

Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Congklak di Kb/Tk Al-Hayat Krian-Sidoarjo

Siti Murtosiah¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, ²Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Corresponding Author: Siti Murtosiah, e-mail: 858730614@ecampus.ut.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tiga tujuan utama: pertama, mengukur kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di KB/TK Al-Hayat Krian-Sidoarjo. Kedua, menguraikan upaya peningkatan kemampuan berhitung mereka melalui implementasi permainan tradisional congklak. Dan ketiga, mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung serta menghambat upaya tersebut. Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan data yang diperoleh dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung anak, dari 22% pada siklus I menjadi 44% pada siklus II, meski belum sepenuhnya mencapai target yang ditetapkan. Lebih lanjut, penelitian ini menegaskan bahwa permainan congklak secara substansial memengaruhi minat anak pada permainan tradisional. Selain itu, congklak terbukti sangat berperan dalam perkembangan anak, tidak hanya dalam meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga dalam mengolah emosi, mendorong semangat bersaing secara sehat, dan membiasakan diri untuk saling mengingatkan sesuai kesepakatan aturan permainan.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Tradisional Congklak, Anak Usia 5-6 Tahun

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, setiap anak berbeda dan memiliki karakteristik unik, penting untuk memahami bahwa masa emas anak adalah periode dimana pertumbuhan dan perkembangan mereka terjadi sangat cepat. Untuk mencapai potensi maksimal, stimulus yang tepat dibutuhkan guna mendukung semua aspek perkembangan anak. Salah satunya berhitung. Menurut Humairo dan Amelia (2020), Berhitung adalah cara termudah bagi anak usia dini untuk mengenali konsep angka, sekaligus langkah awal dalam mempelajari matematika.

KB/TK Al-hayat merupakan yayasan yang menyediakan pendidikan anak usia dini dari usia 3 tahun sampai 6 tahun. Dalam hal ini, yayasan juga ikut bertanggung jawab dan memfasilitasi perkembangan sesuai kebutuhannya seperti peningkatan kognitif (berhitung dan menulis), Bahasa dan fisik motorik anak yang sesuai dengan standart yang berlaku. Berdasarkan pengamatan penulis, pada usia 5-6 tahun, sebagian anak masih belum menguasai keterampilan berhitung dasar, seperti mengenali

dan menulis lambang bilangan dengan benar. Tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya konsentrasi dan rendahnya ketertarikan pada permainan tradisional.

Menurut Zuhro (2023), Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, kita bisa mengenalkannya melalui kegiatan sehari-hari. Tujuan dari pengembangan berhitung adalah agar anak menjadi lebih peka terhadap lingkungan dan mampu memecahkan masalah di sekitarnya. Dengan demikian, berhitung membantu anak berpikir logis, memudahkan mereka dalam memahami konsep matematika. Melalui permainan anak bisa berpikir logis dalam memecahkan masalah sehari-hari dengan teman sejawatnya.

Menurut Triyudha dan Ali (2019), Congklak adalah permainan tradisional yang fokus utamanya adalah **kemampuan berhitung**. Permainan ini berperan penting dalam **melatih keterampilan berhitung** serta **motorik halus** anak. Permainan sangat erat kaitannya dengan dunia anak, Anak secara alami tertarik pada kegiatan bermain tanpa paksaan atau pengaruh eksternal. Permainan tradisional adalah salah satu wujud permainan anak yang diturunkan secara lisan antar generasi dalam suatu kelompok masyarakat. Permainan ini memiliki banyak variasi, ciri khas yang tidak diketahui pencipta dan asalnya, serta seringkali mengalami perubahan nama dan bentuk seiring waktu untuk menambah keseruannya.

Menurut Kurniawan (2019), menjelaskan bahwa congklak, sebagai permainan tradisional khas Indonesia, merupakan salah satu warisan tertua yang telah dimainkan oleh generasi terdahulu. Permainan ini menggunakan papan dengan susunan lekukan melingkar pada kedua sisinya, serta lekukan tambahan di setiap ujungnya. Untuk memainkannya, diperlukan 98 buah benda berukuran kecil, seperti kerang atau manik-manik, yang didistribusikan secara merata ke dalam seluruh lekukan papan. Congklak adalah permainan tradisional dengan makna simbolis dalam setiap elemennya yang bermanfaat bagi perkembangan anak secara holistik sebagai bekal menuju kedewasaan. Hal ini dapat diartikan bahwa congklak adalah permainan tradisional yang kaya dengan makna filosofis dan secara menyeluruh membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan dan karakter yang penting untuk bekal hidup mereka di masa depan.

Menurut Rohmatin (2020), Permainan tradisional congklak dimainkan oleh dua orang, sehingga secara tidak langsung melatih **kejujuran dan sportivitas** pemain. Kemampuan **berhitung** juga sangat dilatih dalam congklak. Ini terlihat saat pemain memasukkan biji congklak ke lubang, menghitung biji yang dimasukkan, memastikan setiap lubang terisi tujuh biji, dan menghitung jumlah biji yang terkumpul di lubang. Unikny lagi, congklak juga dapat mengasah **jiwa berdagang** dan **ketajaman dalam mengambil keputusan**.

Salah satu metode pembelajaran yang diduga mengenalkan kemampuan berhitung anak adalah melalui metode bermain congklak (Tiryudha & Ali, 2013). Melalui permainan tradisional congklak sangat mempengaruhi perkembangan anak terutama perkembangan berhitung pada anak. Ada

beberapa hal yang dapat meningkatkan perkembangan aspek berhitung anak seperti, mengenal konsep lambang bilangan, konsep berhitung, melatih daya ingat, menguatkan memori, meningkatkan strategi perencanaan dan konsentrasi saat memainkannya.

Menyadari pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung anak, penulis berupaya menemukan alternatif dan solusi yang menarik melalui serangkaian tindakan. Tindakan tersebut meliputi perencanaan perbaikan pembelajaran, pembuatan media belajar yang menarik bagi anak, serta menyiapkan alat yang relevan untuk mendukung perkembangan berhitung di KB/TK Al-Hayat. Untuk menguji efektivitas pendekatan ini, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Congklak di KB/TK Al-Hayat Krian-Sidoarjo”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Zuhro (2023) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kinerja guru dan hasil belajar siswa melalui proses refleksi diri. Dalam melakukan metode ini, penulis memerlukan beberapa tahapan yang beruntun dan sistematis. Adapun langkah-langkahnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, evaluasi dan refleksi. Pertama, Perencanaan. Langkah pertama adalah menyusun scenario pembelajaran dan tindakan. Berkaitan dengan hal ini, guru perlu menyiapkan berbagai materi yang dibutuhkan, seperti tugas dan bahan belajar yang dirancang sesuai tindakan, alat bermain atau peraga, dan buku- buku yang relevan. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan berbagai fasilitas atau sarana yang mendukung pelaksanaan tindakan. Ini meliputi gambar-gambar, peralatan untuk kegiatan setelah pengumpulan tugas, dan lain-lain. Terakhir, Guru perlu menyiapkan strategi perekaman dan analisis data mengenai jalannya proses tindakan serta capaian hasilnya. Setelah itu, pada tahap Pelaksanaan Tindakan, guru akan melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk memicu anak mengungkapkan pemahaman mereka. Tahapan ini melibatkan implementasi rencana pembelajaran yang telah tersusun berdasarkan Rencana Perbaikan Pembelajaran. Pengamatan dilakukan dalam pembelajaran berlangsung. Data yang diambil adalah data observasi dan direkam dalam bentuk video ataupun menanyakan ke anak melalui pencatatan. Yang melibatkan siswa dan interaksi guru juga diperlukan untuk anak lebih termotivasi untuk menyelesaikannya. Menurut Utomo et al., (2024). Menyatakan bahwa Observasi adalah metode **mengumpulkan data atau informasi** tentang suatu subjek dengan cara **mengamati**. Ada dua jenis observasi: **langsung** dan **tidak langsung**. Sedangkan Dokumentasi adalah cara **mengumpulkan data atau informasi** tentang suatu subjek dengan **mencatat atau menginventarisir dokumen-dokumen** yang relevan. Ada dua jenis dokumentasi: **primer** dan **sekunder**.

Penelitian ini melibatkan sembilan siswa kelompok B dari KB/TK Al-Hayat Krian-Sidoarjo selama tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berlangsung di lingkungan sekolah, tepatnya di Jl. Masjid Al-Hayat Rt.002/Rw.001, Dusun Kalangan, Desa Jaticalang, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah siklus, di mana observasi dilakukan selama jam pelajaran efektif. Siklus pertama dilaksanakan pada 31 April 2025, dan siklus kedua pada 7 Mei 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Kb/Tk Al-Hayat

Pada siklus I, yang dilaksanakan pada tanggal 31 April 2025, diawal dengan kegiatan pembuka yaitu menyanyi lagu “kalua kau suka hati”. Dilanjutkan dengan pengenalan materi inti juga pembagaian kelompok dalam bermain. Terdapat dua kelompok yang memainkan permainan tradisional congklak. anak sudah bisa mengikuti arahan dari gurunya meski terkadang masih ada beberapa anak yang belum faham. Anak bisa menyiapkan permainan sendiri Seperti menyiapkan batu dalam lubang dengan diisikan 5 biji untuk setiap lubang kecuali induk atau rumah. Anak mulai menghitung setiap lubangnya dengan teliti dan fokus. Ada satu anak bisa menghitung sendiri tanpa bantuan guru dan ada juga anak yang masih kesusahan berhitung sehingga diulang-ulang dalam menghitungnya. anak bisa melakukannya. Anak mulai bermain dengan bergantian tetapi masih belum faham dengan permainan yang dilakukan.

Tabel 4.1

Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan sasaran kegiatan.	√		Guru menyampaikan materi dengan metode sebagaimana pada desain pembelajaran yang sudah direncanakan
2	Desain kegiatan yang berorientasi pada perkembangan anak.	√		Kegiatan pengembangan sudah sesuai dengan desain pembelajaran namun belum berhasil
3	Penyampaian penjelasan guru	√		Guru menjelaskan cara menghitung setiap lubang congklak

No	Aspek yang diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
4	Pemahaman anak pada kegiatan berhitung		√	Banyak siswa yang belum mengerti cara melakukan perhitungan dengan benar.
5	Menyelesaikan tugas dengan baik		√	Siswa sudah mau menyelesaikan tugasnya dengan baik meskipun hasilnya kurang maksimal

Tabel 4.2
Hasil Evaluasi Siklus I

No	Nama	L/P	Nilai			
			★	★★	★★★	★★★★
1	Javas	L	√			
2	Alvaro	L				√
3	Abi	L	√			
4	Attar	L	√			
5	Nabil	L	√			
6	Syafira	P		√		
7	Naya	P		√		
8	Gendhis	P	√			
9	Qiana	P				√

Keterangan

- ★ = Kemampuan anak belum muncul (BB)
- ★★ = Kemampuan anak mulai berkembang (MB)
- ★★★ = Anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH)
- ★★★★ = Kemampuan anak sudah berkembang sangat baik (BSB)

Prosentase dari siklus I

$$X = \frac{\text{Jumlah anak yang kemampuannya baik}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$X = \frac{2}{9} \times 100 \%$$

$$X = 22 \%$$

Dari tabel 4.2, Pelaksanaan pada siklus I belum berhasil karena dari 9 siswa yang kemampuannya berkembang baik hanya 2 siswa dengan prosentase 22%. Refleksi dari siklus I perlunya peningkatan dalam hal pengenalan angka 1-20 secara bertahap dan menulis hasil akhir permainan tersebut secara bergantian. Hal ini selaras dengan penelitian Sahrnayanti et al. (2023). Pada siklus pertama, hanya 21.5% siswa yang mencapai hasil belajar yang tergolong cukup. Ini menandakan bahwa proses belajar mengajar masih memiliki kekurangan, sehingga siswa kesulitan dalam mengerjakan soal. Dan juga penelitian oleh Imroah (2023). Pembelajaran permainan tradisional di siklus 1 meningkat menjadi 60% dari 30%, tetapi siklus 2 dilanjutkan untuk mencapai target 90%. Disimpulkan bahwa diperlukan siklus II untuk meningkatkan pembelajaran agar mencapai target yang diinginkan.

Pada siklus II, pada tanggal 07 Mei 2025 diawali dengan bernyanyi “satu jari kanan satu jari kiri” anak sudah bisa mengenal konsep angka 1-5 secara sederhana. terjadi peningkatan yang sangat baik, anak bisa menyiapkan permainan tanpa bantuan guru. Menghitung batu tanpa ada kesalahan sedikitpun dan anak sudah mulai faham dengan aturan permainan. Anak bisa menghitung hasil yang diperoleh di induk masing-masing. Sudah faham kalau siapa yang banyak mendapatkan batu dialah pemenangnya.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Metode pembelajaran yang dipilih harus selaras dengan sasaran kegiatan.	√		Guru menyampaikan materi dengan metode sebagaimana pada desain pembelajaran yang sudah direncanakan
2	Desain kegiatan yang berorientasi pada perkembangan anak.	√		Kegiatan pengembangan sudah sesuai dengan desain pembelajaran
3	Penyampaian penjelasan guru	√		Anak sudah faham dengan menghitung lubang congklak sesuai aturan main

No	Aspek yang diobservasi	Ada		Keterangan
		Ya	Tidak	
4	Pemahaman anak pada kegiatan berhitung	√		Banyak anak yang sudah bisa berhitung sesuai harapan
5	Menyelesaikan tugas dengan baik	√		Banyak anak yang sudah menyelesaikan dengan baik meski ada beberapa anak yang kurang tepat

Tabel 4.3
Hasil Evaluasi Siklus II

No	Nama	L/P	Nilai			
			★	★★	★★★	★★★★
1	Javas	L		√		
2	Alvaro	L				√
3	Abi	L		√		
4	Attar	L			√	
5	Nabil	L				√
6	Syafira	P		√		
7	Naya	P				√
8	Gendhis	P			√	
9	Qiana	P				√

Keterangan

★ = Kemampuan anak belum muncul (BB)

★★ = Kemampuan anak mulai berkembang (MB)

★★★ = Anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH)

★★★★ = Kemampuan anak sudah berkembang sangat baik (BSB)

Prosentase dari siklus II

$$X = \frac{\text{Jumlah anak yang kemampuannya baik}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$
$$X = \frac{4}{9} \times 100\%$$
$$X = 44 \%$$

Dari tabel 4.3 diatas, menunjukkan banyaknya anak yang sudah faham dengan permainan tradisional congklak, cara menghitung yang sudah baik dan mau menyelesaikannya dengan baik sehingga terjadi peningkatan sebanyak 44%.

Berpijak dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak memiliki potensi luar biasa dalam mengasah kemampuan anak. Congklak tidak hanya terbukti meningkatkan fokus anak dalam berhitung, tetapi juga melatih konsentrasi mereka saat memainkannya. Peningkatan yang sangat signifikan terlihat dari siklus I ke siklus II, menegaskan efektivitasnya. Temuan ini selaras dengan pandangan Santi dan Bachtiar (2020), yang menyatakan bahwa congklak memungkinkan anak belajar berhitung dan melatih konsentrasi secara bersamaan melalui interaksi dengan biji-biji congklak. Hal ini juga sama dengan pendapat Humairo dan Amelia (2020) permainan congklak yang dimodifikasi adalah mainan edukasi yang didesain untuk melatih kemampuan anak. Permainan ini bermanfaat khususnya untuk kemampuan kognitif seperti berhitung, serta mengenal angka dan bentuk angka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan sebagai alat edukasi. Permainan-permainan tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk dalam aspek berhitung, mengenal angka, dan melatih konsentrasi.

Metode bermain permainan tradisional congklak di Kb/Tk Al-Hayat

Pada siklus I, dilakukannya pembagian kelompok menjadi 2 kelompok. Guru mulai membagikan papan congklak dan menyediakan batu kecil untuk diisikan kedalam luang congklak. Sebelum bermain, guru sudah memberi peraturan dalam memainkannya, dan anak bisa mengikuti aturannya dengan baik. Jika tidak mengikuti aturan ada konsekuensi yaitu tidak bisa mengikuti permainan lagi. Anak sudah bisa memahami. Ada beberapa anak yang sudah memahami konsep bermain permainan tradisional congklak sehingga anak itu melakukannya sendiri tanpa bantuan. Guru masih perlu merenung untuk mengetahui bagaimana caranya anak tertarik dengan permainan ini.

Pada siklus II, terjadi peningkatan sebanyak 44% yang dilihat dari banyaknya minat anak untuk memainkan permainan tradisional congklak. Keaktifan anak dalam memainkan dan patuhnya anak dalam aturan main yang sudah disepakati. Serta melatih kejujuran saat melakukan permainan tersebut. Membuat anak agar berpikir bagaimana caranya mengatur strategi untuk menang.

Kesimpulan dari siklus I ke siklus II, keaktifan anak meningkat dan minat anak untuk bermain permainan tradisional meningkat. Rasa sabar menunggu giliran main dan saling mengingatkan saat

bermain menjadikan anak lebih baik lagi dalam berhubungan sesama teman. Melatih emosi anak dan melatih anak untuk membuat strategi agar menang. Hal tersebut sama dengan yang disebutkan Nataliya (2015), Permainan tradisional congklak memiliki manfaat untuk meningkatkan strategi pengaturan dalam bermain untuk menang, sportivitas dan melepas penat. Menariknya permainan tradisional congklak membuat anak mengenal budaya, melestarikan nilai budaya dan cinta tanah air.

Selaras dengan pendapat Imroah (2023), permainan budaya ini tidak hanya menyenangkan dan melatih kesabaran anak, tetapi juga mengembangkan daya pikir, keterampilan motorik, dan koordinasi mata-tangan. Yang terpenting, permainan ini mengembangkan berbagai keterampilan penting di masa kecil mereka.

Hasil dari pemaparan diatas menunjukkan bahwa permainan congklak sangat menyenangkan untuk anak, melatih anak agar berpikir logis dan mengatur strategi bisa memenangkan permainan serta mengenalkan warisan luhur kepada anak agar bisa terus melestraikannya.

Faktor pendukung dan penghambat upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak.

Ada beberapa faktor pendukung dari penelitian ini, antara lain adanya keaktifan anak dalam melakukan proses pembelajaran dengan sungguh –sungguh mendorong rasa semangat guru untuk selalu melakukan perubahan serta meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di kelasnya. Kemampuan anak untuk memahami setiap arahan membuat guru lebih percaya diri dan menjadikan keyakinan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berhasil. Ketersediaan fasilitas seperti ruang kelas yang kondusif, akses internet yang lancar dan peralatan pembelajaran yang memadai, adanya rekan guru yang terbuka untuk berdiskusi berbagi pengalaman dan dukungan untuk melakukan tindakan penelitian ini. Faktor yang menjadi penghambat dalam tindakan ini yaitu, keterbatasan waktu dalam melakukan tindakan sehingga kurang efektif dalam pengelolaan waktu. Kurangnya pengetahuan guru mengenai tindakan yang dilakukan sehingga menimbulkan kebingungan.

Dalam siklus I, masih kurangnya pengetahuan anak mengenai permainan tradisional congklak sehingga mengalami kesulitan dalam mengatur ataupun melakukan permainannya. Kondisi kelas yang masih belum bisa tenang karena anak sibuk bicara sendiri dan mengabaikan pengarahannya guru. Kurangnya motivasi atau reward yang diberikan guru terhadap anak. Kemudian di siklus II, anak sudah mulai tenang dan kondusif. Banyak anak yang sudah mau mendengarkan arahan guru. Banyak anak yang sudah bermain dengan mandiri tanpa ada bimbingan dari guru.

Hal ini sama dengan penelitian Nataliya (2015). ada elemen-elemen tak terduga yang memegang peranan sangat penting. ternyata kemampuan dan keaktifan siswa saat bermain congklak bukanlah sekadar detail kecil, melainkan sebuah fondasi yang krusial. Hal ini sejalan juga dengan penelitian oleh Humairo dan Amelia (2020), Menyatakan pembelajaran congklak modifikasi di kelas kurang kondusif

karena gangguan dari siswa lain yang mengobrol, bercanda, dan berkeliaran, membuat pemain kurang leluasa. Kesimpulannya dari pendapat diatas, masih kurangnya pengetahuan Guru dalam melakukan tindakan penelitian kelas meski setiap siklusnya mengalami peningkatan, kurangnya pengarahan dan penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan, fasilitas dalam pembelajaran sudah sangat memadai meski masih belum maksimal dan efektifitas dalam pengolahan waktu perlu ditingkatkan.

KESIMPULAN

Pengaruh permainan tradisional congklak sangat mendukung dalam perkembangan berhitung anak, sehingga anak lebih konsentrasi dan memiliki daya saing terhadap lawan mainnya serta penyediaan alat main permainan tradisional lebih banyak agar tidak anak tidak lama menunggu gilirannya. permainan tradisional adalah mainan edukasi yang sangat memperngaruhi kemampuan kognitif anak termasuk kemampuan berhitung, mengenal angka dan melatih konsentrasi.

Permainan congklak sangat menyenangkan untuk anak, melatih anak agar berpikir logis dan mengatur strategi bisa memenangkan permainan tersebut. Serta mengenalkan warisan luhur kepada anak agar bisa terus melestraikannya.

Faktor internal yaitu aktifnya guru saat menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan congklak, mengarahkan anak dengan baik, menyediakan peralatan dan ruangan yang nyaman dan bisaa membuat anak tertarik dengan permainan congklak. Adapun factor eksternal yaitu anak mendapatkan pengalaman baru secara nyata dan bisa mengenang semasa kecilnya dan bisa melatih anak agar jujur dalam menyelesaikan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Humairo, V.M. & Z. Amelia. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan congklak. *Jurnal AUDHI*, Vol 3(1).

Imroah, H. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional pada TK Remasari kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal pendidikan* Vol 4(3). Hal 272-281.

Kurniawan, A.W. (2019). *Olaraga dan permainan tradisional*. Wineka Media. Malang.

Lestari, N.F (2020). *Jurnal pendidikan dan konseling*, Vol 1(2) hal 105-109.

Nataliya, P. (2015). Efektifitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal ilmiah psikolog terapan* vol.3(2). Hal 343-358.

Rohmatin, T. (2020). etnomatematika permainan tradisioanal congklak sebagai teknik belajar matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 144-150.

- Sahrunayanti, M. Dema., Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. *Jurnal penelitianinovatif(JUPIN)*, vol 3(2). Hal 433- 446.
- Santi & M.Y. Bachtiar. (2020). *Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di TK Yustikarini Kabupaten Bantaeng*.
- Triyuda, D., & M. Ali. (2013). Mengenalkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(7).
- Utomo, P., N. Asvio., F. Prayogi. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK) : praktis untuk guru dan mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* Vol.1(4). Hal 1-19
- Wicaksono, A.G., A. Nafi'ah., A.F.S. Winona., & A. Muhid. (2022). *Meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bernyanyi pada AUD : Literature Review*.
- Zuhro, N. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan hasil belajar berhitung melalui media gambar pada anak kelompok A di PAUD Al-Hayat tahun ajaran 2022-2023*.