

# HUBUNGAN PERMAINAN CONGKAK TERHADAP KETERAMPILAN BERHITUNG ANAK RAUDHATUL ATHFAL AN-NAMIR RANTAUPRAPAT

**Siti Mariam Dalimunthe**

*Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
STITA Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email : [sitimariam@gmail.com](mailto:sitimariam@gmail.com)*

**Leli Hasanah Lubis**

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: [lelihasanahlubisyakusa@gmail.com](mailto:lelihasanahlubisyakusa@gmail.com)*

**Eriani**

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: [eriani1994@gmail.com](mailto:eriani1994@gmail.com)*

**Ismi Yulizar**

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: [ismiyulizar25@gmail.com](mailto:ismiyulizar25@gmail.com)*

## Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan *pre testpost testcontrol design group*. Penelitian ini menggunakan tehnik pengambilan sampel dengan total sampling yakni dengan melibatkan seluruh peserta didik di RA An-Namir Rantauprapat yang berjumlah 30 siswa. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu 15 siswakelas control dan 15 siswa kelas eksperimen.

Peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelas kontrol pada tema Binatang yang tidak diberikan perlakuan media congkak diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 10,06 dan nilai rata-rata *pre test* sebesar 16,26. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelas eksperimen pada tema Binatang dengan menggunakan media congkak diperoleh bilai rata-rata *pre test* sebesar 10,2 dan nilai rata-rata *post test* sebesar 18,93. Uji pengaruh nilai *post test* kelas control dan kelas eksperimen diperoleh t-hitung = 4,994 sedangkan t-tabel = 2,048 atau t-hitung  $\leq$  t-tabel (4,994  $\geq$  2,048) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh media congkak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak RA An-Namir Rantauprapat

**Kata Kunci :** Permainan Congkak, Keterampilan Berhitung

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan TK merupakan sarana dalam memperoleh rangsangan terhadap berbagai aspek kemampuan anak baik psiki maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, seni dan juga persiapan dalam memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar.<sup>1</sup> Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat (14), adalah "Suatu upaya untuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral agama. Pendidikan anak usia dini akan lebih menekankan kepada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Oleh karena itu, didalam aspek perkembangan yang akan peneliti teliti adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan persepsi realitas melalui pengalaman-pengalaman

interaksi-interaksi anak. Aspek kognitif ini berupa kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan dengan menggunakan benda.<sup>3</sup>

Dalam Pendidikan pentingnya mengembangkan kognitif anak yaitu agar anak mampu mengembangkan daya pikir termasuk dalam mengenal konsep bilangan. Konsep bilangan adalah ide atau nilai banyak anggota suatu benda dalam matematika pengenalan konsep bilangan sejak dini bertujuan untuk mengenalkan dan memberi pemahaman tentang konsep bilangan dengan menggunakan benda-benda konkret sebagai pondasi dalam perkembangan kognitif anak. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Pengertian Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah. Pengenal bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan dengan secara bertahap.<sup>4</sup>

Pengertian kemampuan Berhitung salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah satu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan. Dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah. Keterampilan berhitung untuk anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan

<sup>1</sup>JurnalUsiaDini Volume 4 No. 1 Juni 2018 hlm., 29.

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Jakarta, Bab 1 Pasal 1 ayat (14)

<sup>3</sup>Fadillah, Muhamad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Arruzz media, Jogjakarta, hlm., 108.

<sup>4</sup>Rosa Imani Khan, Ninik Yuliani, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak, Vol.10 No.1 Januari 2016 hlm 67

dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri seorang anak.<sup>5</sup>

Kegiatan pengembangan keterampilan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Dengan mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di Raudhatul Athfal An-Namir pada kelompok B1 dan B2 (5-6tahun) yang sebanyak 30 orang. Peneliti menemukan bahwa keterampilan berhitung anak masih sangat rendah. Anak di kelompok B1 dan kelompok B2 masih kesulitan dalam memahami konsep berhitung. Hal yang tersebut terjadi karena kurang tepatnya pendidikan memberikan konsep atau metode pembelajaran yang pas untuk anak-anak. Sehingga sebagian besar anak belum mampu menghitung jumlah benda. Terdapat faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak-anak salah satunya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berhitung kurang menarik hati anak membuat anak kurang antusias atau bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini perlu adanya sebuah media yang dapat menarik hati anak-anak sehingga anak-anak dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga keterampilan berhitung anak dapat meningkat.

Pada saat pembelajaran, peneliti menemukan dari kelompok B1 dan B2 bahwa keterampilan berhitung anak di RA AN-NAMIR

masuk kebingungan dalam menuliskan dan menyebutkan bilangan angka 1-10 di kelompok B1 dan kelompok B2. Penyebab kurang mampunya anak di pendidikan anak usia dini Raudhatul Athfal An-Namir tersebut dalam berhitung dan menyebutkan bilangan 1-10 yaitu karena metode pembelajaran yang digunakan dalam keterampilan berhitung bilangan belum optimal. Dalam keterampilan berhitung menggunakan media pembelajaran yang sangat minim sekali sehingga belum dapat menstimulus anak dalam kemampuan mengenal bilangan, misalnya pada pengenalan bilangan 1-10 menggunakan media dari kertas yang dituliskan angka, sehingga anak sulit memahami dan menjadi mudah bosan dengan tugas yang diberikan guru.

Selama melakukan observasi peneliti menemukan sebuah media untuk meningkatkan keterampilan berhitung, yaitu media permainan congkakdalam pembelajaran mengenal bilangan, sehingga anak akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung terutama saat pembelajaran mengenal bilangan. Metode yang digunakan dalam pengenalan bilangan di pendidikan anak usia dini Raudhatul Athfal An-Namir tersebut kurang bervariasi. Dalam pengenalan bilangan hanya menggunakan metode cerama dan bernyanyi. Selama dalam mengajarkan konsep-konsep matematika dasar. Hanya meminta anak untuk membaca secara bersama-sama untuk menyebutkan bilangan. Anak hanya diberikan lembar kerja yang berisi angka-angka 1-10 kemudian anak ditugaskan untuk menulis dan menyebutkan satu persatu bilangan tersebut.

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu guru yang ada di pendidikan anak usia dini Raudhatul Athfal An-Namir Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa kurang menggunakan permainan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Akan tetapi hanya mengenalkan materi yang dipelajari secara langsung. Maka dari itu penulis tertarik dalam mengenalkan konsep bilangan matematika melalui permainan. Melihat dari hasil di atas

<sup>5</sup> Ibid, hlm 66

<sup>6</sup> Dian Adriana, 2013, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*, Salemba Medika, Jakarta, hlm., 45.

peneliti mencoba memberikan solusi atas permasalahan tersebut. solusi yang ditawarkan peneliti yaitu dengan metode Tanya jawab dengan menggunakan permainan congkak. Permainan congkak adalah salah satu jenis permainan yang dimainkan dengan memasukkan biji-bijian kedalam lubang dengan menggunakan tangan. Congkak akan di pindahkan ke lobang yang berjumlah 16 lubang yang telah disusun. Dikarenakan permainan ini ditujukan untuk anak usia dini, maka permainan ini bertujuan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Permainan tersebut dilakukan secara kelompok namun tetap dibimbing oleh guru. Dalam pemberian pengalaman bermain 5-6 tahun dengan menggunakan permainan congkak memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak terutama dalam hal keterampilan berhitung. Dengan adanya permainan congkak anak akan merasakan pengalaman langsung dengan mengeksplorasi diri mereka melalui permainan tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Hubungan Permainan Congkak Terhadap Keterampilan Berhitung Anak Raudhatul Athfal An-Namir Rantauprapt**

## II. LANDASAN TEORITIS

### A. Keterampilan Berhitung

#### a. Pengertian Keterampilan Berhitung

Keterampilan berhitung adalah merupakan salah satu keterampilan dasar yang dipersiapkan sejak dini agar anak dapat mengenal angka dan menyebutkan angka sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan berhitung anak.<sup>7</sup> Pengertian kemampuan berhitung anak adalah salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu

dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mengenal konsep angka. Keterampilan berhitung setiap anak berbeda-beda. Kemampuan dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak.

Dari beberapa penjelasan di atas, menyimpulkan bahwa keterampilan berhitung adalah merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak dan untuk bekal kehidupannya dimasa depan.

### b. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berhitung

Faktor yang mempengaruhi keterampilan berhitung menurut Hidayati: adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berhitung seorang anak diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya

<sup>7</sup>Suniantara, dkk, 2021, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Metode Jarimatika Di TK Mekar Kumara Desa Kesiut*, Widyabhakti, Jurnal Ilmiah Populer, 4(1), hlm 59-64.

<sup>8</sup>Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, 2015, *Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung*, Jurnal Psikolog, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, hlm., 61.

belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya keterampilan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfasilitasi keanekaragaman siswa. Faktor lainnya yang juga mempengaruhi keterampilan berhitung adalah kekhasan gaya belajar masing-masing anak. Adapun faktor internal yaitu:

- 1) Faktor jasmaniah, yang meliputi faktor kesehatan (kemampuan mengingat, kemampuan penginderaan seperti melihat, mendengarkan dan merasakan) dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, intelegensi, perhatian, bakat, minat, emosi, dan motivasi/cita-cita, perilaku/sikap, konsentrasi, kemampuan/unjuk hasil kerja, rasa percaya diri, kematangan dan kelelahan.

Kemudian faktor eksternal dibagi menjadi:

- 1) Faktor keluarga, Karena keluarga adalah lingkungan pertama yang paling berpengaruh pada kondisi anak sebelum kondisi disekitar anak (masyarakat dan sekolah).
- 2) Faktor sekolah, karena sekolah merupakan tempat belajar anak setelah di keluarga.
- 3) Faktor masyarakat, selain di keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan di masyarakat.<sup>9</sup>

### c. Tujuan Keterampilan Berhitung

Tujuan dari keterampilan berhitung Adalah Mempersiapkan bekal dan mental anak pada kehidupan selanjutnya. Dengan berhitung anak akan mampu menyelesaikan masalah yang

dihadapinya. Dan tujuan berhitung yaitu untuk perkembangan kognitif anak agar dapat berfikir logis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.<sup>10</sup>

### d. Indikator Keterampilan Berhitung

Menurut peraturan pemerintah nomor 8 tahun 2009 kemampuan berhitung anak sebagai berikut.

- 1) Mengenal konsep bilangan dengan benda 1-20
- 2) Mengenal dan menyebutkan angka 1-20
- 3) Menghitung benda yang berjumlah 1-20
- 4) Mengenal perbandingan banyak sedikit
- 5) Mengenal pengertian penjumlahan 1-20 dengan benda.<sup>11</sup>

### e. Tahapan Keterampilan Berhitung Anak

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak langsung menjumlahkan angka, akan tetapi lebih mengenalkan konsep angka dan jumlah terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan anak usia dini masih berada pada tahap praoperasional sehingga perlu adanya tahapan-tahapan dalam menyampaikan pembelajaran berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung antara lain sebagai berikut:

1. Tahap Konsep Bilangan / Pengertian Tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dihitung dan yang dilihatnya. Kegiatan menghitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orangtua harus memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan dalam belajar.

<sup>10</sup> Yuliani Nurani Sujiono 2013, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universtas Terbuka, Tangerang, hlm. 9

<sup>11</sup>Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun 2009 *Tentang Kemampuan Berhitung*, Jakarta

<sup>9</sup> Nini Subini, 2011, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, PT bukukita, Jakarta, hlm., 26-27.

2. Tahap Peralihan / Transisi Tahap tansisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami, untuk itulah tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung bilangan yang disebutkan. tahap transisi ini harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.
3. Tahap Lambang Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni: berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.<sup>12</sup>

#### f. Manfaat Keterampilan Berhitung

Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.<sup>13</sup> Dan manfaat keterampilan berhitung menurut Fiska Vara yaitu: dapat mengoptimalkan fungsi otak. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoktimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi dan daya ingat ini dicapai dengan melatih otak kiri

dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung. Dan meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir. Menjadi lebih sensitive terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita. Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung.<sup>14</sup>

#### B. Permainan Congkak

##### a. Pengertian Permainan Congkak

Permainan congkak berasal dari negeri Arab, namun permainan ini juga cukup identik permainan tradisional masyarakat jawa. Selain dipulau jawa, permainan ini dikenal juga didaerah lain, congkak tersebar keasia melalui pedagang-pedagang Arab. Permainan congkak adalah permainan yang dapat melatih ketangkasan, kejujuran, wawasan, kerjasama. Selain itu, permainan congkak dapat mengembangkan kognitif dan motorik halus anak.<sup>15</sup> Permainan congkak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak.

Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan yang dimainkan oleh minimal 2 anak. Bermain congkak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congkak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak. Menurut para pakar menjelaskan bahwasanya permainan tradisional dapat mengisi kekosongan penanaman nilai sosial dan latihan fisik, yang kurang disinggung dan dipahami

<sup>12</sup> Ahmad Susanto 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Prenada Media, Jakarta, hlm., 100.

<sup>13</sup> Yuliani Nurani Sujiono 2008, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Jakarta, hlm., 11.

<sup>14</sup>Fiska Fara, 2020, *penerapan permainan bowling*, Cahaya Paud Volume 3, Nomor 1, hlm 4

<sup>15</sup>Santrok, Jhon W, *Perkembangan Anak*, Erlangga Jakarta, hlm., 246.

dalam permainan modern. Permainan tradisional memiliki banyak kaitan dengan optimalisasi beberapa segi perkembangan anak.<sup>16</sup> Permainan ini merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.<sup>17</sup>

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa permainan congkak adalah suatu aktivitas permainan yang dapat melatih ketangkasan, kejujuran, wawasan, kerjasama anak. Dan juga dapat membantu dan melatih anak-anak dalam belajar berhitung.

#### **b. Cara Membuat Permainan Congkak**

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congkak dan buah congkak. Papan congkak boleh dibuat dari berbagai jenis kayu. Kadang – kadang sebagai ganti papan congkak, lubang-lubangnya dibuat di atas tanah. Papan congkak memiliki 5 atau 7 lubang pada setiap barisnya. Artinya, pada setiap papan congkak ada 10 atau 14 lubang yang berbaris dikedua sisi papan lubang ini disebut "kampong".

#### **c. Cara bermain Permainan Congkak**

Dalam permainan congkak ini, pemain akan memulainya dengan serentak. Mereka akan mengambil buah congkak dan di masukkan satu persatu kedalam setiap "kampong" menuju rumah masing-masing menurut arah peraturan jam, sehingga salah seorang berhenti di lubang yang kosong dan dianggap mati. "rumah" kepunyaan sendiri terletak di lubang ujung sebelah kanan pemain. Pemain yang seorang lagi akan terus berjalan sehingga berhenti di lubang yang kosong. Dan, selepas itu setiap pemain akan bergilir berjalan sehingga buahnya mati. setiap pemain akan meneruskan permainan sehingga kehabisan buah congkak, dan pemain akan mengisi lubang dengan buah yang terdapat dalam lubang ibu. Pemain yang tidak cukup buah akan ditutup lubangnya, dan pemain yang menang dalam giliran sebelumnya akan memulai

permainan. Ini akan diulang sehingga salah seorang pemain tidak cukup buah untuk mengisi satu lubang sekalipun dan dianggap kalah, atau apabila kedua pemainnya sudah bosan.

Sekiranya pemain telah membuat satu peraturan, yaitu melepasi lubang ibu dan kembali kelubang sebelah pemain, ia boleh mengambil buah disebelah lubang bertentangan sekiranya ia mati disebelah sendiri. Ini dikenali sebagai "tembak".

Untuk lebih rincinya mengenai peraturan dan cara bermain permainan congkak, berikut langkah-langkahnya :

- 1) dua orang pemain duduk berhadapan menghadap papan congkak. Permainan dimulai dengan kedua pemain serentak mengambil buah congkak yang taruh di lubang atau kampong masing-masing dan memasukkan buah satu demi satu didalam lubang kampong dengan pergerakan dari kiri ke kanan hingga ke rumah dan kampong lawan.
- 2) Jika buah terakhir singgah di kampong lawan yang mempunyai buah, maka ia boleh memeruskan permainan
- 3) Gerakan diteruskan hingga buah yang terakhir pada tangan dimasukkan dalam kampong kosong di kawasan sendiri atau lawan dan pemain akan berhenti. Apabila buah congkak tersebut berhenti di lubang yang kosong di daerah sendiri, dan di lubang lawan yang sejajar dengan lubang tersebut ada isinya, maka isi atau buah lubang tersebut diambil dan dimasukkan ke lubang ibu atau rumah.
- 4) Pihak lawan mengambil giliran meneruskan permainan hingga buahnya mati. Sekiranya buah terakhir jatuh di dalam rumah sendiri, pemain boleh meneruskan permainan dengan mengambil buah yang masih banyak di kampong sendiri. Sekiranya buah terakhir jatuh di kampong kosong pihak lawan, maka permainan itu mati di situ saja, dan pihak lawan boleh meneruskan permainan selanjutnya sampai mati.

<sup>16</sup> Novi Mulyani, 2016, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Kalimedia*, Yogyakarta, hlm., 123.

<sup>17</sup>Kurniati,2016, *Permainan Tradisional & Perann yadalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Prenadamedia Group, Jakarta.

- 5) Setelah tamat putaran pertama, setiap permainan mengisi semua kampung dengan buah congkak dan jika ada kampung yang tidak cukup buah, ia dianggap terbakar. Kampung ini tidak boleh diisi apabila bermain pada putaran kedua, ketiga, dan seterusnya hingga pihak lawan mengaku kalah.<sup>18</sup>

#### d. Manfaat Permainan Congkak

Permainan ini memang permainan tradisional, tetapi dapat mengembangkan kecerdasan, kreativitas, inovatif, inisiatif, teliti dan sportif, serta percaya diri anak. Permainan sudah jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang, walaupun sangat bagus untuk perkembangan dan pembentukan otak anak<sup>19</sup>

#### e. Kelebihan Permainan Congkak

Adapun Kelebihan Permainan Congkak Menurut Widiawati adalah:

- 1) Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah
- 2) Siswa akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.
- 4) Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.
- 5) Dalam kurun waktu 1 kali pertemuan konsep perkalian dapat dimengerti oleh siswa.
- 6) Mengenalkan permainan tradisional yang bias diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah seni budaya dan keterampilan (SBK), Bahasa daerah, PKn, dan sebagainya, sesuai dengan tema yang ada dipelajaran tematik.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa kelebihan dari media congkak adalah melatih kreativitas anak terutama memancing motorik halus dan kognitif anak dalam hal mengingat suatu konsep secara nyata dan menyenangkan dan juga permainan congkak ini dapat meningkatkan daya kreatifitas anak.

#### f. Kekurangan Permainan Congkak

Kekurangan permainan congkak yaitu:

- 1) Belum semua siswa dan guru belum mengerti tentang alat permainan congkak ini
- 2) Media pembelajaran ini mudah rusak
- 3) Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah jawa.<sup>20</sup>

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Anak Usia Dini kelompok B1 dan kelompok B2 Raudhatul Athfal An-Namir Rantauprapat tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari kelompok B1 dan Kelompok B2 dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 dan kelompok B2 Raudhatul Athfal An-Namir yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 16 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Karena anak di Raudhatul Athfal An-Namir mengalami masalah terhadap perkembangan kemampuan anak dalam keterampilanberhitungnya. variabel yang diambil dalam penelitian ini adalah: Variabel (X) : Permainan Congkak, Variabel (Y) : Keterampilan Berhitungan anak Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah osbservasi dan dokumentasi. Dalam penelitianini, teknikpengumpulan data

<sup>18</sup>Rismawati, 2019, *MenstimulasiPerkembanganOtakDenganPermainan (untukanakusia 0 – 12 tahun)*, Sleman, Jogjakarta, hlm, 135.

<sup>19</sup> Ibid, hlm 137

<sup>20</sup>Rina setiowati, 2017, *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congkak Pada Siswa Kelas II SDN 182/1 Hutan Lindung, Skripsi*, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, IAIN Jambi, hlm.7

sangat penting dilaksanakannya karena data yang diperoleh lapangan melalui instrumen penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis, agar hasil yang didapat mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov.

Pengolahan data diolah menggunakan program SPSS Statistik 23. Alasan menggunakan Uji Kolmogorav-Smirnov, yaitu karena uji ini digunakan untuk menguji data yang berskala interval dan ratio.

**IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada RA An-Namir Rantauprapat tahun ajaran 2021/2022. Sampel yang diambil 2 kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan media congkak dan kelas B2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media permainan lotto. Setelah data penelitian terkumpul selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut. Hasil *pre tes* pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media congkak diperoleh nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 15 dengan nilai rata-rata 10,07 dan *posttes* kelas kontrol diperoleh nilai terendah 14 dan nilai tertinggi 20 dengan nilai rata-rata 16,27.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Normalitas Pre Tes Kelas Kontrol Tests of Normality<sup>a</sup>**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>b</sup>	Shapiro-Wilk
I			
L			

	A	I	tati	st	f	ig.	tati	st	f	ig.
PRE										
TES	-									
KONTR	1	24				12	82			039
OL	0	5				7	5			
	1-									
	1	28				20	91			490
	5	7				0*	4			

\*. This is a lower bound of the true significance.

- a. PRETES KONTROL is constant when NILAI = 1-5. It has been omitted.
- b. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa pada Tabel *kolmogrov-Sminov* nilai signifikan (Sig) 0,200 dan *Shapiro Wilk* nilai signifikan (Sig) 0,490 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol pada saat *pre tes* berdistribusi normal. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

- 1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Normalitas Post-Tes Kelas Kontrol**

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.

POST ES KONTRO L	201	5	106	912	5	144
---------------------------	-----	---	-----	-----	---	-----

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa pada Tabel *kolmogrov-Sminov* nilai signifikan (Sig) 0,106 dan *Shapiro Wilk* nilai signifikan (Sig) 0,144 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol pada saat *post tes* berdistribusi normal.

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	tatistic	f	ig.	tatistic	f	ig.
PRETEST EKSPERIMEN	200	5	109	912	5	148

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa pada Tabel *kolmogrov-Sminov* nilai signifikan (Sig) 0,106 dan *Shapiro Wilk* nilai signifikan (Sig) 0,144 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan berhitung peserta didik pada kelas kontrol pada saat *post tes* berdistribusi normal.

*Sminov* nilai signifikan (Sig) 0,109 dan *Shapiro Wilk* nilai signifikan (Sig) 0,148 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan berhitung peserta didik pada kelas eksperimen pada saat *pre tes* berdistribusi normal.

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Normalitas *Post Tes* Kelas Eksperimen**

**Tests of Normality**

	ILAI	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		tatistic	f	ig.	tatistic	f	ig.
POSTEKSPERIMEN	620	220	5	048	826	5	008

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa pada Tabel *Shapiro-Wilk* nilai signifikan (Sig) 0,008 lebih besar dari 0,05 yang berarti data kemampuan berhitung peserta didik pada kelas eksperimen pada saat *post tes* berdistribusi normal.

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sample berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau homogen. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu: Jika nilai signifikansi(Sig) lebih dari 0,05 maka distribusi data adalah homogen dan sebaliknya jika nilai signifikansi(Sig) kurang dari 0,05 maka data tidak homogen. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas dengan SPSS VERSI 23.

o	Data Post Tes	N	T	T	Kesi mpulan	
	ilai Rata-rata	hitung	g	tabel		
	Kelas Kontrol	16,27	4	%,994	2,048	Ada pengaruh yang signifikan
	Kelas Eksperimen	18,93				

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

	Statistic	df1	df2	Sig.
KEMAMPUAN BERHITUNG	Based on Mean	.175	8	.151
	Based on Median	.983	8	.170

Based on Median and with adjusted df	.983	8	17
Based on trimmed mean	.175	8	15

Berdasarkan Tabel 4.15 di atas bahwasanilai signifikansi (Sig) adalah 0.151 lebih besardari 0,05 maka data ini adalah homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu Ha terdapat pengaruh media congkak terhadap kemampuanberhitung peserta didik dan Ho tidak terdapat pengaruh media congkak terhadap kemampuan anak dalam berhitung. Untuk menguji hipotesis digunakan uji t, uji pengaruh nilai post-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh thitung = 4,994 sedangkan ttabel = 2,0252 atau thitung ≥ ttabel ( 4,994 ≥ 2,0252) sehingga Ha diterima dan Ho ditolak atau ada pengaruh media congkak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak.

Hasil perhitungan uji hipotesis ditunjukkan pada Tabel dibawah ini.

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Berdasarkan Tabel 4.16 di atas bahwasanilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 16,27 dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 18.93. Data di atas juga menunjukkan bahwa thitung ≥ ttabel (4,994 ≥ 2,048), sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak artinya ada pengaruh media congkak terhadap kemampuan berhitung pada anak di RA An-Namir Rantau prapat Tahun Pelajaran 2021/2022.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa peningkatan

kemampuanberhitung pada anak dari kedua kelompok penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperiment berdistribusi normal. Pengujian homogenitas sesudah pemberian perlakuan yaitu media congkak pada kelas eksperiment menunjukkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang homogen. Pada akhir pembelajaran diberikan *post tes* pada kelas kontrol dan di peroleh nilai rata-rata 16,27. Sedangkan kelas eksperiment diperoleh nilai rata-rata 18,93. Bila dilihat dari hasil nilai *pre-tes* dan *post tes* kelas kontrol dan kelas eksperiment perlakuan media congkak berpengaruh terhadap kemampuanberhitung pada anak.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata kemampuan berhitung pada anak dengan menggunakan media congkak dan tidak menggunakan media congkak pada saat *post tes* ada pengaruh yang signifikan . Dimana nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan media congkakatau kelas kontrol 16,27. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan media congkak atau kelas eksperimen 18,93. Selisih keduanya sebesar 2,66. Sedangkan dari uji homogenitas dapat dilihat bahwa kedua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen berangkat dari keadaan yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh media congkakterhadap kemampuan berhitung pada anak yaitu digunakan uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji t satu pihak dimana  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ . Harga  $t_{hitung}$  diperoleh 4,994 dan data  $t_{tabel}$  diketahui 2,048. Maka kriteria pengujian data diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $4,994 \geq 2,048$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media congkak terhadap kemampuanberhitung pada anak RA An-Namir Rantauprapat Tahun Pelajaran 2021/2022.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* kemudian dilanjutkan dengan uji Homogenitas, selanjutnya uji hipotesis dengan diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh media congkak terhadap kemampuanberhitung pada anak RA An-Namir Rantauprapat Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji pengaruh nilai *post-tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 4,994$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,048$  atau  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $4,994 \geq 2,048$ ) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh media congkak terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak RA An-Namir Rantauprapat.
2. Peningkatanketerampilanberhitung padaanakkelaskontrol pada temabintang yang tidakdiberikanperlakuanmedia congkakdiperolehnilai rata-rata *pre tes* sebesar 10,06 dan nilai rata-rata *post tes* sebesar 16,26. Peningkatankemampuan berhitunganakkelas eksperimen pada temabintangdenganmenggunakanmedia congkakdiperolehnilai rata-rata *pre tes* sebesar 10,2 dan nilai rata-rata *post tes* sebesar 18,93.

### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran yang ditujukan ke berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru  
Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap guru untuk mengembangkan berbagai metode serta media pembelajaran salah satunya adalah media congkak yang diterapkan didalam kelas. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan

prasarana yang diperlukan guru. Tujuannya adalah agar siswa lebih semangat dan berperan aktif termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuanberhitung pada anak. Guru juga harus mampu mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya ketika menggunakan media congkak dalam pembelajaran sehingga seluruh kegiatan dapat diterapkan sesuai aturan.

## 2. Bagi Siswa

Bagi peserta didik diharapkan dapat menggunakan media congkak untuk meningkatkan kemampuanberhitung.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan juga sebagai referensi terutama yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adriana Dian, 2013, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*, Salemba Medika, Jakarta
- Arikunto Suharsimi, 2012, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta
- Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, 2015, *Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuanberhitung*, Jurnal Psikolog, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta
- Darmawan, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif*, PT Rosdakarya, Bandung
- Fadillah, Muhamad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Arruzz media, Jogjakarta
- Indra Jaya, Ardat, 2013, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Ciptapustaka Media Pritis, Bandung
- Kurniati, 2016, *Permainan Tradisional & Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Prenadamedia Group, Jakarta.
- Martono Nanang, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Mulyani Novi, 2016, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Kalimedia, Yogyakarta
- Muri A. Yusuf. 2013, *Metode Penelitian (Dasar-Dasar Penyelidikan Ilmiah)*, UNP Press, Padang
- Nurani Sujiono Yuliani, 2008, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Jakarta
- Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun 2009 *Tentang Kemampuan Berhitung*, Jakarta
- Rismawati, 2019, *Menstimulasi Perkembangan Otak Dengan Permainan (untuk anak usia 0 – 12 tahun)*, Sleman, Jogjakarta
- Rosa Imani Khan, Ninik Yuliani, Januari 2016, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak*, Vol.10 No.1
- Setiowati Rina, 2017, *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congkak Pada Siswa Kelas II SDN 182/1 Hutan Lindung, Skripsi*, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, IAIN Jambi
- Subini Nini, 2011, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, PT bukukita, Jakarta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabet, Bandung

**Vol. II Edisi I Oktober2023 –Maret 2024**

- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Alfabeta, Jakarta
- Suniantara, dkk, 2021, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Metode Jarimatika Di TK Mekar Kumara Desa Kesiut*, Widyabhakti, Jurnal Ilmiah Populer, 4(1)
- Supena Asep, 2018, *Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD*, Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, Jakarta
- Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Prenada Media, Jakarta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta, Bab 1 Pasal 1 ayat (14)