

# Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki

Nendria, Tutut Handayani\*, Izza Putri

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

## Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Fatah desa Tapus kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pre-experimental Design*, dan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 12 orang anak pada kelas A di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Tehnik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Tes yang dimaksud adalah Tes yang digunakan untuk mendapatkan informasi hasil belajar anak dengan cara memberikan pretest dan posttest pada anak kelas A di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Berdasarkan hasil penelitian yang digunakan oleh peneliti menyatakan bahwa dari hasil perhitungan uji t dan hasil dari nilai pretest 50,25 dan setelah posttest menjadi 84,58. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional Congklak, Kemampuan Berhitung Permulaan

## Abstract:

This study aims to find out how the influence of the traditional congklak game on the initial numeracy skills of children aged 4-5 years at PAUD Al-Fatah, Tapus Village, Pampangan District, OKI Regency. The method used in this research is a quantitative method. This research is an experimental research with Pre-experimental Design, and One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were 12 children in class A at Al-Fatah PAUD, Tapus Village, Pampangan District, OKI Regency. Data collection techniques used in this study are observation, testing and documentation. The test in question is a test that is used to obtain information on children's learning outcomes by giving pretest and posttest to class A children at PAUD Al-Fatah, Tapus Village, Pampangan District, OKI Regency. Based on the results of the research used by the researchers stated that from the calculation results of the t test and the results of the pretest value was 50.25 and after the posttest it became 84.58. From these data it can be concluded that there is an effect of the use of the traditional congklak media game on the ability to start counting in children aged 4-5 years at PAUD Al-Fatah, Tapus Village, Pampangan District, OKI Regency.

**Keywords :** Congklak Traditional Game, Beginning Counting Ability

## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah yang digunakan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kecerdasan maupun perilaku anak tersebut. Anak usia dini dianggap sebagai usia keemasan (*golden age*) karena pada usia tersebut anak sedang mengalami perkembangan yang sangat besar. Pendidikan di taman kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang memiliki peran sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

---

Nendria, UIN Raden Fatah Palembang  
[Nendria02@gmail.com](mailto:Nendria02@gmail.com)

Tutut Handayani, UIN Raden Fatah Palembang  
[tututhandayani\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:tututhandayani_uin@radenfatah.ac.id)

Izza Fitri, UIN Raden Fatah Palembang  
[izzafitri@radenfatah.ac.id](mailto:izzafitri@radenfatah.ac.id)

Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat dan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Peraturan Menteri Pendidikan Anak Usia Dini), diperkenalkan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dicapai melalui pemberian materi pendidikan Stimulus untuk membantu pertumbuhan fisik dan mental. dan pengembangan. mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dirangsang adalah perkembangan kognitif. Sangat penting untuk mengembangkan aspek-aspek tertentu dari perkembangan kognitif karena ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga mereka dapat memproses hasil belajar, menemukan solusi pemecahan masalah Berbagai alternatif topik, membantu anak mengembangkan keterampilan logika matematika dan pengetahuan ruang dan waktu serta memiliki kemampuan memilih atau mengklasifikasikan, dan mempersiapkan keterampilan berpikir dengan baik.

Menurut Susanto, menyatakan bahwa, "kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangannya kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan". Dalam kaitan ini bahwa salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitas manusia tidak mungkin memisahkan peran matematika, dari penjumlahan, pengurangan, pembagian hingga perkalian, yang kesemuanya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut Susanto, menyatakan bahwa "perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika ini, karena sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung dengan bilangan abstrak)". Lebih lanjut Susanto, masa ini berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekanya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya anak mampu bekerja dengan bilangan. Sejalan dengan Piaget, mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak diantaranya melalui permainan tradisional congklak atau dakon.

Berdasarkan observasi peneliti lakukan melalui wawancara dengan bapak Efriasi selaku kepala sekolah di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak usia 5 tahun hampir sebagian anak sudah bisa membedakan, bentuk dan berhitung tetapi sebagian nya belum bisa tau bentuk, angka dan cara berhitungnya seperti apa jadi peneliti ingin mengajarkan melalui media tradisional yaitu congklak di PAUD tersebut supaya anak mudah mehami menghitung dan tau bentuk angka nya seperti apa.

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menekankan pada penguasaan berhitung. Menurut Subagiyo, mengingat manfaat permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan logika anak, beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan jumlah langkah. Misalnya: engklek, congklak, lompat tali/tali pemintalan, encrak/entrengan, bola bekel, puzzle dan lain-lain. Permainan memiliki beberapa peran, terutama untuk melatih kemampuan berhitung anak. Melalui

permainan tradisional congklak, guru juga dapat memperkenalkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional Indonesia. Permainan dakon/congklak ini memberikan suasana yang berbeda di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan, Kabupaten OKI, biasanya diambil pelajaran mengenal angka dan bentuk huruf dengan cara berhitung sambil bermain congklak. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Menurut Sujiono, permainan matematika prasekolah dalam kegiatan pembelajaran TK sangat bermanfaat, antara lain, pertama-tama, anak didasarkan pada konsep matematika yang benar, menarik dan kocak menyenangkan. Yang kedua segera menghindari rasa takut akan matematika. Ketiga, bantu anak belajar secara alami melalui aktivitas bermain. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD AL-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI".

## **Metode**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

#### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-experimental Design*, dan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Jenis penelitian eksperimen ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah diberi perlakuan karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah diberi perlakuan.

#### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest sPosttest Design. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan setelah selesai diberikan perlakuan kelompok diberi tes lagi sebagai tes akhir. Tahap-tahap yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Test Awal**

Sebelum diberi perlakuan atau treatment, terlebih dahulu peneliti melakukan pretest untuk mengetahui keadaan anak sebelum diberi perlakuan. Pemberian perlakuan atau *treatment* Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan atau treatment pada kelas dengan menggunakan permainan tradisional congklak.

##### **b. Tes akhir**

Setelah pemberian perlakuan, kemudian peneliti melakukan posttest pada kelas tersebut. Post test dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian treatment menggunakan permainan dakon geometri pada kelas tersebut.

### **Populasi Dan sampel**

#### **a. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak PAUD Al-Fatah yang berjumlah 12 anak.

#### **b. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik Probability Sampling dengan jenis Simple Random Sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak. Sampel yang diambil oleh penenliti ini adalah siswa PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI yang berjumlah 12 orang.

Table Jumlah Objek Peneliti

No.	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah Seluruh
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelompok A	4	8	12
Jumlah				12

### Tehnik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Menurut Sutrisno hadi bahwa observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses. Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek yang merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah kejadian berdasarkan pengetahuan sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui kejadian atau peristiwa yang ada di dalam sekolah tersebut untuk mengetahui informasi-informasi yang lebih jelas dan valid dibutuhkan observasi langsung oleh penelti.

#### 2. Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan pada seorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes digunakan sebagai alat pengukuran. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes lisan, yaitu sejumlah pertanyaan yang diajukan tentang aspek-aspek yang ingin diketahui. Tes digunakan untuk mendapatkan informasi hasil belajar siswa dengan cara memberikan pretest dan posttest pada anak umur 4-5 tahun di TK Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI.

#### 3. Dokumentasi

Menurut Arikunto teknik dokumentasi adalah mencari dan mengenai halhal yang variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah prasati, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi berupa setiap proses pembuktian, baik itu berupa tulisan, lisan gambaran dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumen berupa foto pada saat pembelajaran dan catatan-catatan hasil kegiatan pembelajaran anak.

### Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan utnuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

### Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan peneliti adalah *uji-t*. untuk melakukan *uji-t* populasi harus berdistribusi normal Sebelum *instrument* penelitian digunakan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi *instrument* yang telah dibuat dengan pakar pada ahli. Setelah dicek kevalitan dan instrumen siap digunakan untuk penelitian. Selanjutnya instrumen diuji cobakan, lalu diolah dan dianalisis. Analisis yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Menurut Arikunto Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data dan sampel berasal dari populasi yang distribusi normal atau tidak. Normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki.

$$KD = \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1n_2}$$

Keterangan :

KD = Jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

N1 = Jumlah sampel yang diperoleh

N2 = Jumlah yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Menurut kadir bahwa homogenitas merupakan data yang mempunyai makna bahwa data memiliki variasi atau keberagaman nilai sama. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pre test* dan *post test* anak. Kriteria pengujianya adalah  $H_0$  diterima jika nilai signifikan uji *lavane statistik* lebih besar dari 0,05, dalam keadaan lainnya ditolak  $H_0$ .

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya tidak pengaruh yang signifikan melalui permainan congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji-test atau uji perhitungan. Ketentuan hipotesis sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Dimana

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n-2}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$  = Rata-Rata Skor Pretest

$\bar{x}_2$  = Rata-Rata Skor Posttest

N = Banyaknya anak

$S^2$  = Simpangan Baku

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis  $H_1$  yang berarti ada pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI.

**Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah- langkah yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Prosedur Pelaksanaan penelitian

Adapun tahap- tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah- langkah yang harus dilakukan peneliti ialah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk mencapai indikator yang telah di siapkan
  - 2) Mempersiapkan instrumen penelitian
  - 3) Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Tahap Pelaksanaan.
1. Tes Awal (Pretest) Memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan tentang kemampuan mengenal konsep bilangan. Disini peneliti melakukan pengamatan terhadap anak dalam proses pembelajaran guna mengetahui kondisi awal tentang pencapaian kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak sebelum diberikan perlakuan.
  2. Perlakuan (treatment) Setelah melakukan tes awal peneliti kemudian memberikan perlakuan atau treatment berupa kegiatan permainan tradisonal congklak untuk mengenal berhitung permulaan

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer dapat di interrpretasikan sebagai berikut. Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan anak-anak, pada kegiatan inti setiap langkah-langkah permainan congklak yang dilakukan sesuai apa yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar yang sangat menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah dilakukan peneliti sesuai yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasikan pada proses hasil belajar yang meningkat pada materi perilaku menyimpang. Data dalam penelitian ini adalah data pemahaman tentang permainan tradisonal congklak yang diambil melalui observasi awal (*Pretest*) dan observasi akhir setelah diberi treatment melalui permainan congklak. Pedoman observasi terdiri dari 2 indikator dan 6 butir amatan.

#### a. Deskripsi Data Observasi Awal (*Pretest*)

Pada penelitian ini, peneliti menentukan kelas yang akan diberikan eksperimen yakni kelas A, usia 4-5 tahun, tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 anak. Sebelum melakukan eksperimen dilakukan dahulu observasi awal (*Pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal dari pemahaman anak kelompok A PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampang Kabupaten OKI.

Kegiatan *Pretest* dilakukan hari yaitu senin 04 April 2022 untuk mengukur pemahaman anak, menggunakan papan tulis dan buku. Kegiatan dilakukan dengan anak maju satu persatu ke depan melakukan aktivitas menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Kegiatan ini dilakukan untuk tes awal sebelum diberi perlakuan. Masih beberapa anak yang belum bisa menjawab dengan benar. Dasar dipilihnya mengamati seluruh kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mengetahui pemahaman anak dalam pemahaman menghitung dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah ada dijabarkan menjadi butir amatan antara lain mengamati kegiatan dan pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman anak dapat dilihat ketika dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Setelah diobservasi kemudian anak diberikan skor kepada masing-masing anak dengan memberikan tanda ceklis pada pedoman obeservasi sesuai nama anak.

**Tabel Skor test Memainkan permainan congklak dengan cara menghitung jumlah biji-biji congklak.**

No	Nama Anak	Jenis kelamin	Nilai <i>Pretest</i>
----	-----------	---------------	----------------------

1	AR	P	55
2	FF	L	50
3	KL	P	55
4	KN	P	45
5	MS	P	50
6	MF	L	45
7	MG	L	54
8	NM	L	48
9	NR	P	43
10	RA	P	50
11	SA	P	59
12	ZA	P	49
<b>JUMLAH</b>			<b>603</b>
<b>RATA-RATA</b>			<b>50,25</b>

**Tabel 4.3**

	<b>N</b>	<b>Minumum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
<b>Pretest</b>	<b>12</b>	<b>45</b>	<b>59</b>	<b>50,25</b>	<b>5,045</b>
<b>Posttest</b>	<b>12</b>	<b>75</b>	<b>89</b>	<b>84,58</b>	<b>4,020</b>
<b>Valid N (Listwise)</b>	<b>12</b>				

**b. Deskripsi data pemberian perlakuan**

Pembahasan ini memfokuskan pokok bahasan mengenal permainan tradisional congklak anak kelompok A di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini untuk mengukur pengenalan permainan tradisional congklak, anak sebelum dan sesudah diberikan eksperimen dengan permainan tradisional congklak pemberian eksperimen dilakukan sebanyak 2 hari tanggal 5 dan 6 april 2022.

1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada senin 04 april 2022, dengan tema diri sendiri dan sub tema panca indera Pada jam 08.00 bel berbunyi anak berbaris didepan kelas berdoa kemudian anak masuk ruang kelas. Peneliti mengucapkan salam terlebih dahulu dan mengajak anak berdoa belajar, membaca surat-surat pendek dan bernyanyi Bersama. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan tema hari ini.

Pada pertemuan pertama ini, peneliti menjelaskan terlebih dahulu seperti apa itu permainan tradisional congklak, cara memainkannya dan cara menghitung jumlah biji-bijian pada congklak, setelah itu peneliti memperlihatkan permainan congklak agar objek yang dijelaskan peneliti dapat dilihat oleh anak-anak. Peneliti tanya jawab dengan anak-anak tentang apa yang ada di permainan congklak tersebut. Pertemuan awal diawali dengan mengenalkan permainan congklak kepada anak-anak karena tidak semua anak mengenal permainan tersebut di era sekarang ini.

Pertama yang dilakukan adalah anak dikenalkan terlebih dahulu permainan tradisional congklak ini, bagaimana cara memainkannya, dan menunjukkan kalau jumlah biji-biji an yang didapat dalam permainan congklak ini lebih banyak dari lawan permainan bearti dia yang menang, memainkan permainan congklak dengan menghitung jumlah biji-bijian dan mengisi disetiap bulatan yang kosong/lobang.

2. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada hari selasa 05 april 2022 pertemuan kali ini sama dengan pertemuan pertama akan tetapi agak sedikit berbeda dengan yang pertama, kegiatan kedua ini diawali dengan berdoa Bersama dan bernyanyi dahulu dengan tujuan agar anak- anak lebih bersemangat dalam pembelajaran anak mulai paham cara memainkan permainan congklak. Selanjutnya peneliti memulai memperlihatkan permainan congklak dan bercerita sedikit, lalu mejelaskan permainan congklak itu sudah ada dari zaman dahulu yang merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia dan selanjutnya yang akan dibahas hari ini dan aktivitas yang dilakukan ialah anak-anak menghitung jumlah biji-bijian yang dimainkan dan menyamakan jumlah nya dengan angka, peneliti mencontohkan terlebih dahulu setelah itu anak-anak satu-satu melakukan aktivitas dengan cara berpasangan dan diarahkan dahulu oleh peneliti. Kali ini anak sudah bisa memainkan dengan sendiri permainan congklak tersebut.

Pertama yang dilakukan adalah kedua anak saling berhadapan dalam permainan tradisional congklak, kemudian anak bermain congklak secara bergantian yang dilakukan anak sebelum memulai permainan ialah anak terlebih dahulu suit tangan agar tau siapa yang harus memulai permainan pertama kali, kemudian anak yang pertama memulai permainan dengan mengambil biji-bijian congklak kemudian anak memasukan biji congklak satu biji satu lubang hingga seterusnya.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga Pertemuan ketiga dilakukan pada hari rabu 06 april 2022



pelaksanaan pertemuan ketiga ini memiliki konsep yang sama dengan pertemuan sebelumnya akan tetapi agak sedikit berbeda dari kegaitan sebelumnya, pertama-tama peneliti menjelaskan fungsi dan manfaat dalam permainan tradisional congklak ini.

Dalam pertemuan ini yang dilakukan adalah kedua anak saling berhadapan dalam memainkan congklak, kemudian anak bermain congklak secara bergantian yang dilakukan anak sebelum memulai permainan adalah anak terlebih dahulu suit tangan agar tau siapa yang harus memulai permainan pertama kali, kemudian anak yang pertama memulai permainan dengan mengambil biji-bijian congklak kemudian anak memasukan biji congklak satu biji satu lubang hingga seterusnya, dan begitupula dgn anak yang kedua memainkan biji congklak setelah anak pertama selesai atau sudah habis biji congklak yang dimainkannya.

**c. Deskripsi setelah pemberian perlakuan (*Posttest*)**

*Posttest* dilakukan pada hari kamis 07 april 2022. Penelitian hanya melakukan test akhir *Posttest* yang terdiri dari 6 butir tes mengenal permainan congklak yang akan diteliti. Kegiatan pada hari ini berlangsung dimulai pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Sebelum melakukan *posttest* menggunakan 6 butir amatan, akan tetapi kelompok eksperimen. *Posttest* dilakukan dengan cara yang sama dengan *Pretest*.

Data *Posttest* adalah tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Pada saat pelaksanaan penelitian melalui *Pretest* dan *Posttest* kelompok A mengacu pada indikator dan 11 pernyataan untuk mengetahui pengenalan permainan tradisional congklak sebelum dan sesudah penggunaan permainan congklak.

**Pembahasan**

Pada prinsip dasar utama anak usia dini bermain sambil belajar yang artinya pembelajaran anak usia dini pada penentuan media pembelajaran anak yang sesuai dengan kebutuhan anak pada saat bermain sambil belajar harus menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Karena anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Berdasarkan pada penelitian ini telah menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional (congklak) terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Fatah. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji-t, yang diketahui nilai *post test* kelas eksperimen diperoleh pengertian anak tentang permainan tradisional congklak yang dilakukan oleh peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 4 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 12 orang anak kelompok A PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Sebelum melakukan penelitian peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada lembaga untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama peneliti melakukan observasi terlebih dahulu kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil observasi awal (*pre test*) anak mendapatkan nilai dengan rata-rata nilai 50,25.

Setelah observasi awal (*pre test*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan permainan congklak sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukannya tes awal dengan melakukan tes awal (*Pretest*). Disini peneliti melakukan pengamatan terhadap anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak kondisi awal tentang pencapaian kemampuan mengenal permainan congklak pada anak sebelum diberikan perlakuan. setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional congklak selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir (*post test*) setelah diberikan *treatment* anak-anak memperoleh nilai 84,58 ini berarti terbukti bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan pemahaman anak tentang permainan tradisional congklak.

Pertemuan kedua diberikan perlakuan (treatment) berupa permainan congklak a. Anak di ajak mengenal permainan congklak b. Anak di ajak untuk mengenal angka biji-bijian congklak mengajak anak untuk menghitung jumlah biji-bijian 1-10. Pertemuan ke 3 a. Peneliti mengajak anak untuk berhitung 1-10 menggunakan biji-bijian pada permainan congklak b. Peneliti mencontohkan cara bermain congklak kepada anak. c. Bermain congklak, dimana peneliti mengajak anak bergantian untuk memainkan permainan congklak dengan cara dua orang anak suit terlebih dahulu untuk mengetahui siapa yang akan memulai permainan tersebut kemudian setelah anak pertama memainkan permainan tersebut anak kedua juga memainkan permainan tradisional congklak tersebut dengan cara mengisi biji-bijian di setiap lubang-lubang yang ada pada permainan congklak.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak mampu memberikan pembelajaran anak yang bermakna kepada anak didik. Anak didik menjadi bersemangat dan terkesan dengan proses pembelajaran yang mereka lalui sebab proses pembelajaran yang mereka alami sangat menyenangkan dengan adanya berbagai kegiatan. Dengan perasaan ini, guru telah memperkenalkan kepada anak tentang pemahaman bentuk-bentuk bangun datar.

Media yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran dikelas sangat berpengaruh terhadap anak. Jika guru menggunakan pembelajaran yang menarik maka anak akan tertarik dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas dan tidak akan bosan, contohnya menggunakan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar untuk mengajarkan pemahaman bentuk bangun datar pada anak.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa Tehnik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Tes yang dimaksud adalah Tes yang digunakan untuk mendapatkan informasi hasil belajar anak dengan cara memberikan pretest dan posttest pada anak kelas A di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI. Berdasarkan hasil penelitian yang digunakan oleh peneliti menyatakan bahwa dari hasil perhitungan uji t dan hasil dari nilai pretest 50,25 dan setelah posttest menjadi 84,58. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI.

### **Daftar Rujukan**

- Achroni, k. 2012. Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional, Yogyakarta: Javalitera.
- Agung Triharso. 2013. Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini, Yogyakarta: Andi Offset.
- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama).
- Ahmad Susanto, 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspek*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Agung Thiharso, 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : CV Andi Offset).
- Anita Yus, 2011. *Penelitian Perkembangan Belajar Anak*.(Jakarta:Prenamedia Grub).
- Ardini Pupung Puspa Dkk, 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, cetakan pertama (Nganjuk: Adjie Nusantara).
- Candra Apriansyah, 2015. *Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Stick Angka*, vol. 06, No.06.
- Chatarina Febriyanti, 2019. *pembelajaran dengan etnomatematika congklak*. Vol, 02, No. 03.

- Euis, kurniati, 2018. permainan tradisional dan peranya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, jakarta: prenadamedia group.
- Hilda L.Jackman, 2009. *Early Education Curriculum A Child's To The Word, USA: Delmar*.
- Iswinarti. 2007. Permainan Tradisional : Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang).
- Moh. Nazir, 2011. Metode Penelitian, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiono. 2017. Metode penelitian pendidikan, (penerbit : alfabeta, bandung.
- Suryadi Dahlia. 2015. Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. ( Jakarta PT. RINEKA CIPTA).
- Mayke. S. Tedjasaputra. 2001. Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Nia Fatmawati, Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education*, Jurnal Universitas Negeri Jakarta, 2014, Volume 8 Edisi 2, hlm. 325.
- Putri Budiani Dolok Saribu, 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 tahun, volume 4 no.1.
- Rini Purwanti, 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak, Volume 01 Nomor 01.
- Syahuddin dkk, 2019. pengenalan operasi tambah kurang melalui permainan congklak bagi siswa sekolah dasar, vol. 3, No1.
- Suharsimi, Arikunto. 2014. Manajemen Penelitian. ( Jakarta : Rineka Cipta).
- Suryadi , dahlia. 2014. Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya).
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1.