



**Pengaruh Metode Permainan Adaptasi Congklak Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok A di TK AL-IKHLAS**

**Sry Anita Rachman<sup>1</sup>, Farlina Hardianti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Institut Pendidikan Nusantara Global

Email: [sryanita@nusantaraglobal.ac.id](mailto:sryanita@nusantaraglobal.ac.id), [farlinahardianti@nusantaraglobal.ac.id](mailto:farlinahardianti@nusantaraglobal.ac.id)

---

**Info Artikel**

Sejarah Artikel:

Diterima: 23 Oktober 2021

Direvisi: 12 November 2021

Dipublikasikan: Desember 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5746199

**Abstract:**

*This study aims to determine the effect of the Congklak adaptation game method on the ability to recognize numbers in group A children at TK AL-IKHLAS Montong Agung. This research is quasi-experimental research, with a pre-test and post-test control group design. The populations of this study were all children in group A of TK AL-IKHLAS Montong Agung and the samples were groups A1 and A2 as control and experimental classes. Data collection techniques in this study used interviews, instrument validation and observation, while the data analysis technique in this study used the T-test using the SPSS 16.0 application. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the congklak adaptation method has an influence on children's ability to recognize numbers in group A in the experimental and control groups, after being given treatment with a percentage of 76.7%, while the control group with 58.3%. The results of the T-test showed  $0.000 < 0.05$  so it can be concluded that the congklak adaptation method has an influence on the children's ability to recognize numbers in group A.*

**Keywords:** congklak adaptation method, recognize numbers

---

**PENDAHULUAN**

Permainan yang beredar dimasyarakat pada dasarnya sangat banyak, mulai dari jenis permainan tradisional hingga modern, dari yang memiliki harga yang murah hingga mahal (Pratiwi dan Hasanah, 2015). Semua jenis permainan tertentu dapat menimbulkan dampak positif ataupun negatif, karena pada dasarnya pendidikan haruslah bisa mengarahkan anak pada hal yang positif.

Permainan tradisional juga sering dikatakan sebagai permainan rakyat, karena permainan ini identik dimainkan sejak tahun 90 an dan masih dipopulerkan dan dimainkan sampai sekarang. Permainan yang diwariskan dari nenek moyang yang wajib dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Zaman milenial sekarang sayangnya banyak anak tidak terlalu mengenal, bahkan jarang memainkan permainan tradisional dikarenakan tergerus dengan teknologi yang semakin melejit. Teknologi yang semakin keren dan mudah dijangkau dan jaringan yang semakin luas menjadikan teknologi adalah kebutuhan wajib yang harus dikuasai dan dimiliki dalam diri seseorang, Seperti permainan dengan menggunakan *playstation*, *Handphone*, laptop, dan teknologi lainnya, terlebih lagi sejak pandemi covid 19 kebutuhan akan teknologi semakin dirasakan. Sekolah, berbelanja, bekerja bahkan hiburan bisa didapatkan hanya berbekal smartphone dan dilakukan dari rumah, tidak terkecuali pada anak usia dini.

Menurut Helmawati (2015) Pendidikan anak usia dini atau usia pra sekolah atau biasa disebut masa keemasan (*golden age*), dalam proses perkembangan, anak akan mengalami kemajuan fisik, intelektual dan sosial yang sangat menakjubkan, pendidikan sejak dini dimaksudkan agar anak-anak secara umumnya di Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sudah memiliki persiapan. Anak merupakan investasi masa depan yang harus dikembangkan secara optimal. Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak dini, tentunya dengan tidak mengesampingkan aspek yang lainnya. Menurut Siswanto, dkk (2012) Piaget

seorang pakar kognitif berpendapat anak usia dibawah 7 tahun belum mencapai fase operasional kongkret yaitu fase di mana anak harus bisa berfikir terstruktur, dan Piaget menganggap bahwa kegiatan *calistung* merupakan kegiatan yang memerlukan cara berfikir terstruktur sehingga tidak cocok untuk diajarkan pada anak TK. Piaget khawatir otak Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema. anak akan terbebani dan dapat menimbulkan persepsi buruk tentang *calistung*, sehingga berakibat anak dapat membenci kegiatan tersebut saat mereka beranjak besar.

Pada observasi awal yang dilakukan pada proses belajar berhitung di TK Al-Ikhlas Montong Agung, diperoleh data bahwa di TK Al-Ikhlas Montong Agung lebih banyak menggunakan papan tulis, LKS, kartu angka, dan puzzle sebagai media dalam mengajarkan anak mengenal angka. Menggunakan media tersebut pada dasarnya anak kelompok A sudah dapat berhitung dan sebagiannya lagi belum, terdapat juga beberapa anak yang sudah dapat berhitung dan akan tetapi belum mampu dalam mengenal angka atau lambang bilangan dari angka 1-10. Sebelum melakukan penelitian kegiatan wawancara diizinkan dengan guru untuk menunjang data yang diperlukan. Berdasarkan kegiatan awal yang dilakukan baik itu observasi ataupun wawancara mengenai kemampuan anak dalam mengenal angka pada Anak kelompok A dapat disimpulkan bahwa TK Al-Ikhlas Montong Agung membutuhkan metode baru dalam pembelajaran mengenal Angka pada kelompok A.

Metode permainan congklak adalah salah satu metode yang tepat dalam mengenalkan angka pada anak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk

menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, dan melatih daya konsentrasi anak. Karena dengan bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman seusianya. Menurut Santi dan Bahtiar (2020) Cara mengajarkan berhitung pada anak, dengan disebutkan semua angka dari satu per satu seperti dari satu sampai sepuluh maka satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh. Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak dapat mengingat urutannya dengan tepat. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Tujuan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 tidak lain agar anak sejak dini dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak, konsep angka dapat dikenalkan dengan 3 (tiga) cara, (Lestari, K.W, 2011) yaitu : (1) Menghitung. Tahap awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang. (2) Hubungan satu-satu. Maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan. Dan yang ke (3) Menjumlahkan, membandingkan dan simbol angka.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal, Khadijah (2016). Permainan selanjutnya ada dengan jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh dua orang ini di kenal dengan berbagai macam nama di setiap penjuru nusantara, dalam bahasa jawa dikenal nama *dhakon* selain itu juga disebut *congklak*, (Suherman, dkk. 2015).

Dalam pendidikan anak usia dini berhitung adalah proses awal bagi anak untuk mengenal lambang bilangan, menyusun lambang bilangan sesuai dengan urutan besarnya, yang selanjutnya mengenal tentang operasi-operasi hitungan, Isnawati (2009). Menurut Hidayatu Munawaroh (2018) Menggunakan permainan *congklak* dalam menstimulasi perkembangan anak memiliki hasil yang efektif sebagai sarana menstimulasi perkembangan anak usia dini.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experiment*, dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Pada penelitian ini akan dilakukan pretest terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana tingkat kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A sebelum diberi perlakuan menggunakan metode permainan congklak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A TK AL-IKHLAS Montong Agung, dan sampel dalam penelitian ini menggunakan 11 anak kelompok A1 dan 11 anak kelompok A2. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling (pengambilan sampel secara acak). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, validasi instrumen, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan independent sample t test dengan taraf signifikansi 0,05.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan validasi instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen observasi yang dibuat dapat digunakan atau tidak. Validator materi dalam penelitian ini menggunakan peer review (teman sejawat) yang minimal bergelar Master Pendidikan. Hasil penilaian validasi ahli materi dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Konversi Skala Likert Hasil Validasi Ahli Materi

Interval	Hasil penilaian	Kategori
$X > Xi + 1,80$ $SBi$	$36 > 30,6$	Sangat baik
$Xi + 0,60SBi < X \leq Xi + 1,80$ $SBi$	$25,5 < 36 \leq 30,6$	Baik
$Xi - 0,60SBi < X \leq Xi + 0,60SBi$	$19,8 < 36 \leq 25,5$	Cukup
$Xi - 1,80$ $SBi < X \leq Xi - 0,60SBi$	$14,4 < 36 \leq 19,8$	Kurang
$X < Xi - 1,80$ $SBi$	$36 < 14,4$	Sangat kurang

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan rumus skala likert, pada instrumen yang akan digunakan pada proses penelitian memperoleh skor total 36 dan cocok dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga instrumen penelitian dikatakan layak untuk digunakan.

## 2. Hasil pretest dan posttest kemampuan mengenal angka anak

Setelah dilakukan validasi instrumen, maka dilanjutkan dengan mengambil data pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan instrumen yang telah divalidasi.

Table 2. Hasil pre test kemampuan mengenal angka kelas control dan eksperimen.

No	Inisial Anak	Pre test kelas control
1	AF	18
2	AA	20
3	AV	21
4	AK	14
5	AI	21
6	AL	16
7	AT	20
8	AR	19
9	DS	18
10	DMA	21
11	EP	20
<b>Jumlah</b>		208

<b>Rata-rata</b>	18,6
<b>%</b>	52,5%

Table 3. Hasil pre test kemampuan mengenal angka kelas eksperimen.

No	Inisial Anak	Pre test kelas eksperimen
1	AR	19
2	DN	22
3	FH	24
4	FN	16
5	FNH	22
6	GF	19
7	IS	21
8	LH	21
9	LV	23
10	RP	21
11	MH	22
<b>Jumlah</b>		230
<b>Rata-rata</b>		20,9
<b>%</b>		58,0%

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa terdapat 52,5% anak yang sudah dapat mengenal angka pada kelas kontrol, dan 58,0% peserta didik yang sudah bisa mengenal pada kelas eksperimen. Setelah diberikan pre-test, pada hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode permainan adaptasi congklak pada kelas eksperimen dan memberikan perlakuan menggunakan metode yang biasa digunakan guru yaitu metode menyebutkan dan menghafal pada kelas kontrol. Setelah dilakukan pengambilan data dengan memberi perlakuan selama 3 kali pertemuan, pada hari berikutnya, peneliti memberikan post-test kepada anak untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal angka anak setelah diberi perlakuan.

Table 4. hasil pos test mengenal angka kelas control dan kelas eksperimen

No	Inisial Anak	Pos test kelas control
1	AF	22
2	AA	21

3	AV	23
4	AK	17
5	AI	23
6	AL	19
7	AT	22
8	AR	22
9	DS	19
10	DMA	22
11	EP	21
<b>Jumlah</b>		231
<b>Rata-rata</b>		21
<b>%</b>		58,3%

Table 5. hasil pos test mengenal angka kelas eksperimen

No	Inisial Anak	Pos test kelas eksperimen
1	AR	26
2	DN	27
3	FH	30
4	FN	26
5	FNH	27
6	GF	28
7	IS	28
8	LH	28
9	LV	30
10	RP	27
11	MH	27
<b>Jumlah</b>		304
<b>Rata-rata</b>		27,6
<b>%</b>		76,7%

Berdasarkan hasil post-test pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat bahwa terdapat 58,3% anak yang sudah dapat mengenal angka pada kelas kontrol, dan 76,7% anak yang sudah bisa mengenal angka pada kelas eksperimen. Dari hasil pre-test dan post-test dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode permainan adaptasi congklak, yaitu terdapat 76,7% anak yg sudah mengenal angka pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan metode permainan adaptasi congklak, dan tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas kontrol baik itu sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan yang

menerapkan metode belajar seperti biasa dengan persentase 58,3% anak yang sudah dapat mengenal angka pada kelas kontrol.

### 3. Uji t

Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data. Santoso (2012) mengatakan uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga merupakan uji prasyarat untuk dilakukannya uji t. Dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (Asymtotic Significance) sebagai berikut : 1) Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari metode scramble adalah normal 2) Jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari metode scramble adalah tidak normal.

Dalam penelitian ini, untuk menguji kenormalan data digunakan uji shapiro-wilk menggunakan program SPSS for windows. Data yang terkumpul berupa data post-test peserta didik. Berikut merupakan hasil perhitungan uji normalitas data posttest.

Table 6. Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
	kelo mpo k	Shapiro-Wilk		
		Statis tic	df	Sig.
nilai_postte st	Kont rol	.864	11	.065
	eksp erim en	.865	11	.067

Berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel diatas nilai signifikansi shapiro-wilk untuk kelas kontrol dengan signifikansi 0,065 dan sgnifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,067. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05.

Setelah uji normalitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan uji t test untuk mengetahui pengaruh metode permainan adaptasi congklak

terhadap kemampuan mengenal angka kelompok A di TK Al-Ikhlas Montong Agung, kec. Masbagik. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Uji hipotesis adalah uji perbandingan antara data hasil penelitian dengan nilai hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau di tolak, Sutopo, dkk (2017).

Table 7. Independent Sample Test

t-test for Equality of Means			
nilai_posttest Equal variances assumed	T	Df	Sig. (2-tailed)
	-	20	.000
	9.424		

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa signifikansi *Levene's Test for Equality of Variances* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,351 sehingga data dikatakan homogen, dan pada output *t-test for Equality of Means* terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 sehingga dapat dikatakan H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan adaptasi *congklak* efektif digunakan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Al-Ikhlas Montong Agung.

## PEMBAHASAN

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian pada lembar validator ahli materi yang terdiri dari 9 indikator penilaian memperoleh skor 1=0, 2=0, 3=0, dan 4=36 sehingga nilai  $X=36$ . Setelah dilakukan perhitungan mencari nilai  $X$ , selanjutnya dilakukan perhitungan mencari nilai  $\bar{X}$  dan Nilai  $SBi$ , Berdasarkan tabel 1 skala likert, hasil penelitian cocok pada kategori sangat baik yaitu :  $X > \bar{X}i + 1,80SBi = 36 > 30,6$ . Sehingga dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen

penelitian yang akan digunakan pada proses penelitian dapat digunakan.

### 2. Hasil pre tes dan post tes kemampuan mengenal angka.

Hasil pretest kemampuan mengenal angka pada anak TK kelompok A menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan presentase sebesar 52,5% kelas control dan 58,0% kelas eksperimen. Setelah dilakukan pretest, pada hari berikutnya diberikan perlakuan menggunakan metode permainan adaptasi congklak selama 3 kali pertemuan, setelah itu dilakukan postests terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A. pada kelas eksperimen mendapatkan hasil persentase sebesar 76,7%, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil persentase sebesar 58,3%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh metode permainan adaptasi congklak terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Al-Ikhlas

### 3. Uji t

Berdasarkan table 7, dapat dilihat bahwa signifikansi *Levene's Test for Equality of Variances* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,351 sehingga data dikatakan homogen, dan pada output *t-test for Equality of Means* terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 sehingga dapat dikatakan H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan adaptasi *congklak* efektif digunakan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di TK Al-Ikhlas Montong Agung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut : Adanya pengaruh metode permainan adaptasi congklak terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A dengan hasil akhir sebesar 76,7%. Dengan

uji t nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000.

berbasis dolanan anak.  
Jogyakarta

#### DAFTAR PUSTAKA

- Helmawati. (2015). *Mengenal dan memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayatu Munawaroh, 2018. Pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi permainan congklak sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di RA perwinda wonosobo. *Jurnal PPKM* III(2018)302-313
- Khadijah (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: perdana Publishing
- Lestari, K. W. (2011). *Konsep matematika untuk Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan PAUD. Direktorat Jenderal PAUD Nonformal dan Formal. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Pratiwi, H & Hasanah, Noor (2015). *Pengembangan anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Permendikbud, Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini
- Santi & M. Yusri Bachtiar (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman KanakKanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *Jurnal pemikiran & penelitian pendidikan anak usia dini*.
- Santoso, Singgih. 2012. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Siswanto, Igea & Lestari, Sri. (2012). *Panduan bagi guru dan orangtua pembelajaran atraktif dan 100 permainan kreatif untuk PAUD*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Suherman, W.dkk (2015). *Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif*