pp. 7–11).

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berhitung. Menurut Gersten & Chard dalam (Reid, 2016), sebelum masuk sekolah formal, anak usia prasekolah sudah menunjukkan perkembangan signifikan dalam keterampilan numerasi, seperti mengenali pola, memahami angka, dan menyelesaikan masalah sederhana Berhitung melibatkan proses menghitung benda secara bertahap sambil menyebutkan angka dalam urutan tertentu, guna mengetahui jumlah total benda yang ada (Yuliasih & Mayasarokh, 2023). Menurut Khadijah (2016:143) Menghitung benda tidak hanya sebatas menyebutkan angka, tetapi juga mengkoordinasikan penyebutan angka dengan objek (Jannah, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Marwiyah, Eneng Sri Susilawati dan Hadi Sutiawan (2024) menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun meningkat dari 35% menjadi 83,1% setelah menggunakan media permainan tradisional.

Permainan tradisional Pelangkung merupakan sebuah permainan yang berasal dari masyarakat Dayak Seberuang di Desa Langan, Kecamatan Belimbing, Kabupaten Melawi. Selain Pelangkung, seperti gasing, lompat tali, engklek, petak umpet, dan egrang juga merupakan permainan yang terdapat di desa Langan. Namun, permainan-permainan tersebut sebagian besar sudah pernah diteliti dan memiliki literatur ilmiah. Berbeda halnya dengan permainan Pelangkung yang hingga saat ini belum banyak dikaji secara ilmiah, meskipun memiliki kemiripan dengan permainan bekel karena sama-sama melibatkan kegiatan memantulkan objek. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat merekomendasikan pengembangan dan penggalakan

kembali permainan *Pelangkung* sebagai salah satu media belajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dimana menurut (Al Ningsih, 2021) aktivitas menghitung dalam permainan mampu melatih kemampuan berhitung anak, seperti yang juga ditemukan dalam penelitian tentang permainan bekel.

Penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya karena mengkaji permainan tradisional *Pelangkung* yang belum banyak diteliti secara ilmiah, khususnya dalam konteks pengembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks lokal di Desa Langan, sehingga memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai praktik permainan tradisional di lingkungan masyarakat. Dengan fokus kajian yang mendeskripsikan potensi permainan *Pelangkung* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun melalui tahapan permainan yang dilakukan secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Menurut Strauss & Corbin (1997) serta Bogdan & Taylor (1992) bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang atau perilaku yang diamati (Wiratna, 2023, p. 6). Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai pengamat. Lokasi penelitian ini dilakukan di desa Langan, kecamatan Belimbing kabupaten Melawi, provinsi Kalimantan Barat. Adapun subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di desa Langan dan tokoh adat Desa Langan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif dan tidak terstruktur. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana anak-anak usia 5-6 tahun bermain. Dokumentasi dilakukan selama kegiatan observasi berlangsung. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi yang berisi indikator menghitung benda pada anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1984), yaitu *data collection*, *data*

reduction, data display dan conclusion drawing (Sugiyono, 2020, p. 246).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi ketika bermain pelangkung, yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 02 dan 03 Oktober 2025, diperoleh data mengenai kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang menjadi subjek penelitian. Observasi dilakukan terhadap dua anak, yaitu RGN (Laki-laki, 6 tahun) dan MAT (Laki-laki, 6 tahun). Keduanya terlihat antusias mengikuti permainan sejak awal hingga akhir.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tokoh adat Desa Langan, diketahui bahwa permainan tradisional Pelangkung mengalami perkembangan dari bentuk permainan lama menjadi permainan yang telah dimodifikasi. Perbedaan utama antara permainan Pelangkung bersi lama dan versi yang telah dimodifikasi terletak pada objek permainan serta teknik pelaksanaannya. Pada permainan versi lama, objek yang digunakan berupa biji karet atau batu kecil tanpa menggunakan kelereng. Permainan dilakukan tanpa proses memantulkan objek ke lantai. Pemain

hanya melambungkan biji karet atau batu kecil ke udara, kemudian menangkapnya kembali sebelum jatuh. Apabila pemain tidak berhasil menangkap objek tersebut, maka pemain dinyatakan gagal dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya. Permainan ini dapat dilakukan diberbagai tempat selama permukaan tanah cukup rata dan tidak memerlukan media khusus.

Sementara itu, permainan pelangkung yang telah dimodifikasi menggunakan sepuluh batu kecil dan satu buah kelereng sebagai alat permainan. Permainan dilakukan di atas lantai keramik atau permukaan yang rata karena dalam pelaksanaannya pemain harus memantulkan kelereng ke lantai. Aturan dasar permainan tetap sama, yaitu pemain harus menyelesaikan setiap tahapan secara berurutan. Namun, pada permainan yang dimodifikasi terdapat tambahan unsur koordinasi gerak melalui aktivitas memantulkan dan menangkap kelereng.

Permainan dimulai dengan seluruh pemain melakukan suit untuk menentukan urutan bermain. Pemain yang memenangkan suit memperoleh

kesempatan pertama untuk memulai permainan. Permainan pelangkung terdiri atas sepuluh tahapan permainan. Pada tahap pertama pemain memantulkan kelereng ke lantai, kemudian mengambil satu batu kecil, lalu menangkap kembali kelereng sebelum jatuh ke lantai. Pada tahap kedua pemain mengambil dua batu sekaligus setelah memantulkan kelereng. Selanjutnya, pada tahap ketiga hingga tahap kesembilan, jumlah batu kecil yang diambil terus bertambah secara bertahap, mulai dari tiga hingga sembilan, jumlah batu kecil yang diambil terus bertambah secara bertahap, mulai dari tiga hingga sembilan batu kecil dalam satu kali gerakan setelah kelereng dipantulkan.

Tahap kesepuluh merupakan tahap akhir permainan. Pada tahap ini, pemain menyembunyikan kelereng di salah satu genggaman tangan, kemudian pemain lain diminta menebak posisi kelereng tersebut. Tahapan ini menjadi penutup dalam permainan pelangkung yang telah dimodifikasi.

Indikator kemampuan mengurutkan urutan bilangan ini diamati melalui kemampuan anak

menyebutkan angka secara berurutan saat menghitung langkah-langkah permainan atau jumlah biji yang dikumpulkan. RGN sudah mampu menyebutkan urutan angka dengan cukup lancar hingga angka 10 tanpa melompati urutan. Ketika bermain, ia tampak percaya diri menghitung batu permainan sambil berkata, “satu, dua, tiga, empat, lima dst”. Namun, ketika permainan berlangsung lebih lama, RGN kadang melewati satu angka, misalnya ketika berada di tahap 8 dan 9, RGN menghitung dari angka lima langsung ke tujuh. Lalu menyadari kesalahannya dan mengulang berhitung kembali.

Berbeda dengan itu, MAT masih tampak mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka. Kadang ia hanya mampu menyebutkan angka sampai “enam” dan kadang mengulang angka yang sama. Saat peneliti menanyakan urutan setelah angka enam, MAT tampak berpikir sejenak, lalu menebak dengan kata “delapan atau sembilan”. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan MAT dalam mengurutkan bilangan masih berkembang dan perlu stimulasi lanjutan.

Kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan terlihat dari

bagaimana mereka menyebutkan angka secara berurutan saat mengambil batu dalam setiap tahap permainan Pelangkung. Aktivitas ini menuntut anak untuk mengingat urutan bilangan sambil menyesuaikannya dengan benda-benda konkret yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi, RGN mampu menyebutkan urutan angka dari satu hingga sepuluh dengan cukup lancar dan percaya diri, misalnya saat menghitung batu permainan sambil berkata, “satu, dua, tiga, empat, lima, dst.” Namun, ketika permainan berlangsung lebih lama, RGN kadang melewati satu angka, misalnya dari lima langsung ke tujuh, lalu menyadari kesalahannya dan mengulang perhitungan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun RGN sudah memahami urutan bilangan, anak masih perlu berlatih agar konsisten.

Sebaliknya, MAT masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan angka. Ia kadang hanya mampu menyebutkan angka sampai enam, dan terkadang mengulang angka yang sama. Saat ditanya urutan setelah angka enam, MAT tampak berpikir sejenak dan menebak dengan

kata “delapan atau sembilan.” Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan MAT dalam mengurutkan bilangan masih berkembang dan memerlukan stimulasi lanjutan.

Permainan Pelangkung secara alami memberi kesempatan bagi anak untuk mengingat urutan angka, karena setiap tahapan permainan melibatkan aktivitas menghitung batu. Ketika RGN mengurutkan bilangan sambil menyesuaikan jumlah batu yang dipegang dengan tahap permainan, anak belajar menyebutkan angka secara berurutan sambil mengaitkannya dengan benda konkret di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Purwanti, 2020), bahwa anak mampu menyebutkan angka dari satu sampai sepuluh secara berurutan sambil mencocokkannya dengan jumlah benda yang sesuai.

Secara teoritis, kemampuan ini sejalan dengan Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai berpikir secara simbolik dan matematis (Must & Kata, 2021). RGN sudah mampu mengurutkan angka dengan baik, meskipun kadang melewati satu angka, menunjukkan

bahwa anak memahami bahwa setiap angka memiliki posisi tertentu dalam urutan dan tidak bisa ditukar (Khadijah, 2016; 53).

Perbedaan kemampuan antara RGN dan MAT juga mencerminkan variasi perkembangan kognitif yang wajar pada usia tersebut. Vygotsky menekankan bahwa setiap anak memiliki zona perkembangan proksimal yang berbeda, sehingga anak yang mendapatkan bimbingan dari teman sebaya atau orang dewasa akan lebih cepat memahami konsep yang sulit dikuasai sendiri (Ardiati, 2021).

D. Kesimpulan

Permainan ini berpotensi dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, terlihat dari keterlibatan anak secara langsung dalam mengurutkan urutan bilangan sesuai tahap perkembangannya.

Bagi peneliti selanjutnya melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas cakupan penelitian, misalnya meneliti pengaruh permainan pelangkung terhadap aspek kognitif lainnya seperti kemampuan *problem solving* atau kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (1st ed.). Perdana Publishing.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana. <http://books.google.co.id/books>
- Novi, M. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press. <https://books.google.co.id/books>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sumarsono, Nurwansyah, R. (2022). *PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA*. uwais inspirasi indonesia. <https://books.google.co.id/books>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo. <https://books.google.co.id/books>
- Wiratna, S. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. PUSTAKA BARU PRESS.

Artikel in Press :

- Reid, K. (2016). Counting on it: Early Numeracy Development and the Preschool Child. *Australian Council for Educational Research (ACER)*, 17. http://research.acer.edu.au/learning_processes/19

Jurnal :

- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Ali, M. (2023). Meningkatkan

- Koordinasi Mata Tangan Dan Kaki Anak Melalui Permainan Tradisional. *Journal of Sport Science and Tourism Activity (JOSITA)*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.62870/josita.v2i2.22485>
- Ardiati, L. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*, 1–117.
- Artikel, I. (2024). *Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia*
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Handayani, L. P., Marmawi, M., & Lukmanulhakim, L. (2022). Permainan Tradisional Tepok Antri Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Anjungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54867>
- Harbiyah, A., & Lukmanulhakim, M. R. (2022). Permainan tradisional congklak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di Paud Taman Pena. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran KHATULISTIWA*, 11(10), 2095–2107. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58787>
- Jannah, bambang perastyo dan L. miftahul. (2021). Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Kajian Pustaka Skripsi*, 17–61.
- Must, A., & Kata, D. (2021). *Universitas Muria Kudus*.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2022). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 5, 199–206. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/2240/1765>
- Purwanti, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jmece*, 01(01), 45–54.
- Sesrita, A., Edwita, & Gusti, Y. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 01, 1–23.
- Sitorus, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1SD Negeri 101912 Pagar Merbau. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3259>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Yuliasih, S., & Mayasarokh, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3232>