

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL MELALUI PERMAINAN
CONGLAK DI TK AZ-ZAHRA DESA TERAPU KECAMATAN ALUH-ALUH**

Ahmad Saidi¹, Noor Baiti², Muhammad Yusuf³, Uswatun Nisa⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

¹ahmdahmaaad2019@gmail.com, ²noorbaiti@umbjm.ac.id,

³muhammadyusuf@umbjm.ac.id, ⁴Uswatunnisa@umbjm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine and describe the implementation of the congklak game in enhancing early numeracy skills at Az-Zahra Kindergarten, Terapu Village. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted with a group of 10 children (Group A) at Az-Zahra Kindergarten, Terapu Village. The research was carried out over two cycles comprising four meetings, covering four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate that the use of the congklak game (dakuan/bedakuan) as a learning medium consistently and significantly improved the early numeracy skills of children aged 4–5 years at Az-Zahra Kindergarten across each cycle. Teacher activity improved from the "Adequate" category (62.50%) in Cycle I, Meeting 1, to the "Very Good" category (95.45%) in Cycle II, Meeting 2; meanwhile, child activity increased from the "Less Active" category (49.76%) to the "Very Active" category (85.36%) by the end of the study. Concurrently, the children's learning mastery regarding early numeracy skills increased gradually: from 20% in Cycle I, Meeting 1, to 40% in Cycle I, Meeting 2; then to 70% in Cycle II, Meeting 1; and finally reaching 100% in Cycle II, Meeting 2. At this final stage, 7 children (70%) were in the "Developing Very Well" (BSB) category and 3 children (30%) were in the "Developing as Expected" (BSH) category, with no children remaining in the "Beginning to Develop" or "Not Yet Developing" categories. Thus, the congklak game—as a learning medium based on Banjar local wisdom—proved effective in enhancing the early numeracy skills of young children at Az-Zahra Kindergarten, Terapu Village.

Keywords: Improving, Early Numeracy Skills, Congklak Game.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal di TK Azzahra Desa Terapu. Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Az-Zahra Desa Terapu, pada anak kelompok A dengan jumlah anak 10 orang, kegiatan PTK dilakukan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan yang memuat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan congklak (dakuan/bedakuan)

sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 4–5 tahun di TK Az-Zahra Desa Terapu secara konsisten dan signifikan pada setiap siklusnya. Aktivitas guru meningkat dari kategori Cukup (62,50%) pada Siklus I Pertemuan 1 hingga mencapai kategori Sangat Baik (95,45%) pada Siklus II Pertemuan 2, sementara aktivitas anak meningkat dari kategori Kurang Aktif (49,76%) menjadi kategori Sangat Aktif (85,36%) pada akhir penelitian. Sejalan dengan itu, ketuntasan belajar anak dalam kemampuan berhitung awal meningkat secara bertahap dari 20% pada Siklus I Pertemuan 1, menjadi 40% pada Siklus I Pertemuan 2, kemudian 70% pada Siklus II Pertemuan 1, dan mencapai 100% pada Siklus II Pertemuan 2, dengan 7 anak (70%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak (30%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang maupun Belum Berkembang. Dengan demikian, permainan congklak sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal Banjar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini di TK Az-Zahra Desa Terapu.

Kata Kunci: Meningkatkan, Kemampuan Berhitung Awal, Permainan Congklak.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase paling fundamental dalam membentuk kemampuan dasar anak, termasuk perkembangan kognitif yang menjadi landasan bagi proses belajar di jenjang berikutnya. Salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif tersebut adalah kemampuan berhitung awal, yang meliputi kemampuan mengenal angka, mencocokkan jumlah benda, membandingkan kuantitas, serta belajar pengelompokan sederhana. Kemampuan ini menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran matematika

di sekolah dasar. Keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara optimal dan dengan hasil pembelajaran yang mampu menjadi jembatan bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan selanjutnya. Sejalan dengan pendapat di atas, Khadijah dan Zahriani berpendapat bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun atau menurut pakar 08 tahun, dimana usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*)

Meskipun berhitung awal merupakan keterampilan dasar yang

sangat penting, kenyataannya tidak semua lembaga PAUD memiliki kondisi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut. Fenomena tersebut terlihat jelas di TK Az-zahra Desa Terapu, sebuah sekolah yang terletak di daerah terpencil di ujung kabupaten. Kondisi geografis desa yang jauh dari pusat kota menyebabkan keterbatasan akses terhadap fasilitas pendidikan yang memadai.

Keterbatasan tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, penjelasan lisan, dan lembar kerja sederhana untuk mengenalkan konsep berhitung. Pendekatan seperti ini kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan penggunaan benda konkret. Kurangnya variasi media pembelajaran mengakibatkan anak kurang termotivasi, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep kuantitatif dasar. Melalui wawancara awal dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar anak di TK Az-zahra belum mampu

menunjukkan kemampuan berhitung sesuai tahap perkembangan usianya, seperti menghitung benda secara benar, memahami hubungan jumlah dan angka, serta mengurutkan bilangan sederhana.

Berikut data prasiklus kemampuan berhitung awal anak TK Az-zahra :

Tabel 1. Kompetensi Dasar Berhitung
Awal sesuai STTPA No 38 Tahun 2024

N o	Indikator Utama	Kemampu an Spesifik	Ka teg ori	Juml ah anak	%
1	Hubunga n antar bilangan	Mencocok kan lambang bilangan dengan jumlah benda	BB	4 anak	40 %
2	Mengide ntifikasi pola	Mengurut kan benda berdasark an ukuran dan warna	M B	2 anak	20 %
3	Mengena li bentuk	Menyebut kan angka 1-10 dengan benar.	BS H	2 anak	20 %
4	Mengkla sifikasika n objek	Memaha mi konsep banyaksedikit	M B	2 anak	20 %

Melihat permasalahan tersebut di atas, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik dan sesuai karakteristik perkembangan anak, tetapi juga realistis untuk diterapkan di lingkungan sekolah yang minim fasilitas. Salah satu solusi yang relevan

adalah pemanfaatan permainan tradisional congklak. Permainan congklak dipilih sebagai media dalam penelitian ini, karena memiliki relevansi yang kuat dengan pengembangan kemampuan berhitung awal anak usia dini, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung.

Congklak sebagai permainan tradisional menggunakan alat sederhana berupa papan dan biji yang memungkinkan anak melakukan aktivitas membilang, mengelompokkan, serta memahami konsep jumlah secara konkret dan berulang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di lembaga PAUD secara sistematis dan berkelanjutan. Adapun model penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan yaitu model Kemmis dan McTaggart dalam Eka Oktavianingsih yang terdiri atas

empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia dini kelompok A yang berjumlah 10 orang. Terdiri dari 8 siswa Perempuan dan 2 siswa laki-laki di TK Az-zahra Penelitian ini berfokus pada penerapan permainan tradisional Congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 60 menit sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di Lembaga.

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods (metode campuran), yaitu menggabungkan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui permainan congklak di TK AzZahra Desa Terapu Kecamatan AluhAluh.

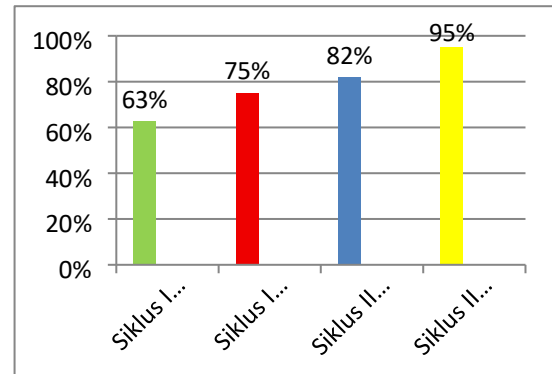
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Aktivitas Guru

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru secara konsisten dari setiap pertemuan. Pada Siklus I Pertemuan 1, aktivitas guru memperoleh skor 55 (62,50%) dengan kategori Cukup. Pada Siklus I Pertemuan 2 meningkat menjadi 66 (75,00%) dengan kategori Baik. Pada Siklus II Pertemuan 1 kembali meningkat menjadi 72 (81,82%) dengan kategori Baik, dan pada Siklus II Pertemuan 2 mencapai puncaknya dengan skor 84 (95,45%) dalam kategori Sangat Baik.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Guru

Siklus/Pertemuan	Skor	Persentase	Kategori	Peningkatan
Siklus I — P1	55	62,50%	Cukup	—
Siklus I — P2	66	75,00%	Baik	+12,50%
Siklus II — P1	72	81,82%	Baik	+6,82%
Siklus II — P2	84	95,45%	Sangat Baik	+13,63%

Adapun grafik peningkatan tiap pertemuan dapat dilihat berikut ini:



Grafik 1 Peningkatan Aktivitas Guru

Peningkatan yang paling signifikan terjadi antara Siklus II Pertemuan 1 dan Pertemuan 2, di mana guru berhasil mencapai skor maksimal pada 19 dari 22 aspek yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan secara berkesinambungan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aktivitas Anak

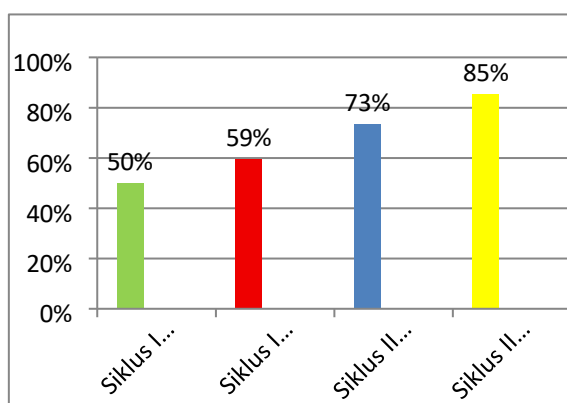
Aktivitas anak juga mengalami peningkatan yang signifikan dan konsisten. Pada Siklus I Pertemuan 1, rata-rata aktivitas anak hanya 49,76% (Kurang Aktif), kemudian meningkat menjadi 59,29% (Cukup Aktif) pada Siklus I Pertemuan 2, selanjutnya meningkat menjadi 73,33% (Aktif)

pada Siklus II Pertemuan 1, dan mencapai puncaknya pada 85,36% (Sangat Aktif) di Siklus II Pertemuan 2.

Tabel 3. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Anak

Siklus/ Pertemuan	Rata - rata Skor	Persen tase	Kategor i	Pening katan
Siklus I - P1	41,8	49,76 %	Kurang Aktif	—
Siklus I - P2	49,8	59,29 %	Cukup Aktif	+9,53%
Siklus II - P1	61,6	73,33 %	Aktif	+14,04 %
Siklus II - P2	71,7	85,36 %	Sangat Aktif	+12,03 %

Adapun grafik peningkatan tiap pertemuan dapat dilihat berikut ini:



Grafik 2 Peningkatan Aktivitas Anak

Peningkatan aktivitas anak ini dapat dijelaskan melalui teori bermain

Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain merupakan zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD) di mana anak dapat belajar hal-hal yang lebih kompleks dengan bantuan orang lain. Melalui permainan congklak yang dilakukan secara berpasangan, anak mendapatkan kesempatan untuk belajar bersama teman sebaya (*peer learning*) sekaligus mendapat bimbingan dari guru.

Senada dengan hal tersebut, Sujiono menyatakan bahwa aktivitas belajar anak usia dini akan meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dilakukan melalui media yang bersifat konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Permainan congklak sebagai media konkret berbasis budaya lokal memenuhi ketiga kriteria tersebut sehingga terbukti efektif meningkatkan aktivitas belajar anak.

Kemampuan Berhitung Awal Anak

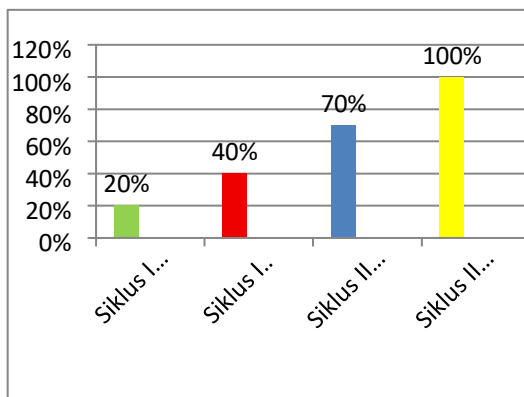
Peningkatan yang paling substansial dan bermakna terlihat pada kemampuan berhitung awal anak. Persentase ketuntasan belajar meningkat secara dramatis dari 20%

pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 100% pada Siklus II Pertemuan 2.

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Berhitung Anak

Siklus/ Pertemuan	Tuntas	Belum Tuntas	% Tuntas	% Belum Tuntas
Siklus I - P1	2 anak	8 anak	20%	80%
Siklus I - P2	4 anak	6 anak	40%	60%
Siklus II - P1	7 anak	3 anak	70%	30%
Siklus II - P2	10 anak	0 anak	100%	0%

Adapun grafik peningkatan tiap pertemuan dapat dilihat berikut ini:



Grafik 3 Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Anak

Peningkatan kemampuan berhitung ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmadhani dan Sari yang menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika awal anak usia dini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional, karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak.

Permainan congklak memiliki keunggulan tersendiri sebagai media berhitung karena melibatkan penggunaan biji-biji sebagai benda konkret yang dapat dihitung satu per satu, dicocokkan dengan lambang bilangan, dan dibandingkan jumlahnya. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun yang berada pada tahap praoperasional, di mana anak masih membutuhkan benda konkret untuk memahami konsep bilangan.

Penggunaan congklak sebagai permainan tradisional Banjar juga memberikan nilai tambah berupa penguatan identitas budaya lokal. Anak-anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga mengenal warisan budaya leluhur mereka melalui permainan

"dakuan/bedakuan". Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan berbasis budaya lokal yang menekankan pentingnya mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran sejak usia dini.

Penggunaan media konkret berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Nisa bahwa metode bermain mampu meningkatkan kemampuan dasar matematika anak secara signifikan. Permainan tradisional yang mengandung unsur budaya lokal tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya sejak usia dini.

Faktor lain yang berkontribusi pada keberhasilan penelitian ini adalah penggunaan kartu angka sebagai media penghubung antara benda konkret (biji congklak) dan lambang abstrak (bilangan). Menurut Susanto, pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari benda konkret, kemudian semi konkret, dan baru ke tahap abstrak. Proses ini terimplementasi dengan baik dalam

Volume 11 Nomor 03, September 2026

penelitian ini melalui tiga tahapan: (1) menghitung biji secara langsung, (2) mencocokkan dengan kartu angka, dan (3) menyebutkan lambang bilangan secara mandiri.

Pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) dan reward berupa bintang prestasi pada Siklus II juga terbukti meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan. Hal ini selaras dengan teori behavioristik Skinner yang menyatakan bahwa penguatan positif akan memperkuat perilaku yang diinginkan dan mendorong anak untuk mengulangi perilaku tersebut.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan congklak (dakuan/bedakuan) sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia 4–5 tahun di TK AzZahra Desa Terapu secara konsisten dan signifikan pada setiap siklusnya. Aktivitas guru meningkat dari kategori Cukup (62,50%) pada Siklus I Pertemuan 1 hingga mencapai kategori Sangat Baik (95,45%) pada Siklus II Pertemuan 2, sementara aktivitas anak meningkat dari kategori Kurang Aktif (49,76%) menjadi kategori Sangat Aktif (85,36%) pada akhir penelitian. Sejalan dengan itu, ketuntasan belajar anak dalam

kemampuan berhitung awal meningkat secara bertahap dari 20% pada Siklus I Pertemuan 1, menjadi 40% pada Siklus I Pertemuan 2, kemudian 70% pada Siklus II Pertemuan 1, dan mencapai 100% pada Siklus II Pertemuan 2, dengan 7 anak (70%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak (30%) pada kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang maupun Belum Berkembang. Dengan demikian, permainan congklak sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal Banjar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini di TK AzZahra Desa Terapu.

DAFTAR PUSTAKA

Dek Ngurah, dkk. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Timur: NEM, 2021.

Djoehaeni, Heny. "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Nilai Budaya Lokal pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1 (2019): 34–42.

Jamaris, Martini. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo, 2018.

Khadijah dan Nurul Zahriani Jf. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. Medan: CV Merdeka Kreasi Group, 2021.

Latifah. (2021). Integrasi Kearifan Lokal Banjar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Upaya Pelestarian Budaya. *Jurnal Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1>

Mulyasa, E. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Nisa, Uswatun. (2021). Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal PIAUD. Nusantara*. <https://doi.org/10.18592/piaud.v2i1>

Rahmadhani dan Sari. "Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2
(2021): 1456–1464.

Sujiono, Yuliani Nurani.
Bermain Kreatif Berbasis
Kecerdasan Jamak. Jakarta:
Indeks, 2018.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan*
Anak Usia Dini: Pengantar
dalam Berbagai Aspeknya.
Jakarta: Kencana, 2018.

Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak*
Usia Dini dalam Kajian
Neurosains. Bandung: Remaja
Rosdakarya, 2018.

Taufik, Herman. (2022). Penelitian
Tindakan Kelas sebagai Upaya
Peningkatan Kualitas
Pembelajaran di Lembaga
PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*
Usia Dini Undiksha.
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i1>

Trianto. *Desain Pengembangan*
Pembelajaran Tematik bagi
Anak Usia Dini TK/RA & Anak
Usia Kelas Awal SD/MI. Jakarta:
Kencana, 2018.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan*
Pengukurannya. Jakarta: Bumi
Aksara, 2019.