



Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Haji Soebandi

Windi Septiyani¹, Swantyka Ilham Prahesti²

^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

E-mail: septiyaniwindi1@gmail.com, swantykailham@unw.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|--|
| Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-08 | This study aims to reveal the effect of the traditional congklak game on early numeracy skills in children aged 4-5 years at RA Haji Soebandi. The research method used is a quantitative approach with a Quasi-Experimental design, employing the Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 60 children divided into experimental and control groups. Data were collected through observation, tests, and documentation. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, the Independent Sample T-Test, and the Mann Whitney U Test. The study results showed that the average pretest score was 7.03, while the average posttest score reached 10.13, indicating an increase of 3.10. Data analysis using the Mann Whitney U Test yielded a significance value (sig.) of 0.000 (sig. < 0.05), leading to the rejection of Ho and acceptance of Ha. This demonstrates the influence of the traditional congklak game on early numeracy skills in children aged 4-5 years at RA Haji Soebandi. The implementation of learning through the traditional congklak game has been shown to improve children's early numeracy skills, as this medium allows them to learn in an enjoyable way through play. |
| Keywords: <i>Traditional Congklak Game;</i> <i>Early Numeracy Skill,</i> | |

| Artikel Info | Abstrak |
|---|---|
| Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-08 | Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung awal pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental, menggunakan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian melibatkan 60 anak yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample T-Test, dan uji Mann Whitney U Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 7,03, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 10,13, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,10. Analisis data dengan uji Mann Whitney U menghasilkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000 (sig. < 0,05), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung awal pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi. Dengan penerapan pembelajaran yang menggunakan media permainan tradisional congklak, kemampuan berhitung awal anak dapat meningkat, karena media ini memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan melalui bermain. |
| Kata kunci: <i>Permainan Tradisional Congklak;</i> <i>Kemampuan Berhitung Permulaan.</i> | |

I. PENDAHULUAN

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bagaimana anak-anak memahami dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya melalui empat tahap perkembangan kognitif. Pada tahap sensorimotor, bayi belajar melalui aktivitas fisik dan indra tanpa memahami konsep angka abstrak. Tahap praoperasional ditandai dengan penggunaan simbol dan bahasa, meski pemahaman kuantitas masih terbatas. Pemahaman kuantitas dan operasi matematika dasar muncul di tahap konkret operasional, sedangkan kemampuan berpikir abstrak dan logis, seperti dalam aljabar dan geometri, berkembang pada tahap operasional formal. Teori ini menyoroti bagaimana kemampuan

berhitung berkembang dari tahap sederhana hingga abstrak.

Anak usia 4-5 tahun berada pada fase kritis perkembangan kognitif, di mana kemampuan berhitung awal menjadi dasar penting bagi pembelajaran matematika lebih kompleks. Proses pembelajaran pada usia ini membentuk fondasi kemampuan akademik anak, termasuk pemahaman angka, penghitungan, dan konsep matematika dasar. Pendekatan yang mendukung perkembangan berhitung awal berperan penting dalam mempersiapkan anak untuk keberhasilan pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Memfasilitasi eksplorasi matematika sejak dini membantu anak memahami angka, kuantitas, dan penghitungan, yang menjadi dasar kemampuan

berpikir logis dan pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang merangsang pada usia ini memberikan manfaat jangka panjang, memperkuat kemampuan berhitung, berpikir kritis, dan fondasi akademik anak.

Anak usia dini belum mampu memahami konsep matematika abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Mereka lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman dapat membantu anak memahami konsep berhitung secara efektif, sekaligus memenuhi kebutuhan perkembangan sosial dan kognitifnya. Permainan menjadi sarana penting dalam pembelajaran anak usia dini karena menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan alami. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif tetapi juga sosial, emosional, dan motorik secara holistik. Permainan seperti congklak, misalnya, melibatkan penghitungan sederhana, strategi, dan prediksi, yang membantu anak melatih kemampuan berhitung, berpikir strategis, serta memahami konsep kuantitas secara konkret. Dengan permainan ini, anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sambil mengembangkan keterampilan penting lainnya.

Permainan congklak memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal pada anak-anak. Melalui aktivitas menghitung biji-biji congklak, anak secara alami mempraktikkan konsep matematika dasar seperti penghitungan, pola, dan pemahaman jumlah dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, interaksi sosial selama permainan mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, seperti kerjasama, komunikasi, serta pengelolaan emosi saat menghadapi tantangan.

Penelitian tentang pengaruh congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini menunjukkan bahwa permainan ini efektif sebagai alat pembelajaran holistik. Dengan memadukan elemen matematika, strategi, dan interaksi sosial, congklak tidak hanya melatih keterampilan berhitung tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, anak usia 4-5 tahun dibagi menjadi kelompok eksperimen yang bermain congklak dan kelompok kontrol yang menggunakan media permainan kartu domino. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana aktivitas bermain dapat mendukung prinsip teori perkembangan

kognitif Piaget, yaitu belajar melalui pengalaman langsung.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen (desain Nonequivalent Control Group). Tujuannya adalah menguji pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi. Kelompok eksperimen menggunakan permainan congklak, sementara kelompok kontrol menggunakan kartu domino. Penelitian Dilaksanakan di RA Haji Soebandi, Kadipaten, Bawen, Kabupaten Semarang. Lokasi dipilih karena pembelajaran bilangan di sana dinilai kurang memadai. Populasi penelitian terdiri atas 60 siswa usia 4-5 tahun. Sampel penelitian berupa dua kelas (eksperimen dan kontrol) yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling.

Penelitian ini melibatkan beberapa variabel, yaitu: variabel bebas (x) (kelompok eksperimen menggunakan permainan congklak dan kelompok kontrol menggunakan permainan kartu domino), variabel terikat (y) (kemampuan berhitung awal siswa), variabel kontrol (faktor-faktor yang dikendalikan untuk menghindari bias hasil penelitian). Data dikumpulkan melalui Observasi (mengamati partisipasi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran), tes (melakukan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berhitung siswa sebelum dan setelah perlakuan), dan Dokumentasi (Mengumpulkan data tambahan berupa foto, jumlah siswa, serta informasi pendukung lainnya).

Pengolahan data menggunakan uji normalitas (menggunakan spss dengan metode kolmogorov-smirnov untuk memastikan data berdistribusi normal) dan uji homogenitas (menggunakan one-way anova di spss untuk memeriksa kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol). Data dianalisis menggunakan teknik statistik, yaitu uji t untuk data berdistribusi normal dan homogen atau uji U Mann-Whitney untuk data tidak normal. Statistik deskriptif seperti rata-rata, standar deviasi, dan varians juga dihitung untuk membandingkan hasil kedua kelompok. Instrumen penilaian meliputi kemampuan siswa dalam membilang banyak benda, menunjukkan lambang bilangan, dan memasang lambang bilangan dengan jumlah benda. Rubrik observasi menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB),

Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

a) Sejarah Singkat RA Haji Soebandi RA Haji Soebandi terletak di Dusun Kadipaten RT 01 RW 04, Kelurahan Harjosari, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Didirikan pada tahun 2003 dengan izin operasional dari Kementerian Agama Kabupaten Semarang. RA Haji Soebandi didirikan dengan tujuan agar anak-anak di lingkungan tersebut dapat memahami dan mempelajari agama Islam, mengingat penduduk setempat memiliki keinginan kuat untuk meneruskan ajaran Islam kepada generasi berikutnya.

b) Visi dan Misi RA Haji Soebandi

1) Visi: Membentuk insan yang seimbang dalam aspek spiritual, intelektual, dan moral, dengan tujuan melahirkan generasi ulul albab yang berkomitmen tinggi terhadap umat, berlandaskan pengabdian kepada Allah SWT.

2) Misi:

- (a) Menyelenggarakan pendidikan Islam berkualitas dan berdaya saing, dengan fokus pada aspek spiritual, intelektual, dan moral.
- (b) Membentuk generasi muda yang kuat aqidahnya, taqwa, dan bertanggung jawab.
- (c) Membangun kepribadian anak yang berbasis ilmu pengetahuan dan akhlakul karimah.
- (d) Menanamkan disiplin dalam kehidupan siswa.
- (e) Membimbing siswa dalam ajaran Islam Ahlus Sunnah wal Jama'ah.

2. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi. Lembar observasi digunakan untuk menilai kemampuan berhitung permulaan anak selama kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas Eksperimen dengan 30 anak yang menggunakan permainan congklak, dan kelas Kontrol dengan 30 anak yang menggunakan permainan kartu domino.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 0,05. Keputusan pengujian:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, data terdistribusi normal.
- 2) Jika nilai sig < 0,05, data tidak terdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

| Kelas | Tests of Normality | | | | | |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest Kelas Eksperimen | .260 | 30 | .000 | .784 | 30 | .000 |
| | | | | | | |
| Posttest Kelas Eksperimen | .173 | 30 | .023 | .846 | 30 | .000 |
| | | | | | | |
| Pretest Kelas Kontrol | .244 | 30 | .000 | .839 | 30 | .000 |
| | | | | | | |
| Posttest Kelas Kontrol | .216 | 30 | .000 | .904 | 30 | .010 |
| | | | | | | |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1 di atas, hasil uji normalitas untuk pretest-posttest pada eksperimen permainan tradisional congklak dan pretest-posttest pada kontrol permainan kartu domino menunjukkan nilai Asmp Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti data tidak terdistribusi normal, sehingga uji selanjutnya menggunakan Uji Mann-Whitney.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kondisi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serupa atau tidak. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean; jika nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dianggap homogen. Pro: Uji ini memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan antara kelompok eksperimen dan kontrol bukan karena perbedaan awal yang signifikan, tetapi lebih kepada perlakuan yang diberikan selama penelitian. Kontra: Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelompok, yang bisa mempengaruhi validitas kesimpulan yang diambil dari penelitian tersebut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

| | Tests of Homogeneity of Variances | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|-------|-----|--------|------|
| | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| Kemampuan Berhitung Permulaan | Based on Mean | 1.825 | 1 | 58 | .182 |
| | Based on Median | 1.409 | 1 | 58 | .240 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.409 | 1 | 55.984 | .240 |
| | Based on trimmed mean | 1.447 | 1 | 58 | .234 |

Berdasarkan Tabel 2 di atas, nilai probabilitas sig pada Based on Mean yang diperoleh dari data posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol adalah 0,182, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data tersebut dapat dianggap homogen. Setelah melakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji t. Namun, karena data tidak terdistribusi normal, maka dilakukan Uji Mann-Whitney (Uji U) sebagai alternatif untuk uji t.

1) Uji Mann-Whitney untuk Kelas Eksperimen

Tabel 3. Uji Mann Whitney U Kelas Eksperimen

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|---------|
| | Kontrol |
| Mann-Whitney U | 120.500 |
| Wilcoxon W | 585.500 |
| Z | -4.984 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |

a. Grouping Variable: KATEGORI

Hipotesis untuk kasus ini adalah :
H₀ : Tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung
H_a : Ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung

Pengambilan Keputusan Dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi:

- (a) Jika probabilitas/tingkat signifikansi > 0,05; maka H₀ diterima
(b) Jika probabilitas/tingkat signifikansi ≤ 0,05; maka H₀ ditolak.

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji bivariat menggunakan Uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig < 0,05), yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung, berdasarkan

data pretest dan posttest kelas eksperimen.

2) Uji Mann-Whitney pada Kelas Kontrol

Tabel 4. Uji Mann Whitney U Kelas Kontrol

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|------------|
| | Eksperimen |
| Mann-Whitney U | 246.500 |
| Wilcoxon W | 711.500 |
| Z | -3.076 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .002 |

Hipotesis untuk kasus ini adalah :
H₀ : Tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung
H_a : Ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung

Pengambilan Keputusan Dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi:

- (a) Jika probabilitas/tingkat signifikansi > 0,05 ; maka H₀ diterima
(b) Jika probabilitas/tingkat signifikansi ≤ 0,05 ; maka H₀ ditolak

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji bivariat dengan menggunakan Uji Mann Whitney U menunjukkan nilai sig. sebesar 0,000 (sig < 0,05), yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh permainan kartu domino terhadap kemampuan berhitung, berdasarkan data pretest dan posttest pada kelas kontrol.

3) Uji Mann-Whitney pada Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tabel 5. Uji Mann Whitney U Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|---------|
| | Postest |
| Mann-Whitney U | 120.500 |
| Wilcoxon W | 585.500 |
| Z | -4.984 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |

a. Grouping Variable: KATEGORI

Hipotesis untuk kasus ini adalah :

H₀ : Tidak ada pengaruh permainan tradisional congklak dan permainan kartu domino terhadap kemampuan berhitung

H_a : Ada pengaruh permainan tradisional congklak dan permainan kartu domino terhadap kemampuan berhitung

Pengambilan Keputusan Dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi:

- (a) Jika probabilitas/tingkat signifikansi > 0,05 ; maka H₀ diterima
- (b) Jika probabilitas/tingkat signifikansi ≤ 0,05 ; maka H₀ ditolak.

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji bivariat menggunakan Uji Mann Whitney U menunjukkan nilai sig. sebesar 0,045 (sig. < 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional congklak dan permainan kartu domino terhadap kemampuan berhitung, berdasarkan data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Hasil Belajar Anak dengan Menggunakan Permainan Tradisional Congklak Hasil observasi mengenai kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi yang menggunakan permainan congklak disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Data Pretest-Posttest Kemampuan berhitung permulaan pada Kelas Eksperimen

| Descriptive Statistics | | | | | | |
|---------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|----------|
| Variabel | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
| Pretest Kelas Eksperimen | 30 | 3 | 9 | 7.03 | 2.312 | 5.344 |
| Permainan Congklak | | | | | | |
| Posttest Kelas Eksperimen | 30 | 4 | 12 | 10.13 | 1.978 | 3.913 |
| Permainan Congklak | | | | | | |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | | |

Pada tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest adalah 7,03, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 10,13, yang menunjukkan peningkatan sebesar 3,10. Hasil analisis data menggunakan Uji Mann Whitney U dengan nilai sig. sebesar 0,000 (sig < 0,05) menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan tradisional

congklak terhadap kemampuan berhitung, berdasarkan data pretest dan posttest kelas eksperimen. Hasil Belajar Anak dengan Menggunakan Permainan Kartu Domino Hasil observasi mengenai kemampuan berhitung permulaan melalui permainan kartu domino pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Data Pretest-Posttest Kemampuan berhitung permulaan pada Kelas Kontrol

| Descriptive Statistics | | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|------|----------------|----------|
| Variabel | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
| Pretest Kelas Kontrol | 30 | 4 | 9 | 7.10 | 1.882 | 3.541 |
| Permainan Kartu Domino | | | | | | |
| Posttest Kelas Kontrol | 30 | 4 | 12 | 8.90 | 2.524 | 6.369 |
| Permainan Kartu Domino | | | | | | |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | | |

Pada tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest adalah 7,10, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 8,90, yang menunjukkan peningkatan sebesar 1,80. Hasil analisis data menggunakan Uji Mann Whitney U dengan nilai signifikansi 0,002 (sig < 0,05) menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh permainan kartu domino terhadap kemampuan berhitung berdasarkan data pretest dan posttest kelas kontrol. Perbandingan Hasil Belajar Anak Menggunakan Permainan Tradisional Congklak dan Permainan Kartu Domino Hasil observasi tentang kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan permainan tradisional congklak dan permainan kartu domino pada anak usia 4-5

tahun di RA Haji Soebandi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Data Posttest Kemampuan berhitung permulaan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Descriptive Statistics | | | | | | |
|---|----|---------|---------|-------|----------------|----------|
| Variabel | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
| Posttest Kelas Eksperimen Permainan Congklak | 30 | 4 | 12 | 10.13 | 1.978 | 3.913 |
| Posttest Kelas Kontrol Permainan Kartu Domino | 30 | 4 | 12 | 8.90 | 2.524 | 6.369 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | | |

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 10,13, sedangkan kelas kontrol 8,90, dengan selisih 1,80. Analisis data menggunakan Uji Mann Whitney U menghasilkan nilai sig. 0,045 (sig < 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan adanya pengaruh permainan congklak dan kartu domino terhadap kemampuan berhitung pada data posttest.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi. Hasil analisis data dengan Uji Mann Whitney U pada pretest dan posttest eksperimen menunjukkan nilai sig. 0,002 (sig < 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebelum permainan congklak, rata-rata nilai pretest adalah 7,03, dan setelah permainan rata-rata menjadi 10,13. Temuan ini sejalan dengan penelitian Miswara et al. (2018) yang menyatakan bahwa congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan observasi lebih dari satu kali dan memberikan permainan congklak dalam waktu yang lebih lama untuk hasil yang lebih optimal.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di RA Haji Soebandi, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung anak. Rata-rata nilai pretest sebelum menggunakan permainan congklak adalah 7,03, dan setelah menggunakan permainan congklak, rata-

ratanya meningkat menjadi 10,13. Hal serupa juga terlihat pada penggunaan permainan kartu domino, di mana rata-rata nilai pretest adalah 7,10 dan rata-rata posttest menjadi 8,90. Namun, permainan congklak memberikan hasil yang lebih signifikan, dengan selisih rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen (10,13) dan kelas kontrol (8,90) sebesar 1,80.

B. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan agar guru menggunakan permainan tradisional congklak sebagai media untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan. In *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan* (p. 40).
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Nursing News*, 3(1), 697-706.
- Neneng Sopiattullah, Mustika Dewi Muttaqien, S. N. (2020). PENGARUH BERMAIN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI RA RIYADHUL JANNAH KECAMATAN PANJALU CIAMIS. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 117-113. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/398>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nuraena, E., Nurasiah, I., Nurmeta, I. K., Nuraena, E., Nurasiah, I., & Nurmeta, I. K. (2023). Penerapan Media Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Sekolah Dasar Application of Congklak Media to Improve Elementary School Students ' Beginning Counting Ability. *JURNAL PENDIDIKAN*,

32(2), 303–312.

- Nurhaliza, Winarsih, I., & Wahyuni, I. W. (2019). Pengenalan Angka 1-20 dalam Pengembangan Kognitif Siswa TK Kartika 1-21 Pekanbaru. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 84–90.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/4455/2731>
- Permatasari, P., Nuraeniyah, A. N., Bungsu, D., Selfiantika, L., & Sartika, N. S. (2023). Improving Mathematical Literacy Based on Ethnomathematical Approach in Congklak Game. *Jurnal Analisa*, 9(2), 110–121.
<https://doi.org/10.15575/ja.v9i2.29766>
- Prabavathy, M., & Sivaranjani, R. (2023). Utilizing Traditional Game-Pallanguzhi as a tool to Enhance the Basic Arithmetic Skill of Children with Mathematical Difficulties. *Journal for ReAttach Therapy and ...*, August.
<https://www.jrtdd.com/index.php/journal/article/view/1518>
- Pratiwi, R. A., Sonjaya, A. R., & Arifin, Z. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385–396.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Sari, D. P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 124–133.