

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK USIA DINI DI TK
RADEN INTAN GUNUNG PELINDUNG**

Elidatul Mawadah

Institut Agama Islam Negeri Metro, Indonesia

elidatul@gmail.com

Amirul Mukminin Al Anwari

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

amirul@gmail.com

Kisno

Institut Agama Islam Negeri Metro

kisnobudi@gmail.com

Annisa Herlidasari

Institut Agama Islam Negeri Metro

annisaHerlidasari@metrouniv.ac.id

ABSTRACT

The ability to count is the ability that every child has to develop his abilities, his development starts from the environment closest to him. This type of research is descriptive qualitative, which takes the research location at Raden Intan Gunung Patron Kindergarten. The data sources used are primary data sources and secondary data sources. The data collection method used in this study is by using the method of observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data display and verification. And to test the validity of using source and technique triangulation. Based on the results of this study, it can be concluded that efforts to develop numeracy skills through the traditional congklak game in early childhood at Raden Intan Gunung Protector Kindergarten have been well realized. Developing numeracy skills through the traditional congklak game can make it easier for teachers to convey learning. The results of the teacher's achievements in developing numeracy skills in Raden Intan Kindergarten are that the concept of understanding children begins to be understood, early childhood numeracy begins to increase, children's mastery of concepts increases, the transition period switches from concrete to symbols. As for the supporting factors, children have enthusiasm in learning and a conducive classroom situation. The inhibiting factor is the loss of concentration in children because the class atmosphere is not conducive.

Key Word: *Congklak Traditional Game, Early Childhood Counting Ability*

ABSTRAK

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif, yang mengambil lokasi penelitian di TK Raden Intan Gunung Pelindung. Adapun sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, data display dan verification. Dan untuk menguji keabsahan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwasanya upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung telah terealisasi dengan baik. Mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak ini mampu memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Adapun hasil pencapaian guru mengembangkan kemampuan berhitung di TK Raden Intan adalah konsep pengertian anak mulai dipahami, berhitung anak usia dini mulai meningkat, penguasaan konsep anak bertambah, masa transisi beralih dari konkret ke lambang. Adapun faktor pendukung anak memiliki keantusiasannya dalam pembelajaran dan situasi kelas yang kondusif. Faktor penghambatnya adalah hilangnya konsentrasi pada anak karena suasana kelas yang kurang kondusif.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Congklak, Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia 0-6 tahun. usia dini merupakan masa dimana anak mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dan masa ini masa keemasan (*golden age*). Sesuai dengan permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan anak mencakup 6 aspek yaitu: nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni.

Dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak, tentang tahap perkembangan serta kemampuan umum anak guru akan mendapat gambaran. (Patmonodewo dan Soemiarti. 2002) Pada usia 3-5 tahun anak sering mengalami kurangnya minat dalam belajar berhitung, mereka cenderung lebih suka dalam

permainan-permainan yang menarik. Dalam hal ini berhitung anak kurang begitu menguasai dengan baik, dalam hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan penugasan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam hal berhitung, karena bersifat monoton dan tidak adanya suatu permainan, sehingga nilai kemampuan berhitung anak masih rendah.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Peserta didik usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis

Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (GBPKB TK 1994) bahwa Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian dan pendidikan sekolah. Adapun yang terjadi tujuan program kegiatan belajar di taman kanak-kanak adalah untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. (Masitoh dkk. 2005)

Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik untuk mengikuti pendidikan dikemudian hari. Masa ini bagi peserta didik adalah masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. (Anita Yus. 2011)

Karena selain bermain menjadi media untuk mendapat hiburan, juga bisa menjadi media pendidikan dan pengalaman bagi si anak. Untuk mendapatkan nilai-nilai pendidikan, maka strategi permainan harus dirancang dengan baik. Agar tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan bagi anak-anak. (Sandra Evieana. 2009)

Sebab itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan congklak. Permainan congklak sendiri adalah permainan tradisional asli Indonesia. Cara permainannya adalah suatu permainan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan congklak. Papan tersebut diisi dengan manik-manik atau

biji-bijian. Setiap anak mendapatkan jumlah manik-manik yang sama untuk dimainkan. (Fleisher Paul. 2003) Dalam penelitian ini, congklak merupakan salah satu media pembelajaran. Media congklak mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Belajar matematika tidak selamanya harus dengan rumus dan cara-cara yang membosankan. Melalui permainan congklak, anak-anak belajar tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Berhitung merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalani kehidupan.

Kemampuan berhitung anak usia dini dengan anak sekolah dasar berbeda. Oleh sebab itu, dalam metode dapat diselingi dengan permainan, seperti permainan congklak. Karena selain mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak, juga dapat melatih motorik halus, sosial dan bahasa anak.

Mengajarkan anak-anak berhitung sejak usia dini sangatlah dianjurkan sebagai pembuka jalan dan menjalankan syariat Islam, seperti hitungan jatuhnya awal puasa, hari raya, jumlah hitungan rakaat sholat dan hitungan takaran zakat. Sebagaimana yang telah difirmankan Allah SWT dalam Q.S Yunus (10) ayat 5

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ
لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْأَجْسَابِ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ
يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Artinya: "Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dialah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan

tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.”

Dengan mengajarkan berhitung dan mengenal angka, anak-anak akan memiliki kemampuan dan bekal untuk menjalani kehidupannya kelak yang membutuhkan ilmu perhitungan. Dan dengan metode tersebut, peneliti ingin menerapkan metode bermain congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Raden Intan Gunung Pelindung yang masih terbelakang. Karena dikelompok B TK Raden Intan Gunung Pelindung bahwa masih menerapkan metode ceramah dan rumus. Dimana metode tersebut mampu merusak minat belajar anak dan membuat anak mudah bosan dalam belajar.

Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat, yakni untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, kemampuan numeric dan melatih daya konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan sangat mudah didapat dari alam sekitar. Karena dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang mudah dipahami dan pastinya menyenangkan bagi anak-anak.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak di TK Raden Intan Gunung Pelindung melalui permainan tradisional congklak.

KAJIAN TEORITIK

Kemampuan menurut Kamus Besar Indonesia berasal dari kata “mampu” yang mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an” yang berarti kesanggupan, kecakapan dan diri sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan ialah kecakapan, kesanggupan seseorang individu dalam

menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan yang dikuasainya. Sedangkan kemampuan berhitung merupakan gabungan dari kata “kemampuan” dan “berhitung”. Kemampuan berhitung berasal dari kata “hitung” yang berarti perihal menambah, membilang, menjumlahkan, mengurangi, memperbanyak, mengalihkan dan menyusun.

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya.

Berhitung dalam ranah anak usia dini dapat dilihat berdasarkan prinsip-prinsipnya. Berikut ini prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini: (Ahmad Susanto. 2011)

- a. Kemampuan berhitung dilatih dan diberikan secara bertahap dengan menghubungkan benda-benda yang ada disekitar dan pengalaman suatu peristiwa yang didapatkan dari kehidupan sehari-hari.
- b. Pengetahuan dan keterampilan tentang kemampuan berhitung diberikan secara bertahap, dari yang termudah hingga tersulit dengan melihat kemampuan dan tahap tumbuh kembang anak (usia).
- c. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah untuk dimengerti. Dan membutuhkan alat-alat peraga ataupun media, agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
- d. Untuk penerapan kemampuan berhitung, hendaknya anak dikelompokkan dengan tingkat kemampuan dan kematangan anak dalam berfikir.

Anak usia dini tak terlepas dengan bermain. Bermain menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia, berasal dari kata dasar “main” yang memiliki arti suatu aktivitas atau kegiatan yang menimbulkan perasaan senang dan bahagia bagi yang melaksanakan.

Menurut Fadhillah mengemukakan bahwa bermain merupakan segala kegiatan yang dapat menimbulkan rasa gembira, senang dalam diri anak. Melalui kegiatan bermain, anak-anak akan lebih cepat menangkap informasi dan pengetahuan melalui cara-cara yang menyenangkan.

Oleh sebab itu aktivitas bermain merupakan satu kebutuhan dasar anak-anak yang harus dipenuhi dan dimaksimalkan.

Permainan congklak merupakan permainan tradisional asli Indonesia yang dimainkan secara bergantian. Istilah lain dari permainan congklak adalah permainan dakon. Dakon dan congklak merupakan permainan yang sama, hanya berbeda penamaan disuatu daerah. Permainan congklak identik dengan permainan anak perempuan, karena anak perempuan lebih sering memainkan dibandingkan anak laki-laki. Permainan congklak dapat dilakukan dimana saja, bisa diluar ruangan ataupun didalam ruangan sekalipun. Untuk zaman dahulu, permainan congklak dimainkan diteras rumah, dibawah pohon dengan beralas tikar. Permainan congklak terdiri dari dua alat permainan yaitu papan congklak dan biji congklak. Papan congklak bisa terbuat dari kayu ataupun plastic (*modern*). Jika tidak ada papan congklak, maka permainan congklak tetap bisa dilakukan dengan menggambar bentuk papan congklak diatas tanah ataupun lantai. Jumlah lubang dalam papan congklak terdiri dari 10 lubang, setiap anak memiliki 5 lubang permainan, sudah termasuk satu lubang besar dipaling ujung (kanan/kiri) sebagai tempat untuk menyimpan biji congklak hasil permainan.

Sedangkan biji congklak bisa terbuat dari kelereng, krikil, bebatuan,

ataupun biji-bijian. Untuk jumlah setiap congklak bisa disesuaikan dengan keputusan permainan. Jika dalam satu lubang berisi 5 biji congklak, maka semua lubang congklak terdiri dari 5 biji congklak. Untuk lubang yang paling besar dikosongkan untuk menjadi tempat penyimpanan hasil dari permainan.

Permainan tradisional congklak merupakan kemampuan yang memperoleh pengembangan anak pada berhitung untuk anak. Bahwa berhitung yang dapat dilaksanakan yaitu permainan tradisional congklak yang merupakan alat permainan yang terbuat untuk kepentingan pendidikan para guru maupun orang tua. Permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional yang melalui anak bermain sambil berhitung. Karena sambil bermain anak bisa belajar berhitung permulaan dapat menggunakan permainan tradisional congklak.

Kemampuan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-10, kemampuan mengisi biji congklak pada papan congklak, dan kemampuan menyebutkan hasil penambahan biji congklak.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, tehnik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan pada generalisasi. (Sugiyono. 2008)

Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh langsung dari wali

kelas, kepala sekolah atau wali murid dengan sistem wawancara kepada yang terkait. Dan sumber data sekunder mengambil tentang profil sekolah, papan dokumentasi sekolah, serta catatan-catatan tentang apa saja yang berhubungan dengan masalah ini khususnya yang dimiliki oleh TK Raden Intan.

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting diperoleh dalam metode ilmiah, karena pada umumnya data yang dikumpulkan digunakan. Pengumpulan data ialah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data di dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Pertama*, Observasi merupakan Observasi atau pengamatan merupakan suatu tehnik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan dengan partisipatif ataupun non partisipatif. Dalam observasi partisipatif (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam yang sedang berlangsung. Pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta pelatihan. Dalam observasi non partisipatif (*non participatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan. *Kedua*, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Diantara pihak yang akan peneliti wawancarai yaitu kepala sekolah TK Raden Intan, terkait dengan sejarah sekolah, kondisi dan letak geografis sekolah serta data-data yang mendukung penelitian. Kemudian dewan guru yang terkait langsung dengan proses

pembelajaran yang berlangsung di TK Raden Intan Gunung Pelindung. *Ketiga*, Dokumentasi merupakan instrument untuk mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Metode dokumentasi diantaranya untuk mendapatkan data tentang struktur organisasi, sarana dan prasarana, jumlah guru, karyawan dan siswa dan sebagainya umum data-data yang ada di TK Raden Intan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang peneliti lakukan ialah untuk mengungkap upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung. Apabila wawancara yang diperoleh oleh wawancara dianggap kurang, maka peneliti akan melakukan wawancara ulang pada berikutnya. Walaupun dalam melakukan wawancara dan observasi peneliti hanya melihat beberapa tahapan saja dari upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung yang sudah disusun dalam panduan wawancara serta observasi, akan tetapi tidak menutup kemungkinan kegiatan dan perilaku responden yang relevan dengan penelitian ini dicatat oleh peneliti.

1. Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia Dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat, bahkan dapat dikatakan

sebagai *golden age*, yaitu usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa dimana anak mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada masa ini. Anak usia dini perlu adanya rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga nantinya anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Dalam pemberian pendidikan anak usia dini merupakan upaya dalam mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu meliputi: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak dalam berfikir dan mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang sangat pesat. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena, sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Oleh karena itu, pengenalan yang berkaitan dengan kognitif harus dikenalkan sejak dini, sebab pada usia dini ini adalah masa dimana anak melewati masa keemasan (*golden age*), terutama anak perlu memiliki kemampuan minat yang ditujukan kepada ide-ide belajar.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan untuk usia 4-6 tahun. Pendidikan Taman kanak-kanak yang sering disebut TK merupakan salah satu bentuk PAUD. Pendidikan anak usia dini yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan

selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar (SD) dan lingkungan lainnya.

Mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak juga sangat penting dalam suatu pembelajaran, terlebih lagi mengingat bahwa pembelajaran ini ditujukan pada anak usia dini, permainan congklak dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini, bahkan membawa pengaruh psikologi untuk anak.

Congklak merupakan permainan tradisional yang sudah berkembang cukup lama dikawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda. Permainan congklak biasanya dapat menggunakan biji-bijian dari tumbuhan maupun batu-batu kecil. Permainan congklak untuk mengajarkan konsep bilangan, maupun konsep berhitung dengan menggunakan gambar-gambar sebagai simbolnya. Melalui congklak ini, maka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan benda-benda nyata sebagai simbolnya.

Anak usia prasekolah memerlukan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan atau meningkatkan pertumbuhan anak secara menyeluruh. Penerapan dari permainan congklak dalam proses pembelajaran, akan menstimulasi anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam berhitung.

2. Faktor Pendukung dan penghambat upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung

- a. Faktor pendukung dari upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung.

Faktor yang menjadi pendukung dari upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di TK Raden Intan Gunung pelindung yaitu cara penyampaian guru dalam pembelajaran. Saat cara guru dalam menyampaikan pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Seorang guru memang selayaknya harus telaten dan sabar dalam menghadapi anak usia dini, selain itu guru selayaknya bisa kreatif dalam kegiatan pembelajaran agar mampu menghidupkan proses pembelajaran yang aktif. Selain kreatif dalam kegiatan pembelajaran, kesabaran dan ketelatenan guru juga sangatlah penting diterapkan terhadap anak-anak.

Anak usia dini memiliki rasa ingin ketahuan yang tinggi terhadap sesuatu, oleh karena itu guru yang sabar dan telaten dalam menghadapi anak-anak seperti itu mampu dimaklumi oleh guru dan menimbulkan kenyamanan seorang murid pada guru. Pada dasarnya anak menyukai guru yang mau menanggapi segala rasa keingintahuan mereka terhadap sesuatu. Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan anak suatu pembelajaran. Melalui bermain anak memiliki

kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Pada hal ini, guru yang kreatif, sabar dan telaten disukai oleh anak-anak, maka setiap kegiatan pembelajaran apapun yang disampaikan oleh guru, anak akan lebih mudah menerima dan mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Ketika anak sudah memiliki minat dalam pembelajaran, maka anak akan mau mengikuti segala kegiatan pembelajaran yang ada dan antusias saat belajar. Keantusiasan anak dalam mengikuti pembelajaran, menandakan bahwa ia mau mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun terhadap anak.

- b. Faktor penghambat dari upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini TK Raden Intan Gunung Pelindung.

Faktor penghambat dari upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dinidi TK Raden Intan Gunung Pelindung diataranya yaitu:

- 1) Kurang maksimalnya kondisi kelas yang panas dan gaduh sehingga membuat anak merasa kurang kenyamanan saat pembelajaran.

- 2) Banyak wali murid yang hadir dan ikut masuk kedalam kelas, sehingga anak kurang konsentrasi dan suasana kelas kurang kondusif saat proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya minat anak saat pembelajaran dirumah (daring) sehingga mengakibatkan pembelajaran anak kurang maksimal.
- 4) Terbatasnya permainan congklak, sehingga pada saat anak menggunakan permainan congklak dalam waktu bersamaan maka tidak semua anak ikut memainkannya, anak juga harus bergantian dalam menggunakan permainan congklak.

Jadi, bisa disimpulkan bahwasannya faktor penghambat dari upaya dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak ada empat faktor yaitu: kurang maksimalnya kondisi kelas sehingga membuat anak kurang merasa nyaman serta banyaknya wali murid yang datang dan ikut kedalam kelas membuat anak kehilangan konsentrasinya, lalu saat pembelajaran dirumah (daring) mengakibatkan anak kurang maksimal dalam pembelajaran dan terbatasnya permainan congklak.

Jadi berdasarkan deskripsi hasil data diatas yang telah peneliti uraikan berdasarkan realita yang telah disampaikan oleh kepala TK, guru kelas serta orang tua wali murid. Jadi hasil yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan tersebut upaya dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui kemampuan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung telah berjalan dengan baik. Dari guru kelas sudah

menggunakan dan menerapkan permainan congklak tersebut dengan maksimal, mungkin saat proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh anak sangat baik dalam pemahaman berhitung. akan tetapi, mungkin masih terdapat beberapa anak yang belum maksimal dalam pemahaman kemampuan berhitung karena anak tersebut kurang memahami pembelajaran berhitung dan lebih menonjol dalam kecerdasan lainnya.

Demikian dari upaya dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung yang telah peneliti lakukan baik dari hasil wawancara, pengamatan (observasi) serta dokumentasi yang peneliti lakukan selama proses penelitian berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan di TK Raden Intan Gunung Pelindung tentang upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di TK Raden Intan Gunung Pelindung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung sudah berjalan dengan baik. Hal ini terbukti karena dengan mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak, konsep pengertian, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi dan pengenalan lambang, dari semula kurang memahami, pada saat mengembangkan kemampuan

- berhitung melalui permainan congklak ini ada peningkatan yang lebih baik mengenai konsep pengertian, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi dan pengenalan lambang.
2. Faktor pendukung dan penghambat
 - a. Faktor pendukung dari kelancaran upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung diantaranya yaitu:
 - 1) Faktor guru yang kreatif
Dengan penyampaian guru yang kreatif, sabar dan telaten pada saat kegiatan upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini sehingga hal ini lebih mudah dipahami serta diterima oleh anak.
 - 2) Minat dan keantusiasan
Penyampaian guru yang kreatif, sabar dan telaten mampu menumbuhkan minat serta keantusiasan anak dalam kegiatan berhitung dengan mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak, sehingga hal ini mudah dipahami oleh anak dan kemampuan anak dalam berhitung mengalami berkembang dari yang kurang maksimal menjadi lebih mudah mengerti dalam memahami konsep pengertian, berhitung anak usia dini, penguasaan konsep, tahap transisi dan pengenalan lambang.
 - b. Faktor yang menghambat kelancaran upaya mengembangkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini di TK Raden Intan Gunung Pelindung diantaranya yaitu:
 - 1) Banyaknya wali murid yang ikut dan hadir masuk kedalam kelas sehingga mengganggu konsentrasi pada anak dan suasana kelas kurang kondusif.
 - 2) Terbatasnya permainan congklak, sehingga mengharuskan anak untuk saling bergantian dalam menggunakannya.
 - 3) Selanjutnya, kurangnya minat anak saat pembelajaran daring (dirumah).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Diharapkan permainan tradisional congklak supaya dijadikan sebagai alternatif dalam proses dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak karena permainan tersebut lebih mudah untuk diterapkan bagi anak untuk belajar dengan senang dan dapat menarik perhatian anak. Untuk itu, pendidik harus mempertahankan ke kreatifitasan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memperhatikan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan usia anak. Akan tetapi mengembangkan kemampuan berhitung anak yang kurang maksimal, pendidik harus memperhatikan serta melatih anak tersebut untuk lebih maksimal lagi.

2. Bagi sekolah
Bagi sekolah diharapkan agar lebih maksimal mengembangkan mutu lembaga dengan cara memilih permainan yang tepat dan sesuai dengan tahapan usia anak mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Sehingga memperoleh hasil yang maksimal dan dapat menjadikan sebuah contoh bagi lembaga- lembaga sekolah yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad Tanzeh. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Anita Yus. (2011). *Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Departemen Agama. (2006). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Revisi*. Surabaya: Karya Agung.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Devi Triyuda, dkk. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. Pontianak: Diva Press.
- Fadhillah M, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fleisher Paul. (2003). *Nutrisi Otak 100+ Permainan Yang Mengajar Anak-Anak Berfikir*. Jakarta: Indeks.
- Hasan Alwi, dkk. *Kamus Besar Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Patmonodewo dan Soemiarti. (2002). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri Budiani Dolok Saribu Jasper Simanjuntak. (2018). "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang." *FIP Universitas Negeri Medan* 4, no. 1.
- Sandra Evieana. (2009). *Teka-Teki Asah Otak Untuk Anak-Anak*. Yogyakarta: Ekspresi.
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Triharso Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trisno Yowono. (1999). *Kamus*. Surabaya: Arkola.