

# Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5 - 6 Tahun

Najiha Amalia<sup>1</sup>, Murtono<sup>2</sup>

© 2024 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:

Perkembangan kognitif merupakan aspek yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak, salah satunya yaitu mengenal konsep lambang bilangan dan kemampuan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1 - 10 dan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia 5 - 6 tahun. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Literature Review*. Metode *Literature Review* ini dapat mengakses berbagai sumber, termasuk buku, internet, dokumen, dan situs web yang memiliki reputasi baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Aktivitas bermain congklak melibatkan penghitungan jumlah biji congklak yang harus dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya, sehingga secara langsung melatih anak untuk memahami konsep bilangan secara konkret. Selain itu, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga anak lebih mudah memahami hubungan antara angka dan jumlah secara intuitif. Selain membantu mengenal konsep bilangan, permainan congklak juga berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Proses permainan melibatkan operasi penjumlahan, pengurangan, dan penghitungan langkah secara bertahap. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih anak untuk berpikir logis dan melakukan perhitungan secara mandiri.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Congklak, Konsep Bilangan, Kemampuan Berhitung

## Abstract:

Cognitive development is an important aspect in developing children's thinking skills, one of which is recognizing the concept of number symbols and counting skills. This study aims to determine how to improve the ability to recognize the concept of number symbols 1-10 and counting skills through traditional congklak games in children aged 5-6 years. In this study, the author used the Literature Review method. This Literature Review method can access various sources, including books, the internet, documents, and reputable websites. The results of the study showed that the traditional congklak game was proven effective in improving the ability to recognize the concept of numbers in children. The activity of playing congklak involves counting the number of congklak seeds that must be moved from one hole to another, thus directly training children to understand the concept of numbers in a concrete way. In addition, this game provides a fun and contextual learning experience, so that children find it easier to understand the relationship between numbers and quantities intuitively. In addition to helping to recognize the concept of numbers, the congklak game also plays a significant role in improving children's counting skills. The game process involves addition, subtraction, and step counting operations in stages. This activity indirectly trains children to think logically and do calculations independently.

**Keywords:** Traditional Congklak Game, Concept of Numbers, Counting Skills

## Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan berasal dari kata dasar didik, yaitu usaha untuk membuat anak menjadi lebih pintar melalui upaya pengajaran dan membuat praktek (Yuhana & Aminy, 2019). Pendidikan sendiri mempunyai pengertian

---

Najiha Amalia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
[najihaamalia499@gmail.com](mailto:najihaamalia499@gmail.com)

Murtono, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
[murtono@uin-suka.ac.id](mailto:murtono@uin-suka.ac.id)

yaitu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan pada diri sendiri yaitu kesempurnaan dan menghidupkan anak-anak yang selaras dengan alam dan masyarakat (Isnaini et al., 2024).

Anak merupakan pribadi yang unik, senantiasa memiliki berbagai karakteristik yang berbeda-beda antara anak satu dengan anak lainnya (Estari, 2020). Pada masa *golden age* terutama, anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat terhadap segala aspek perkembangannya. Untuk mengoptimalkan hal tersebut, diperlukan stimulus untuk pengembangan semua potensi yang terlibat di dalam kehidupan anak. Salah satu potensi yang sangat penting untuk distimulasi adalah kemampuan berhitung awal (permulaan), sebagaimana yang dimaksudkan bahwa: *“Counting is universal skill that appears to be easily acquired at an early age”* (Gelman et al., 2009). Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa pada anak usia dini, anak memiliki berbagai potensi, oleh karena itu potensi yang dimiliki oleh anak usia dini harus dikembangkan secara optimal agar anak memiliki keberhasilan di masa yang akan datang terutama kemampuan berhitung. Sedangkan mengemukakan bahwa berhitung adalah: *“Counting is one of the earliest number concept to emerge”* (Maesaroh et al., 2019).

Berhitung merupakan salah satu dari konsep angka yang paling mudah untuk dimunculkan. Dari pengertian ini dapat diartikan bahwa berhitung merupakan pengenalan konsep angka yang paling mudah untuk dipelajari anak usia dini, dan berhitung juga merupakan awal dari pembelajaran dari matematika anak usia dini. Guru hendaknya memberikan konsep-konsep dasar pembelajaran semaksimal mungkin karena pada usia dini anak mudah menerima berbagai rangsangan yang diberikan lingkungan dan orang dewasa yang berada di sekitarnya. Berhitung merupakan: *“Counting is learned for the most part through naturalistic and informal activities supported by structured lessons”* (Sulaiman et al., 2024).

Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh guru TK sebagai pendidik di sekolah pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak (Veronica, 2018). Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun terbagi menjadi tiga yaitu Menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan berpikir simbolik untuk anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari anak, anak terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan sebagai contoh ketika anak membilang benda saat anak merapikan mainannya, membaca lambang bilangan atau angka pada jam sehingga anak mengetahui waktunya, ditanya tentang usia dan anak mampu menyebutkan angkanya, menghitung jarak yang ditempuh misalnya dari rumah ke sekolah, bermain jual beli sehingga anak mampu membaca angka/nominal yang tertera pada uang, mengetahui nomor rumah dan lain-lain.

Tahap kedua adalah tahap transmisi/ tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan yaitu anak sudah benar-benar memahami tahap konsep (Syafitri et al., 2018). Pada tahap ini anak mulai diajarkan tentang lambang bilangan dan anak sudah mengetahui kesesuaian jumlah benda dengan lambang bilangan yang mewakilinya. Tahap ketiga adalah tahap lambang, yaitu tahap terakhir setelah anak sudah melewati tahap-

tahap sebelumnya. Berdasarkan ketiga tahap tersebut, maka indikator kemampuan mengenal konsep lambang bilangan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Untuk mengembangkan kegiatan berhitung dibutuhkan suatu metode yang tepat dan melihat berbagai aspek yang dapat mendukung anak. Salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu kembali pada prinsip pembelajaran anak usia dini melalui sarana bermain. Belajar melalui bermain dapat mengasah dan meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak. Pengalaman anak lewat aktivitas bermain dapat memberikan dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan masalah dalam kehidupan dikemudian hari. Anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain cenderung lebih dapat menyelesaikan masalah dikehidupan selanjutnya.

Metode bermain penting untuk diterapkan di taman kanak-kanak karena melalui bermain anak akan belajar berinteraksi dengan temannya, belajar bekerjasama, berbagi, dan bersikap toleransi. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa metode bermain dianggap penting karena dengan bermain anak akan belajar berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain (Harianja et al., 2023). Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak di sekolah ialah permainan tradisional congklak. Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang anak, memakai sebuah papan congklak, yang memiliki 16 lubang, mempunyai biji congklak yang biasanya dari batu kecil, cangkang kerang, biji tumbuhan ataupun biji kelereng. Lubang yang berada dalam papan congklak berdiameter sama, namun 2 lubang paling ujung berukuran lebih besar sebagai indung atau rumah bagi pemain untuk mengumpulkan biji congklak. Pentingnya kemampuan berhitung bagi anak serta upaya pelestarian permainan tradisional melalui kegiatan dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Congklak.

## Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Literature Review* sebagaimana yang dijelaskan bahwa salah satu metode yang digunakan untuk mencari atau memperoleh informasi dari penelitian terdahulu serta menganalisis beberapa paragraf ahli yang berkaitan dengan teks yang digunakan dalam penelitian (Sari & Asmendri, 2020). Namun, analisis artikel yang terkait dengan topik ini hanya berfokus pada efektivitas permainan congklak tradisional dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan kemampuan berhitung.

Metode *Literature Review* ini dapat mengakses berbagai sumber, termasuk buku, internet, dokumen, dan situs web yang memiliki reputasi baik. Artikel yang disertakan dalam tinjauan pustaka ini, misalnya, diperoleh dengan menggunakan artikel dari Google Scholar, Research Gate, dan situs web dengan kata kunci "permainan tradisional congklak" dan "kemampuan mengenal konsep bilangan dan kemampuan berhitung".

Menurut garis besar tahapan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut: (1) tahap rancangan penulisan, seperti pemilihan metode, tujuan, dan strategi pengumpulan data, (2) membuat tinjauan yakni tindak lanjut dari poin 1 sehingga contoh karya sastra yang akan digunakan sudah tercipta. (3) yakni penulisan menganalisis berbagai karya sastra yang telah dibaca dan dianalisis terkait dengan topik karya tersebut; (4) membuat rangkuman yakni pemaparan hasil dari langkah ketiga sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Purwanto, 2022).

## Hasil dan Pembahasan

Adapun artikel jurnal yang menjadi bahan analisis sebagaimana berikut:

1. Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.

Penulis : Erlin Prasetyo, Nyoto Hardjono (2020)

Sumber : Google Scholar.

Hasil Review : Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media permainan tradisional congklak dalam meningkatkan minat belajar matematika (MTK) pada siswa sekolah dasar dan untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan berhitung terkait operasi penjumlahan dan pengurangan siswa sekolah dasar melalui permainan congklak, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media congklak terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah meta analisis dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Dalam pengumpulan data ini, penelitian melakukan dengan mencari jurnal melalui Google Cendekia. Kata kunci yang digunakan untuk penelusuran jurnal adalah: Efektivitas, media pembelajaran, permainan tradisional congklak, matematika, siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak mengalami peningkatan minat belajar mulai yang paling rendah yaitu 17,11% hingga yang paling tinggi yaitu 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37% (Prasetyo & Hardjono, 2020).

2. Judul Penelitian : Kajian Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun Dengan Kegiatan Bermain Congklak (Penelitian Studi Pustaka)

Penulis : Dwi Hartati (2017)

Sumber : Google Scholar.

Hasil Review : Penelitian ini berjudul “Kajian kemampuan berhitung usia 5–6 tahun dengan Kegiatan bermain congklak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun dengan permainan tradisional congklak . Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kajian pustaka dengan model deskriptif kualitatif. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan sistem kajian pustaka dimana alat pengumpulan data yaitu dari berbagai teori yang mempunyai keterkaitan dengan kemampuan berhitung yang sedang diteliti. Hasil dari penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak dapat mengenalkan kemampuan berhitung anak usia 5- 6 tahun (Hartati, 2014).

3. Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Penulis : Puji Astuti, Sri Katoningsih (2020)

Sumber : Google Scholar.

Hasil Review : Tujuan penelitian ini adalah mengkaji literatur, artikel dan dokumen penelitian yang mengidentifikasi adanya peningkatan kemampuan bermain pohon aritmatika terhadap kemampuan pohon aritmatika pada anak usia 5-6 tahun. Metode dalam penelitian ini menggunakan kajian literatur berupa artikel primer sebanyak kurang lebih 20 artikel, 15 jurnal nasional dengan kurun waktu 5 tahun terakhir dan 5 jurnal internasional dengan kurun waktu 7 tahun yang bermutu, terakreditasi, dan termuat. Variabel bebas adalah kemampuan numerasi anak, variabel terikat adalah permainan pohon aritmatika. Sampel adalah jurnal hasil penelitian dengan topik keterampilan numerasi dan 2 permainan pohon aritmatika. Kriteria jurnal yang dipilih

adalah: 1) responden adalah anak usia dini; 2) variabel bebas adalah kemampuan berhitung dan variabel terikat adalah permainan pohon aritmatika; 3) perlakuan yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran pohon hitung/kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan keterampilan numerasi anak usia dini. Hasil dan pembahasan: Menunjukkan bahwa numerasi memiliki rentang kegiatan yang sangat beragam. Terdiri dari permainan tradisional, permainan pohon hitung, permainan sempoa. Begitu pula dengan permainan pohon hitung dapat mempengaruhi berbagai aspek yaitu perkembangan kognitif, rasa percaya diri anak, hingga meningkatkan kemampuan anak dalam belajar berhitung (Astuti & Katoningsih, 2020).

4. Judul Penelitian : Permainan Pangkak Igik Karet Sebagai Media Berhitung

Penulis : Yopa, Devi Narasiska, Nadia, Yudi Yunika Putra (2021)

Sumber : Google Scholar.

Hasil Review : Permasalahan yang terjadi saat ini adalah kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sehingga kemampuan berhitung siswa cenderung lemah. Oleh karena itu, penulisan ini perlu dilakukan untuk dijadikan bahan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui media berhitung yang di dalamnya terdapat permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan peran permainan pangkak igik karet sebagai media berhitung. Tetapi dalam kajian literatur ini tidak didapatkan data tentang permainan pangkak igik karet sehingga menggunakan data penelitian tentang permainan sebagai media berhitung. Tinjauan literatur (*literature review*) dipilih sebagai metode dalam penelitian ini dengan prosedur *systematic review*. Pengumpulan data berupa data sekunder berupa hasil penelitian yang telah diterbitkan dalam Online Journal System (OJS) dan buku yang relevan dengan kajian dengan jumlah 37 referensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) permainan pangkak igik karet dapat diasumsikan sebagai media belajar untuk membangun konsep berhitung siswa, (2) bagi siswa yang sudah mengenal konsep berhitung, permainan pangkak igik karet dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, (3) permainan pangkak igik karet menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang dapat memotivasi siswa, dan (4) permainan pangkak igik karet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga efektif diterapkan pada mata pelajaran matematika (Yopa et al., 2021).

5. Judul Penelitian : Permainan Tradisional Congklak terhadap Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak

Penulis : Rahmadayanti, Iis Sehan (2024)

Sumber : Google Scholar.

Hasil Review : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan logis matematika anak di PAUD Kartika dan Dta Al-Bilal Kabupaten Karawang Tahun 2023. Metode yang digunakan adalah jenis quasi eksperimen dengan pendekatan non-equivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai asymp. Sig. (2-tailed)  $< .001 < 0,005$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kecerdasan logis matematika anak di PAUD Kartika Kabupaten Karawang Tahun 2023. Simpulan penelitian ini adalah ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan logis matematika anak di Paud Kartika dan Dta Al-Bilal (Rahmadayanti & Sehan, 2024).

Beberapa artikel sampel yang telah di analisis maka dapat disampaikan bahwa terdapat beberapa poin inti yaitu:

1. Permainan Tradisional Congklak

Permainan congklak merupakan salah satu permainan budaya Malaysia yang dikenal dengan permainan strategi. Congklak memiliki tujuh lubang berturut-turut dengan satu lubang yang besar di ujung kiri dan ujung kanan yang biasa disebut rumah atau gudang. Setiap lubang akan terdiri dari tujuh bola, seringkali terbuat dari kelereng (Win, 2010). Kombinasi aturan main congklak dan algoritma Mancala telah digunakan dalam pengembangan congklak digital (Matulesy et al., 2022). Aturan yang sama diterapkan dari permainan tradisional Mancala dari congklak dikatakan jika permainan ini sangat dominan di mainkan oleh para perempuan muda bangsawan di daerah Jawa.

Permainan ini cukup terkenal khususnya di daerah Jawa yang mana Namanya dikenal dengan Congklak, Dhakon, Dhakonon dan akan berbeda nama ketika kedaerah lainnya akan tetapi cara bermain dan prinsip permainannya berlaku sama meski berbeda nama. Dalam permainan Congklak terdapat beberapa peraturan sederhana sebagaimana permainan lainnya (Rusmana, 2010). Cukup mudah melakukan permainan tradisonal Congklak ini, karena dalam permainan ini hanya membutuhkan papan dengan 7 lubang tiap orang. Permainan ini dimainkan secara berpasangan yaitu 2 orang, sehingga lubang yang ditujukan adalah 14 lubang, dua lubang di sebelah kanan dan kiri sebagai Gudang. Sebagian daerah atau anak yang tidak mempunyai papan Congklak mereka biasanya akan membuat lubang di tanah, setiap lubang berisi 7 biji congklak, biji congklak dapat juga bervariasi mulai dari batu-batu kecil, biji yang terbuat dari plastik dll.

Cara memulai permainan ini cukup atas dasar kesepakatan bersama atau dengan cara suit, mereka bebas memilih lubang yang mereka inginkan untuk memulai permainan dan akan diisikan ke lubang yang tersedia secara berurutan termasuk lubang Gudang milik sendiri. Jika biji terakhir menempati lubang miliknya dan lurus dengan lubang lawannya, maka ia berhak mengambil isi lubang yang searah dengan milik lawannya tersebut. Namun demikian jika biji terakhir berhenti di lubang lawan yang kosong, maka permainan berhenti dan diganti pemain lawannya. Permainan congklak akan di anggap selesai jika sudah tidak ada lagi biji congklak di lubang milik lawan kecuali lubang Gudang. Yang memenangkan permainan adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak (Sartika et al., 2023).

Adapun manfaat dalam permainan ini yaitu: 1) Melatih syaraf otak karena dalam permainan ini anak perlu menggerakkan tangannya untuk mengambil dan membagikan biji isi lubangnya ke lubang lainnya, sehingga permainan ini erat kaitannya dengan menstimulasi saraf motorik halus anak yang permainan ini erat kaitannya dengan olah fisik otot kecil dan kordinasi panca indera mata dengan tangan pemain; 2) Belajar berhitung yaitu setiap pemain harus membagikan satu persatu biji yang di ambil secara berurutan dan pada tahap ini dapatnya anak akan diberi kesempatan untuk menghitung biji yang tersedia, sehingga dia mampu membuat strategi agar pemain dapat berhenti di lubang yang lurus dengan lubang lawan yang berisi biji banyak; 3) Belajar jujur karena pada tahap ini anak harus jujur dalam membagi bijinya secara berurutan tanpa ada lubang yang dilewati meski pada ahirnya dia akan berhenti di lubang yang tidak akan memberinya hasil apa-apa; 4) Belajar mentaati peraturan yakni pemain tidak boleh memasukkan biji ke lubang Gudang milik lawannya,

sehingga dengan cara ini anak mulai di ajari cara mentaati aturan meski aturan itu sangat sederhana (Helvana & Hidayat, 2020).

Kelebihan dari permainan congklak antara lain: a) ekonomis dan praktis; b) belajar sambil bermain, sehingga membuat anak tidak merasa bosan meski berulang berhitung, meskipun demikian namun tetap pada tujuan awal yaitu belajar; c) membantu mengembangkan kreativitas anak dalam hal kognisi, emosi dan psikomotor anak; d) Menumbuhkan sikap bersaing dan kebersamaan dalam belajar kelompok; e) setiap 1 kali pertemuan, anak dapat mengerti tentang konsep perkalian. Sedangkan kekurangan dalam hal ini adalah: a. setiap anak maupun guru tidak semuanya memahami dan tahu tentang konsep permainan ini. b. alat dalam congklak ini mudah rusak dan tidak awet; c. karena mayoritas permainan ini populer di daerah Jawa, maka ada kemungkinan daerah di luar Jawa tidak mengetahui permainan ini (Dalimunthe et al., 2024).

## 2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terutama pada usia dini. Konsep bilangan meliputi kemampuan memahami jumlah, urutan, penjumlahan, dan pengurangan (Fatimah et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran, sering kali ditemukan bahwa metode pengajaran yang terlalu teoritis atau abstrak kurang efektif dalam membangun pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti melalui permainan tradisional. Congklak menjadi media yang menarik untuk pembelajaran karena permainannya melibatkan penghitungan biji congklak yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya. Aktivitas ini secara langsung melatih anak untuk melakukan penjumlahan, pengurangan, dan bahkan perencanaan strategis (Kabunggul et al., 2020). Congklak juga mengajarkan anak tentang kesabaran, kerja sama, dan menghargai aturan, yang merupakan nilai-nilai penting dalam kehidupan sosial (Cahyani et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan popularitas permainan digital, permainan tradisional seperti congklak mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat belajar anak dan melestarikan warisan budaya. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menggali potensi congklak sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak-anak. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang berbasis permainan tradisional congklak sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak-anak. Dengan demikian, congklak tidak hanya menjadi permainan tradisional semata, tetapi juga berperan sebagai alat edukasi yang relevan di era modern.

## 3. Kemampuan Berhitung

Congklak dimainkan dengan menggunakan papan yang memiliki beberapa lubang dan biji-bijian sebagai alat permainan. Setiap pemain harus mengatur strategi untuk mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya di lubang besar miliknya. Proses permainan ini melibatkan perhitungan, pengambilan keputusan, dan strategi, yang secara tidak langsung melatih keterampilan matematika dasar. Pentingnya pengenalan permainan tradisional seperti congklak semakin relevan di era digital ini. Anak-anak cenderung lebih sering bermain gim digital yang kurang memberikan stimulasi pada kemampuan berhitung dan pengembangan kecerdasan logis. Melalui congklak, anak-anak dapat belajar berhitung secara alami sambil bersenang-senang. Selain itu, permainan ini juga membantu membangun interaksi sosial karena dimainkan secara langsung bersama orang lain (Astuti & Katoningsih, 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Dengan bermain congklak, anak-anak dapat melatih kemampuan berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, dan estimasi. Selain itu, permainan ini juga melatih kesabaran, ketelitian, dan kerja sama, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan karakter anak. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan tradisional congklak ke dalam kegiatan pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika, dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif (Afriansyah et al., 2024). Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga memahami dan melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di dalamnya.

## Simpulan

Permainan tradisional congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Aktivitas bermain congklak melibatkan penghitungan jumlah biji congklak yang harus dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya, sehingga secara langsung melatih anak untuk memahami konsep bilangan secara konkret. Selain itu, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga anak lebih mudah memahami hubungan antara angka dan jumlah secara intuitif. Selain membantu mengenal konsep bilangan, permainan congklak juga berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Proses permainan melibatkan operasi penjumlahan, pengurangan, dan penghitungan langkah secara bertahap. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih anak untuk berpikir logis dan melakukan perhitungan secara mandiri. Dengan sifat permainan yang interaktif dan kompetitif, anak-anak termotivasi untuk mengasah kemampuan berhitung mereka dalam suasana yang tidak membosankan. Secara keseluruhan, permainan congklak bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat edukasi yang efektif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam konsep bilangan dan keterampilan berhitung. Permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan relevan, terutama dalam upaya memperkenalkan metode pembelajaran yang berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika dapat menjadi strategi yang inovatif dan berpotensi mendukung perkembangan anak secara holistik.

## Daftar Rujukan

- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. (2024). Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>
- Astuti, P., & Katoningsih, S. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/86125/>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Dalimunthe, S. M., Lubis, L. H., & Yulizar, I. (2024). Hubungan Permainan Congklak Terhadap Keterampilan Berhitung Anak Raudhatul Athfal An-Namir Rantauprapat. *Qalam Lil Athfal*, 2(1), Article 1. <https://ejurnal.stita.ac.id/index.php/QLA/article/view/177>

- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>
- Fatimah, C., Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.250>
- Gelman, R., Gallistel, C. R., & Gelman, R. (2009). *The Child's Understanding of Number*. Harvard University Press.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871-4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hartati, T. L. (2014). *Studi Komparatif Model Pembelajaran TAI dan Model CIRC Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 8 Semarang Pada Materi Kubus dan Balok* [PhD Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Isnaini, D. R., Lestari, N. P., & Habibulloh, M. R. (2024). Pengembangan Profesionalitas Pendidik Menurut Ki Hajar Dewantara. *DAARUS TSAQOFAH, Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 170-177. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.133>
- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Android. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 1-4. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i2.2804>
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2019). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26669>
- Matulessy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35334/judikdas>
- Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh Praktis*. Penerbit P4I.
- Rahmadayanti, R., & Sehan, I. (2024). Permainan Tradisional Congklak terhadap Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31539/joting.v6i1.8929>
- Rusmana, D. D. A. (2010). Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 2(3), 537. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.247>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Conserving of Congkak's Traditional Game as Culture Assets Through Character For Childern. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(02), Article 02. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.962>

- Sulaiman, A. A., Usman, J., & Umam, K. (2024). Learning Stimulation in PAUD Institutions to Optimize Early Childhood Development Of Indonesia and Malaysia. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12185>
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 - 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 - 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i3.277>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Win, B. (2010). *Mengenal Sepintas Seni Budaya Bali*. PT Mapan.
- Yopa, Y., Narasiska, D., Nadia, N., & Putra, Y. Y. (2021). Permainan Pangkak Igik Karet Sebagai Media Berhitung. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 148-163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.400>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>