

Congklak: Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia Dini

Fitriani¹, Heni Nafiqoh², Syah Khalif Alam³

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Bina Insan Pratiwi, Garut, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ anif28034@gmail.com, ² heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id, ³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 23/02/2024; Direvisi: 10/03/2024; Disetujui: 21/03/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Ability to Recognize Numbers 1-10; Congklak Game

Penelitian ini berawal dari rendahnya kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi. Melalui media permainan tradisional congklak diharapkan dapat mengetahui dan terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal angka 1-10 melalui permainan tradisional congklak pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi karena proses tersebut menjadi tujuan dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dijadikan metode dalam penelitian ini. Sebanyak 12 anak kelompok A yang dijadikan subjek dalam penelitian ini. Wawancara, observasi dan dokumentasi dijadikan sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu reduksi data, display data, kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian dalam delapan kali pertemuan melalui permainan tradisional congklak terbukti anak dapat menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan dan menulis angka 1-10 secara urut serta dengan benar yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat hasilnya dari 12 anak yang diteliti, 6 anak menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) kemudian yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 4 anak, hanya 2 anak saja pada pertemuan kedelapan yang masih membutuhkan bimbingan dari guru, yang berarti guru dinilai melakukan kegiatan seperti yang peneliti inginkan.

ABSTRACT

KEYWORDS

Kemampuan Mengenal Angka 1-10; Permainan Congklak

This study began with the low ability to recognize numbers in group A children at Bina Insan Pertiwi Kindergarten. Through the traditional game congklak media, it is hoped that there will be an increase in the ability of children to recognize numbers 1–10 through the traditional game of congklak in group A children at Bina Insan Pertiwi Kindergarten, because this process is the goal of this study. Descriptive research with a qualitative approach is used as the method in this study. A total of 12 children in group A were used as subjects in this study. Interviews, observations, and documentation were used as data collection tools. The data analysis technique in this study uses qualitative analysis, namely data reduction, data display, conclusion, or verification. The results of the study in eight meetings through the traditional game of Congklak proved that children could show, mention, sort, and write numbers 1–10 in order and correctly conveyed by the teacher. This can be seen from the results of the 12 children studied: 6 children showed very well developed, whereas those who developed as expected were 4 children. Only 2 children at the eighth meeting still needed guidance from the teacher, which means the teacher is considered to be doing activities as researchers want.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga lebih mudah diserap oleh anak. Menurut Sanjaya (2013, hlm.163) media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan. Media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Selain itu, bahan ajar memiliki peran merekam suatu objek atau peristiwa, meningkatkan gairah dan motivasi belajar

anak. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak rata-rata guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang dilakukan tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah, tetapi harus disertai dengan metode yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Salah satu metode yang memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan anak adalah bermain. Bermain adalah alat penting untuk perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak-anak dan menjelaskan perkembangan anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara langsung, spontan oleh anak dengan teman, menggunakan benda di sekitar anak, penuh kebahagiaan, kecerdasan dan imajinasi serta menggunakan panca indera anak, tangan atau seluruh anggota tubuhnya. Dengan memberikan stimulasi dan bimbingan yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif (Hanifah & Alam, 2019, hlm. 303).

Salah satu keterampilan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan yang akan datang adalah aspek perkembangan kognitif. Kognitif anak-anak terbentuk sejak lahir dan berkembang sesuai dengan tingkatan usia, penerimaan informasi baru sangat ditentukan oleh kemampuan berpikir anak. (Jalilah & Alam, 2018, hlm.24). Salah satu pelajaran penting yang dapat diajarkan selama perkembangan kognitif awal adalah kalkulus. Berhitung awal adalah tentang mengenalkan anak pada angka, bentuk angka dan mengacu pada bentuk angka. Berhitung awal ini merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai anak untuk belajar matematika yang meliputi angka 1 sampai 10 (Malapata & Wijayaningsih, 2019, hlm.284).

Masalah yang dirasakan pada anak Kelompok A dalam proses pembelajaran di TK Bina Insan Pertiwi, Kecamatan Cibatu, Kabupaten Garut kemampuan anak mengenal angka 1-10 rendah. Kegiatan mengenal angka 1-10 dengan permainan tidak pernah dilakukan dan belum menggunakan permainan tradisional dalam menyampaikannya. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, guru bercerita sebelum menjelaskan angka dari 1 sampai 10, sehingga proses belajar kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman dan ada yang bermain sendiri, sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Selain itu, guru hanya mengulang kegiatan pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja anak (LKA) tanpa diselingi kegiatan yang menyenangkan. Kondisi seperti itu membuat anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan belajar. Akhirnya, ketika mereka diminta untuk melakukan pekerjaan mereka, mereka menjadi bingung dan bahkan menangis. Mereka tidak bisa melakukan atau melakukan apa yang mereka suka.

Pendidik harus dapat memilih bahan ajar yang efektif dan menyenangkan, tidak memberatkan, dan dapat mengembangkan apa yang dimilikinya dengan cara yang optimal untuk mengatasi hal tersebut. Pemberian pendidikan bagi anak dapat dijadikan sebagai sarana bagi orang tua dan guru agar tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal (Nafiqoh & Wulansuci, 2020, hlm.98). Untuk mengoptimalkan pemahaman anak tentang konsep bilangan yang memerlukan kegiatan yang beragam dan dapat menarik minat dan perhatian anak, diperlukan langkah-langkah inovatif untuk meningkatkan pengenalan bilangan 1-10 anak. Upaya meningkatkan pengenalan angka dari 1 sampai 10 pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional congklak.

Bermain merupakan proses pembelajaran dan membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif (Sribentang & Nafiqoh, 2022, hlm.82). Jenis permainan tertentu memiliki efek positif dan negatif. Jadi secara tidak langsung mereka bermain sambil belajar. Permainan tradisional menjadi wahana atau sarana ekspresi diri bagi anak. Melalui

permainan tradisional, guru dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Fadlillah (2017, hlm.102) alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat permainan yang mengandung unsur pendidikan yang dirancang secara manual menggunakan bahan sederhana di lingkungan, hal ini bertujuan untuk melatih keterampilan kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik dan bahasa anak. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengembangkan kemampuan matematika anak, salah satunya adalah permainan congklak. Congklak merupakan alat bermain yang memiliki banyak manfaat antara lain merangsang motorik halus anak, kemampuan berhitung dan melatih kemampuan konsentrasi anak. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menekankan pada penguasaan berhitung.

Menurut Muslimin, Rachmadiarti, Nur & Ismono (2012, hlm.102) bahwa melalui permainan congklak anak dapat belajar tentang konsep berhitung, tidak hanya belajar berhitung tapi anak juga dapat mengasah kemampuan logikanya. Selain itu permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional yang mudah didapat di alam sekitar kita. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memandang diperlukan penelitian lebih khusus dengan mengambil tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan tradisional congklak di TK Bina Insan Pertiwi.

METODOLOGI

Berdasarkan perumusan permasalahan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikan temuan dalam kata-kata dan bahasa dalam konteks yang tidak dibuat-buat (Moleong, 2010, hlm. 46). Penggunaan penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 di TK Bina Insan Pertiwi tahun ajaran 2021/2022.

Moleong (2010, hlm.132) menggambarkan subjek penelitian sebagai informan, yaitu orang-orang dalam konteks penelitian yang digunakan untuk memberikan informasi tentang situasi dan keadaan konteks penelitian. 12 anak yang terdiri dari enam anak laki-laki dan enam anak perempuan kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi yang dijadikan subjek dalam penelitian ini.

Metode pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan obserbasi, wawancara, dokumentasi. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian dalam bentuk deskripsi rinci dalam jumlah besar harus dikurangi dan difokuskan hanya pada poin-poin penting, sehingga data menyajikan gambaran yang jelas.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm.246) dengan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan/verifikasi, sehingga menjamin kredibilitas dan objektivitas penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pembelajaran kognitif anak khususnya kemampuan mengenal angka 1-10 di TK Bina Insan Pertiwi yang berlangsung selama ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga banyak anak yang mengalami kesulitan saat belajar dan tidak mampu untuk memecahkan masalah sehari-hari dengan baik. Hal ini diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung, banyak anak yang memilih untuk meminta bantuan kepada guru untuk pengerjaan tugasnya. Dalam menindaklanjuti permasalahan yang ada, guru menemukan inovasi baru dalam pembelajaran mengenal angka 1-10. Inovasi baru dalam pembelajaran mengenal angka 1-10 adalah dengan permainan tradisional congklak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi diperoleh hasil bahwa kemampuan anak mengenal angka 1-10 meningkat pada saat melakukan permainan tradisional congklak dalam proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti mendapatkan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan guru bersama anak dalam mempelajari permainan tradisional Congklak, berdasarkan penelitian yang dilakukan selama semester I tahun ajaran 2021/2022 di TK Bina Insan Pertiwi.

Tahap awal pada pertemuan pertama pelaksanaannya dimulai anak berbaris disamping kelas masing-masing untuk apel pagi. Sesudah apel pagi anak kelompok A TK Bina Insan Pertiwi masuk ke dalam kelas. Setelah masuk ke dalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan tersebut dimulai dengan mengucapkan salam dan menyapa anak-anak lalu membaca do'a sebelum belajar dan dilanjut dengan menghafal surat-surat pendek dalam Al-qur'an secara klasikal yang dipimpin oleh guru. Kemudian dilanjutkan dengan menyanyi dan memeriksa kehadiran, kemudian peneliti berbicara tentang tema dan cara memainkan congklak. Pembelajaran di mulai kembali dengan menggambarkan dan memperkuat congklak serta memperkuat konsep berhitung dengan mengajak anak menghitung jumlah teman di kelas.

Proses kegiatan pada pertemuan berikutnya merupakan tahapan inti yang diawali dengan guru memberikan media yang akan digunakan berupa media permainan tradisional congklak yang bentuknya telah dikembangkan oleh peneliti dengan bentuk yang menarik dan penuh warna. Kegiatan pembelajarn ini dilakukan di ruang kelas TK Bina Insan Pertiwi dengan situasi yang menyenangkan sehingga anak semangat, merasa aman dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru memberikan aturan bahwa semua anak harus bergiliran bermain dengan temannya. Dalam rangka menciptakan iklim yang kondusif guru melakukan berbagai upaya melalui strategi antara lain *ice breaking* yang diawali dengan *review* pembelajaran serta diselingi dengan kegiatan bernyanyi agar suasana di dalam kelas tidak terlalu tegang.

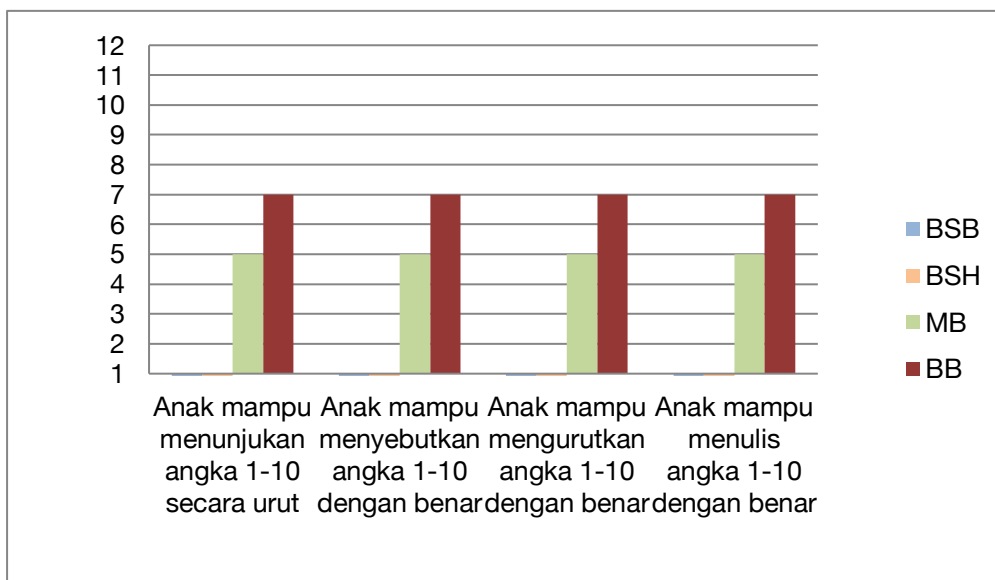
Selama penelitian dilaksanakan, guru melakukan delapan kali pertemuan dengan indikator menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan, dan menulis angka 1-10 secara urut serta dengan benar dalam permainan tradisional congklak. Sebagian besar anak belum dapat mengucapkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 ketika ditunjukkan lambang bilangan sesuai contoh yang diterapkan, karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Bagi guru agar kegiatan tambahan dapat menarik perhatian dan anak mulai berhitung jelas, dengan cara memainkan congklak tradisional dan memberikan perhatian ekstra. Guru memberikan contoh cara memainkan congklak dan aturannya. Kemudian anak melakukan kegiatan permainan tradisional congklak yang dibimbing oleh guru.

Guru membagi anak-anak dalam dua barisan. Anak-anak yang tidak disebutkan namanya kemudian diminta untuk melakukan kegiatan lain dan selama kegiatan berlangsung, anak lain jangan mengganggu teman bermainnya. Menurut penjelasan guru, anak sedikit demi sedikit bisa memainkan tradisional congklak dengan lancar. Anak-anak kemudian diminta untuk mengerjakan angka dari 1 sampai 10 dalam permainan tradisional congklak. Selama kegiatan, peneliti memperhatikan anak-anak dalam proses pembelajaran dan mendukung anak-anak yang mengalami kesulitan dalam permainan tradisional congklak. Peneliti memperhatikan dan mengamati anak dengan mencatat peristiwa yang terjadi dalam pembelajaran dan mencatat kemampuan mereka mengenal angka 1-10. Selain memperhatikan anak dalam penelitian tersebut, peneliti juga mengamati aktivitas guru selama memberikan kegiatan pembelajaran. Setelah dua sampai tiga pertemuan berikutnya dengan arahan yang baik dari guru, hampir semua anak sudah bisa mempraktekan menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan, dan menulis angka 1-10 secara urut serta dengan benar dalam permainan tradisional congklak.

Di akhir kegiatan, guru mengajak anak berdiskusi tentang apa yang telah dipelajari dan diajak guru untuk bertanya, termasuk mengulas kembali kegiatan tentang apa yang telah dipelajari. Usai kegiatan percakapan dilanjutkan dengan do'a bersama yang dipimpin oleh guru. Adapun data hasil pertemuan pertama kemampuan mengenal angka 1-10 selama penelitian di TK Bina Insan Pertiwi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Data Hasil Observasi Pertemuan Pertama Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Tradisional Congklak

Indikator Pencapaian Perkembangan						
No	Nama	Jenis Kelamin	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 secara urut	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar	Anak mampu menulis angka 1-10 dengan benar
1	AR	L	MB	MB	MB	MB
2	AA	L	BB	BB	BB	BB
3	AL	P	BB	BB	BB	BB
4	AZ	P	MB	MB	MB	MB
5	AS	P	BB	BB	BB	BB
6	AF	P	MB	MB	MB	MB
7	CC	P	MB	MB	MB	MB
8	FA	L	BB	BB	BB	BB
9	MY	L	BB	BB	BB	BB
10	MG	L	BB	BB	BB	BB
11	PR	P	MB	MB	MB	MB
12	RM	L	BB	BB	BB	BB

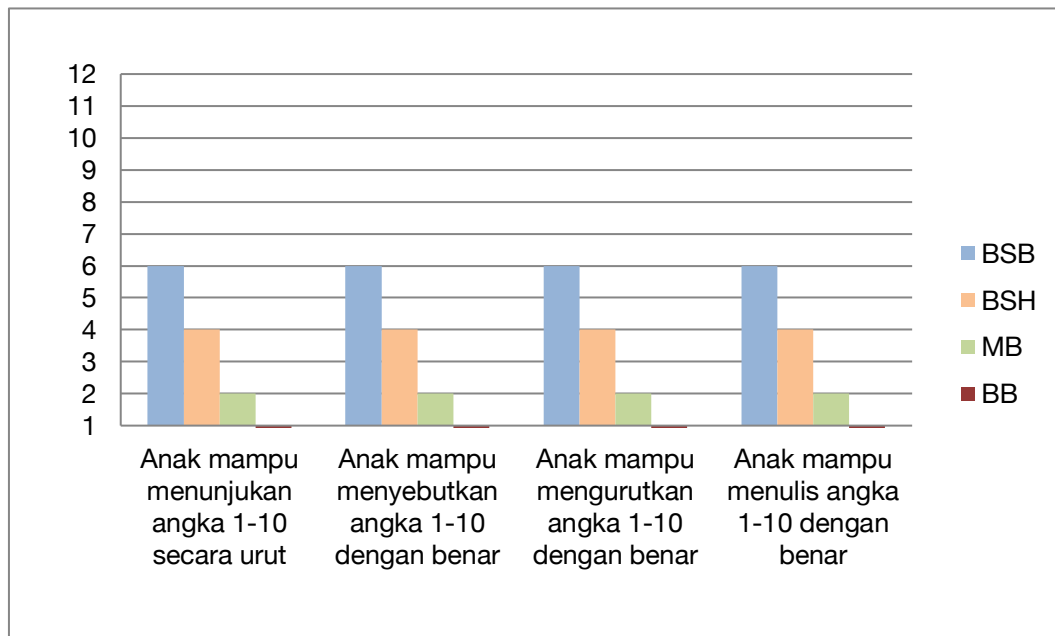


Grafik 1 Hasil Observasi Pertemuan Pertama

Berdasarkan tabel 1 dan grafik 1 di atas menunjukkan hasil pertemuan pertama tentang kemampuan mengenal angka 1-10. Pada pertemuan ke-1 dari 10 anak yang diteliti, tujuh anak masih dalam kategori belum berkembang (BB) dan lima anak dalam kategori mulai berkembang (MB), karena karena anak masih terlihat asing dengan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran berhitung. Setelah pertemuan kedua dan ketiga anak-anak memperhatikan ketika guru menerangkan tentang aturan bermain yang harus dipatuhi ketika bermain permainan tradisional congklak. Pada pertemuan ke empat anak-anak mulai serius ketika guru menerangkan cara bermain permainan tradisional congklak. Pada pertemuan kelima, anak-anak secara bertahap dapat memainkan congklak tradisional dengan lancar dan bermain dengan teman-temannya dengan meniru apa yang dikatakan guru. Pada pertemuan ke enam anak sudah bisa melakukan kegiatan membilang dan mengenal angka 1-10 pada permainan tradisional congklak. Pada pertemuan ketujuh dan kedelapan hampir semua anak sudah bisa mempraktekan menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan dan menulis angka 1-10 secara urut serta dengan benar dalam permainan tradisional congklak.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Pertemuan Kedelapan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Permainan Tradisional Congklak

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator Pencapaian Perkembangan			
			Anak mampu menunjukkan angka 1-10 secara urut	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar	Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar	Anak mampu menulis angka 1-10 dengan benar
1	AR	L	BSB	BSB	BSB	BSB
2	AA	L	BSH	BSH	BSH	BSH
3	AL	P	BSH	BSH	BSH	BSH
4	AZ	P	BSB	BSB	BSB	BSB
5	AS	P	MB	MB	MB	MB
6	AF	P	BSB	BSB	BSB	BSB
7	CC	P	BSH	BSH	BSH	BSH
8	FA	L	MB	MB	MB	MB
9	MY	L	BSB	BSB	BSB	BSB
10	MG	L	BSB	BSB	BSB	BSB
11	PR	P	MB	MB	MB	MB
12	RM	L	BB	BB	BB	BB



Grafik 2 Hasil Observasi Pertemuan Kedelapan

Berdasarkan tabel dan grafik di atas pada pertemuan kedelapan dari 12 anak yang diteliti, enam anak menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) kemudian yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu empat anak, hanya dua anak saja pada pertemuan kedelapan yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas guru dalam menjelaskan tujuan bermain, memberi contoh, mengamati dan membantu anak saat mereka memainkan permainan tradisional congklak, yang berarti guru dinilai melakukan kegiatan seperti yang peneliti inginkan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini, secara keseluruhan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 di TK Bina Insan Pertiwi, dalam permainan tradisional congklak dapat dilakukan untuk pengembangan media belajar sebagai sumber belajar yang baru yang akan memberikan kontribusi bagi anak dalam menerima informasi materi yang diberikan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah guru melakukan kegiatan pembelajaran dan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan mengenal angka 1-10 anak melalui permainan tradisional congklak dengan perencanaan yang matang. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2012, hlm.3) bahwa untuk mempermudah dan tercapai perbaikan pembelajaran harus dilaksanakan perencanaan pembelajaran.

Dari hasil implementasi tahap awal, tahap inti dan tahap penutup dalam pembelajaran kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan tradisional congklak pada anak kelompok A TK Bina Insan Pertiwi di atas, pengimplementasian atau pelaksanaan pada kegiatan tersebut dilaksanakan selama 8 (delapan) kali pertemuan sudah berjalan efektif dan anak mampu menguasai materi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sani (2013) bahwa pembelajaran akan bermutu apabila sudah berjalan efektif dan siswa mampu menguasai materi dengan baik.

Beberapa perubahan pada anak saat kegiatan berlangsung antara lain sudah bisa mempraktekan menunjukan, menyebutkan, mengurutkan dan menulis angka 1-10 secara

urut serta dengan benar dalam permainan tradisional congklak. Hasil penilaian dan evaluasi terhadap anak diperoleh hasil pencapaian perkembangan kemampuan mengenal angka 1-10 anak meningkat dan dari 12 anak yang diteliti, 6 anak menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) kemudian yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 4 anak, hanya 2 anak saja pada pertemuan kedelapan yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam penelitian tersebut. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novalia (2018), hasilnya penelitian ini pembelajaran melalui permainan tradisional congklak terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I sampai siklus III sebesar 85,7%.

Dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas guru dalam menjelaskan tujuan bermain, memberi contoh, mengamati dan membantu anak saat mereka memainkan permainan tradisional congklak, yang berarti guru dinilai melakukan kegiatan seperti yang peneliti inginkan. Sejalan dengan pendapat Usman (2013, hlm.97) menjelaskan bahwa manajemen kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi pembelajaran yang optimal dan mengembalikannya jika proses pembelajaran terganggu.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi, maka media permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 selama delapan kali pertemuan, terbukti anak dapat mempraktekan menunjukan, menyebutkan, mengurutkan dan menulis angka 1-10 secara urut serta dengan benar dalam permainan tradisional congklak dari apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat hasilnya dari 12 anak yang diteliti, 6 anak menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) kemudian yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 4 anak, hanya 2 anak saja pada pertemuan kedelapan yang masih membutuhkan arahan dari guru dalam penelitian tersebut, artinya guru dinilai telah melakukan aktivitas tersebut sesuai dengan apa yang di inginkan oleh peneliti. Kesimpulannya pada hasil penelitian ini melalui media permainan tradisional congklak terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TK Bina Insan Pertiwi Cibatu Kabupaten Garut tahun ajaran 2021/2022.

REFERENSI

- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Hanifah, M., & Alam, S. K. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B. *Jurnal Ceria*, 2(6), 302-308. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p302-308>
- Jalilah, M., & Alam, S. K. (2008). Kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah melalui media monopoli. *Jurnal ceria*, 1(6). 23-30. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i6.p23-30>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293. [10.31004/obsesi.v3i1.183](https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183)
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muslimin, I., Rachmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. (2012). *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: UNESA Universiti Press.
- Nafiqoh, H., & Wulansuci, G. (2020). Mengembangkan sikap sains anak usia dini melalui

- metode pembelajaran eksperimen berbasis belajar di rumah (BDR). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 98-104. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p%25p.2144>
- Novalia, V. (2018). Mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak kelompok a tk dharma wanita talang ii kecamatan sendang kabupaten tulungagung. *Simki-Pedagogia*. 2(5). 1-12. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/14.1.01.11.0136.pdf
- Sani, A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan, jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sribentang, M. F., & Nafiqoh, H. (2022). Penerapan permainan loose parts untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok a. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 81-85. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: CV Alfabeta.
- Uno, B. H. (2012). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, U. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.