

---

---

## PEMANFAATAN PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BILANGAN PADA TK LABSCHOOL BANI SALEH

**Ilham Jaya<sup>1</sup>, Widiastuti<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bani Saleh

<sup>2</sup>PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bani Saleh

E-mail: <sup>1</sup>[ilham@ubs.ac.id](mailto:ilham@ubs.ac.id), <sup>2</sup>[widiastuti@ubs.ac.id](mailto:widiastuti@ubs.ac.id),

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan melalui media permainan congklak di TK Labschool Bani Saleh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Tindakan Kelas. Indikator keberhasilan meliputi kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1 sampai 10, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah biji congklak, serta membedakan antara jumlah yang banyak dan sedikit. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 anak dari kelompok B2, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan. Hal ini terlihat dari hasil pada siklus I dan II, di mana anak menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengurutkan bilangan dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah biji congklak yang digunakan dalam permainan

**Kata kunci:** Permainan Congklak, Bilangan

### **Abstract**

*This study aims to identify the increase in children's ability to recognize numbers through congklak game media at Labschool Bani Saleh Kindergarten. This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research. Indicators of success include children's ability to sort numbers from 1 to 10, match number symbols with the number of congklak seeds, and distinguish between large and small numbers. The subjects in this study were 10 children from group B2, consisting of 3 boys and 7 girls. Data collection techniques were carried out through observation and documentation, then analyzed qualitatively to describe the results of the study. The results showed that congklak games were able to improve children's ability to recognize numbers. This can be seen from the results in cycles I and II, where children showed very good abilities in sorting numbers and matching number symbols with the number of congklak seeds used in the game.*

**Keywords:** congklak game, numbers

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan guna mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. (Rohyana, H. 2024). Sejalan dengan itu menurut Aziz (2017) anak usia dini adalah individu yang sedang berada pada tahap awal pertumbuhan dan perkembangan yang khas, serta membutuhkan dukungan lingkungan dan berbagai faktor pendukung lainnya agar proses perkembangannya dapat berlangsung secara optimal.

Anak-anak memiliki keingintahuan yang tinggi serta kemampuan luar biasa dalam menyerap informasi (Rohyana, H. et al. 2025). Namun, banyak orang belum menyadari dan memahami potensi yang dimiliki anak. Dalam struktur masyarakat Indonesia, anak memegang peranan penting karena mereka tidak hanya merupakan bagian dari generasi saat ini, tetapi juga pewaris masa depan bangsa. Di tangan merekalah estafet sejarah dan kehidupan bangsa Indonesia akan berlanjut, sehingga keberadaan mereka sangat vital dalam menjaga kelangsungan tradisi dan nilai-nilai suatu bangsa.

Menurut Fadlillah (2017), bermain merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan, terutama pada usia dini. Oleh karena itu, bermain sebaiknya dipahami sebagai sarana untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan penuh semangat bagi anak. Aktivitas bermain umumnya melibatkan benda konkret yang dapat diamati secara langsung. Dalam proses ini, banyak aspek perkembangan anak yang dapat diteliti secara nyata, bukan hanya berdasarkan teori, melainkan melalui pengamatan langsung di lapangan.

Yusuf dan Sugandhi (2023) menyatakan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam menyelenggarakan program pembelajaran yang sistematis untuk membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara maksimal, mencakup aspek moral, intelektual, emosional, sosial, serta fisik-motorik. Selaras dengan hal itu, Purwanti (2021) menambahkan bahwa bermain memberi anak kebebasan untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan imajinasi mereka, yang tidak selalu selaras dengan kenyataan. Anak juga dapat menciptakan aturan sendiri, mengatur lingkungan bermain, serta mengelola peran benda atau orang yang terlibat dalam permainan.

Dalam konteks pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, guru dituntut untuk memiliki strategi pengajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu strategi tersebut adalah dengan menguasai teknik penyajian dan pengajaran yang mampu mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Fakhrudin (2019) menekankan bahwa guru PAUD perlu merancang pembelajaran yang bisa diterapkan di berbagai situasi, baik di dalam maupun luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Labschool Bani Saleh, ditemukan bahwa proses pembelajaran berhitung, khususnya dalam pengenalan bilangan, masih berpusat pada guru. Hal ini terlihat dari kegiatan yang kurang memberi pilihan kepada anak, sehingga cenderung membosankan dan tidak sesuai dengan karakter masing-masing anak. Misalnya, dalam kegiatan mengenal bilangan dengan menggambar jeruk sesuai angka, hanya 5 dari 10 anak yang mampu menyelesaikannya.

Wati (2021) menyatakan bahwa di PAUD, anak mulai diperkenalkan dengan lambang bilangan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik. Untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan anak dalam mengenal bilangan, media pembelajaran yang terintegrasi sangat diperlukan, karena selain menyampaikan informasi, media juga bisa menumbuhkan sikap dan motivasi belajar.

Kondisi di TK Labschool Bani Saleh menunjukkan bahwa 4 dari 10 anak kelompok B2 (usia 5–6 tahun) belum mampu menyebut dan mengenali lambang bilangan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran. Media ini tidak hanya memperkenalkan konsep bilangan dan berhitung, tetapi juga mengenalkan nilai budaya. Susanti dkk. (2023) menyebutkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung sambil melestarikan budaya tradisional. Senada dengan itu, Susilawati dkk. (2020) menjelaskan bahwa permainan congklak mendorong anak menggunakan kemampuan berhitung dari angka kecil ke besar melalui biji congklak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi atau fenomena tertentu secara mendalam. Ismail dan Ilyas (2023) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan serta menganalisis berbagai fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pandangan individu maupun kelompok. Dalam konteks ini, peneliti berfokus pada penggambaran bagaimana permainan congklak dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan di TK Labschool Bani Saleh.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang bersifat siklus atau berulang, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengkaji penerapan permainan congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak-anak TK Labschool Bani Saleh.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B2 tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 10 orang, yakni 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, serta seorang guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pemilihan subjek ini

didasarkan pada kenyataan bahwa masih banyak anak dalam kelompok tersebut yang menunjukkan kemampuan mengenal bilangan yang rendah.

Rangkaian tindakan dalam penelitian ini mengikuti siklus PTK, yakni melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi (Rohyana, H. 2024). Data yang dikumpulkan melalui observasi dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif untuk mendeskripsikan temuan penelitian secara menyeluruh.

Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat memberikan penjelasan yang jelas dan rinci mengenai efektivitas penggunaan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak-anak di TK Labschool Bani Saleh.

Keberhasilan pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan dianggap tercapai apabila lebih dari 85% jumlah anak mampu memahami konsep bilangan melalui permainan congklak. Selain itu, proses perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan jumlah anak yang memahami atau cukup memahami konsep bilangan dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan kemampuan anak yang minimal berada pada kategori "mampu" dalam mengenal bilangan melalui permainan congklak di Taman Kanak-Kanak Labschool Bani Saleh.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kemampuan anak kelompok B2 di TK Labschool Bani Saleh dalam mengenal bilangan masih tergolong rendah. Anak-anak umumnya hanya mampu menyebutkan angka 1–10 tanpa dapat menghubungkannya dengan jumlah benda nyata. Sebagian besar juga belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah objek yang sesuai. Hal ini sejalan dengan pendapat Santi & Bachtiar (2020) yang menekankan pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan seperti menyebutkan urutan angka, mencocokkan lambang bilangan dengan benda konkret, dan permainan edukatif seperti congklak.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, peneliti melakukan tindakan menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal bilangan. Permainan ini memungkinkan anak membilang menggunakan benda nyata (biji congklak), sesuai dengan tahap berpikir praoperasional anak usia 4–5 tahun. Seperti diungkapkan Landung (2021), kegiatan bermain congklak dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berhitung anak melalui pendekatan yang menyenangkan.

Dalam praktiknya, anak diminta memasukkan biji congklak ke dalam lubang-lubang sambil menyebutkan angka satu per satu. Hal ini membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret, menjadikan angka tidak lagi abstrak.

Data hasil pengamatan menunjukkan perkembangan signifikan dari sebelum tindakan, siklus I, hingga siklus II. Sebelum tindakan, hanya satu anak (10%) yang berada pada kategori "mampu" dalam mengenal bilangan 1–10, sedangkan sisanya tergolong

“cukup” atau “belum mampu”. Demikian pula pada indikator lain seperti memahami konsep banyak-sedikit dan penjumlahan sederhana.

Pada siklus I, terjadi peningkatan, meskipun belum memenuhi target keberhasilan 85%. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain penjelasan guru yang terlalu cepat, kurangnya contoh, serta minimnya aktivitas untuk anak yang menunggu giliran. Maka dari itu, perbaikan dilakukan pada siklus II, termasuk penambahan penjelasan yang lebih jelas, pemberian contoh konkret, dan pemberian aktivitas alternatif bagi anak lain.

Perbaikan tersebut membuahkan hasil signifikan pada siklus II. Sebagian besar anak telah berada pada kategori “mampu” dalam semua indikator, seperti mengenal bilangan, membedakan banyak dan sedikit, serta menyebutkan hasil penjumlahan. Dengan capaian lebih dari 85%, tidak diperlukan siklus lanjutan.

Kesimpulannya, permainan congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. Sejalan dengan temuan Fydarliani dkk. (2021), congklak memiliki manfaat besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak dan layak digunakan sebagai media pembelajaran maupun sarana permainan edukatif.

Agar proses pembelajaran semakin efektif, guru disarankan untuk secara rutin mengevaluasi pembelajaran, memberikan aktivitas yang menyenangkan, serta menggunakan media yang menarik untuk menunjang perkembangan kemampuan mengenal bilangan anak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di TK Labschool Bani Saleh, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional congklak secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan bilangan pada anak usia dini. Permainan congklak, yang mengedepankan unsur berhitung, pengelompokan, serta pengambilan keputusan berdasarkan jumlah, terbukti mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Anak-anak lebih antusias dan aktif dalam proses belajar karena mereka merasa sedang bermain, bukan belajar dalam arti konvensional. Dalam pelaksanaannya, permainan congklak melatih anak untuk mengenal konsep jumlah, penambahan, pengurangan, serta strategi berpikir logis. Hal ini secara tidak langsung juga meningkatkan kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta keterampilan sosial melalui interaksi dan kerja sama saat bermain bersama teman.

Peningkatan kemampuan bilangan anak dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku kognitif siswa yang menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap konsep angka dan operasi hitung sederhana. Anak-anak menjadi lebih cepat dalam menghitung biji congklak, memahami jumlah lubang yang tersedia, dan menentukan strategi dalam menyebar atau mengumpulkan biji. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih kondusif dan interaktif karena anak merasa nyaman dan tertarik dengan media permainan tersebut. Guru pun menjadi lebih mudah dalam memfasilitasi pembelajaran karena media congklak membantu mengkonkretkan konsep abstrak matematika yang selama ini sulit diterima oleh sebagian anak.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan congklak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam penguasaan konsep bilangan. Oleh karena itu, guru-guru di jenjang pendidikan anak usia dini disarankan untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Tidak hanya membantu perkembangan kemampuan kognitif, penggunaan media seperti congklak juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang bernilai positif. Permainan congklak dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, rang Tua, Konselor, dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Kalimedia.
- Departemen Pendidikan Nasional 2007. *Seri Model Pembelajaran Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta : Departemen pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajmen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Fadlillah, M. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Goup.
- Fakhrudin, A. M. (2019). *Menjadi Guru PAUD Panduan Guru PAUD Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Fydarliani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Permainan congklak dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 214-223.
- Ismail, M., I. & Ilyas, N., I. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- 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)*. repository.iainpalopo.ac.id, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5228/1/IKRANA%20LANDUNG.pdf>
- Purwanti, R. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak (TK Dharma Wanita Kedunggalar Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)*. *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(01), 48-58. [ejournal.stkipmodernngawi.ac.id](http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id), <https://www.ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/159>
- Rohyana, H. (2024). *Perkembangan Peserta Didik*. Cahya Ghani Recovery.
- Rohyana, H., Putro, S. R. S., Yurita, H. O., & Legowo, Y. A. S. (2025). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Memahami Peserta Didik dalam Proses Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Rohyana, H. (2024). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289-2302.

- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *Tematik*, 6(1), 21-26. [neliti.com, https://www.neliti.com/publications/328759/peningkatan-kemampuan-berhitung-anak-melalui-permainan-tradisional-congklak-di-t](https://www.neliti.com/publications/328759/peningkatan-kemampuan-berhitung-anak-melalui-permainan-tradisional-congklak-di-t)
- Susanti, D., Taufik, T., & Insyira, Y. I. (2023). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Albina Cilegon. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2). [publikasi.abidan.org, https://publikasi.abidan.org/index.php/edusiana/article/view/189](https://publikasi.abidan.org/index.php/edusiana/article/view/189)
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., and Nuryanih, L. (2020). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *J. Mutiara Ners*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, Feb. 2021, doi: 10.51544/jmn.v4i1.1297.
- Wati, S., Y. (2021). *Implementasi Merdeka Belajar di PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yusuf, S., L., N., & Sugandhi, N., M. (2023). *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.