

PENERAPAN PERMAINAN CONGKLAK TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANAK PAUD HIDAYAH DESA PANYABUNGAN

¹Okta Paranita Ritonga, ²Bukhari Is, ³Ismi Yulizar

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu Sumatera Utara

Email : ¹oktaparanita12@gmail.com, ²isbukhari@gmail.com, ³ismiyulizar64@gmail.com

Abstract

Based on the results of the research and data analysis that have been conducted. It can be concluded that the students' learning outcomes before using the traditional congklak game showed a low level of mastery in counting, resulting in difficulties in understanding the ongoing lessons. This research method uses the classroom action research (CAR) method, which consists of two cycles, and each cycle includes planning, action implementation, observation, and reflection. The cycle stops when the success target has been achieved. The data collection instruments used are: learning outcome test sheets, teacher observation sheets, student observation sheets, and interviews with the class teacher. After using the congklak game, there was an improvement from the pre-cycle where 29.5% did not meet the Minimum Completeness Criteria (KKM) to the first cycle, which showed that students reached the classical completeness criteria of 70.1% (16 students completed), while in the second cycle, the classical completeness criteria were 90.35% (19 students completed). Thus, the learning outcomes obtained by students from the first cycle to the second cycle increased by 20.25%. Therefore, this classroom action research (CAR) is declared successful.

Keywords: *Traditional Congklak Game, Counting for Children*

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan congklak tradisional terlihat masih rendahnya ketuntasan belajar membilang anak sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang tengah berlangsung. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan disetiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan juga refleksi. Siklus berhenti ketika target keberhasilan telah tercapai. Instrument pengumpulan data yang di gunakan yaitu : Lembar tes hasil belajar, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan wawancara dengan guru kelas. Setelah menggunakan permainan congklak terjadi peningkatan yaitu dari pra siklus 29,5% belum memenuhi KKM meningkat pada siklus I yang menunjukkan bahwa siswa mencapai kriteria ketuntasan klasikal 70,1% (16 siswa yang tuntas), sedangkan pada siklus II kriteria ketuntasan klasikal sebesar 90,35% (19 siswa yang tuntas). Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,25%. Oleh karena itu, peneliti tindakan kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil.

Kata kunci : *Permainan Congklak Tradisional, Membilang Anak*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Melmambessy Moses dalam Hasibuan pendidikan merupakan indikator yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan latar belakang pendidikan pula seseorang dianggap mampu menduduki suatu jabatan tertentu.¹ Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa akan ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan dari suatu bangsa tersebut.

Upaya mengoptimalkan tujuan tersebut, semua komponen pendidikan sangat menentukan baik pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, metode atau cara mengajar, begitu pula anak sebagai sasaran atau objek pendidikan. Oleh karena itu, guru dan anak harus saling menyadari akan posisi masing-masing yaitu guru yang memberikan pengajaran, sedang anak yang menerima pelajaran. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang yang diartikan sebagai perkembangan menunjukkan intelektual. Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran.²

Permainan menurut Ismail dalam Susanto adalah suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik fisik,

intelektual, sosial emosional, moral maupun kognitif.³

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran, pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian.⁴ Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya. Perkembangan pikirannya seperti: belajar tentang orang, belajar tentang sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, menambah banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi cerdas.⁵

Menurut Pudjiati dan Masykouri kognitif dalam buku Khadijah adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Menurut Maslihah dalam buku Khadijah kognitif adalah kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif itu sendiri mengacu pada kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu.⁶

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

³ Soybatul Aslamiah Ritonga, 2016, 'Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak Dengan Permainan Pipa Bocor Di Tk Generasi Hati Rantau Selatan', 1-6.

⁴ Soybatul Aslamiah Ritonga, 2016, 'Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak Dengan Permainan Pipa Bocor Di Tk Generasi Hati Rantau Selatan', 1-6.

⁵ Ahmad Susanto, 2015, *Perkembangan anak usia dini*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta. 52.

⁶ Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Perdana Mulya Sarana, Medan, hlm.31

¹ Irham, Muhammad & Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, Hlm: 22

² Muhammad Fadillah, 2016, *Desain Perkembangan Paud*, Ar-ruz Media, Yogyakarta hlm.41

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dunia anak-anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain, oleh karena itu beberapa lembaga pendidikan prasekolah menyusun metode belajar anak prasekolah sedemikian rupa sehingga suasana bermain selalu mendominasi sehari-hari belajar mereka. Garis-garis besar kegiatan belajar taman kanak-kanak yaitu pengembangan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari di taman kanak-kanak dan kegiatan yang mengembangkan kemampuan dasar.

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua (*education for all*), mulai dari usia dini sebagai masa *the golden age* sampai jenjang pendidikan tinggi.⁷

Banyak jenis permainan yang beredar di masyarakat, dari permainan yang murah sampai dengan yang mahal, yang modern sampai dengan yang tradisional. Di lingkungan sekolah anak usia dini sekarang banyak jenis mainan yang mereka gunakan untuk alat permainan mereka. Setiap kali ada jenis mainan yang baru mereka langsung antusias untuk membelinya, walau mereka membeli hanya karena ikut-ikutan teman dan tanpa mempedulikan

kemampuan pemakaiannya.

Permainan modern yang berkembang saat ini tidak ada satu pun yang menanamkan jiwa sosial dan gemar menabung bagi pemainnya. Umumnya, permainan modern lebih menciptakan si anak menjadi seorang soliter dan egois serta senang bermain sendiri derasnya serbuan mainan anak produksi luar negeri, membawa pengaruh sangat besar bagi daya pikir, karakter maupun sikap dan sifat seorang anak. Berbeda dengan mainan anak tradisional, anak-anak dituntut kreatif sejak dalam proses pembuatannya yang harus berbaur dengan alam, karena bahan didapat dari lingkungan sekitar. Demikian pula pada saat memainkannya, selain dituntut kreatif juga harus memiliki strategi, kekuatan (tenaga), kebersamaan, kejujuran dan lainnya yang berasal dari nilai-nilai kearifan lokal serta nilai-nilai tradisi yang merupakan benteng budaya.

Permainan tradisional yang sekarang ini kurang dikenal oleh anak-anak sebenarnya baik untuk melatih kecerdasan anak. Oleh para pendidik permainan tradisional mulai diperkenalkan kembali kepada anak didik mereka. Mereka melihat banyak permainan tradisional yang dapat melatih kecerdasan anak didik mereka, selain itu mereka yakin kalau anak-anak akan senang dengan permainan tradisional. Misalnya permainan congklak yang dapat melatih kemampuan membilang anak. Peran pendidik dalam hal ini adalah menjadi wasit, membimbing atau mengarahkan anak didik mereka ketika bermain terjadi kecurangan atau mengarah ke hal yang negatif. Pendidik harus segera mengarahkan anak didik mereka ke arah yang positif. Sehingga secara tidak langsung ketika mereka bermain mereka juga diajak untuk belajar.

Beberapa lembaga pendidikan anak

⁷ Depdiknas. 2015. *Pedoman Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas, Jakarta. hlm. 41

usia dini sering kali masih untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada anak didik mereka. Hal ini disebabkan karena situasi dan kondisi yang kurang mendukung yaitu adanya tenaga pendidik yang kurang dan sarana dan prasarana yang belum mencukupi. Dengan metode ceramah biasanya anak akan lekas jenuh dan tidak fokus lagi kepada apa yang disampaikan. Namun ada kalanya pendidik memang harus menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru harus pandai menggunakan strategi supaya anak senang dan tetap fokus kepada apa yang disampaikan.

Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitik beratkan penguasaan berhitung. Bahwa manfaat permainan tradisional yaitu, mengembangkan kecerdasan logika anak, beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati. Misalnya engklek, congklak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak-tebakan dan lain-lain. Permainan tersebut mempunyai beberapa peranan diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak. Melalui permainan tradisional congklak juga guru bisa mengenalkan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional Indonesia. Karena permainan congklak tradisional ini jarang di lakukan guru kepada murid, begitu juga metode yang ada di dalam permainan cobklak ini jarang di laksanakan guru dalam bermain berhitung.

Pada Paud Hidayah dalam memberikan materi ajar untuk mengasah kemampuan membilang anak Sering kali guru hanya menggunakan media gambar, buku dan terkadang hanya menggunakan metode ceramah

sehingga anak-anak kurang merespon dalam menerima apa yang disampaikan guru. Karena metode yang digunakan kurang menarik atau anak-anak sudah bosan dengan media yang digunakan, mereka sering bermain sendiri atau berbicara dengan temannya pada saat guru memberikan penjelasan. Pada saat anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, mereka menjadi bingung sampai akhirnya menangis karena tidak bisa mengerjakan atau mengerjakan sesuka hatinya. Disini guru harus berperan aktif untuk membimbing anak satu persatu dalam mengerjakan tugas yang diberikan agar anak dapat menyelesaikan tugas.⁸

Sebagai pendidik guru harus benar-benar bisa memilih metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak didik kita, supaya mereka merasa belajar tidak merupakan suatu beban. Serta dapat menggali semua potensi yang ada pada anak didik secara optimal. Bermula dari latar belakang tersebut di atas, maka untuk melatih kemampuan anak bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu: dengan cara berbagai jenis permainan bercerita, bernyanyi, ceramah, bermain peran, mendongeng, eksperimen. Suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang disampaikan bisa dimengerti oleh anak dan anak merasa senang dengan cara kita menyampaikan materi pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak terdapat dua proses yang mendasari perkembangan individu dalam memahami dunia, yaitu; pengorganisasian dan penyesuaian diri (adaptasi) dilakukan dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi.⁹

⁸ Wawancara dengan guru PAUD hidayah pada tgl 2 September 2023

⁹ Yamin, Martinis & Sabri, Sanan, J. 2016.

Perkembangan seorang anak, diperoleh melalui belajar dan bermain. Melalui belajar dan bermain anak dapat mengenal dunia sekitarnya, baik orang-orang yang ada di sekitarnya maupun benda-benda yang anak temui dalam bermain. Oleh karena bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain itu menyenangkan, anak tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari anak sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukannya berulang kali. Jadi selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh anak melalui bermain.¹⁰

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang yang diartikan sebagai perkembangan menunjukkan intelektual. Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran.¹¹ Permainan congklak menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan diantaranya yaitu menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan kegiatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan dengan congklak. Peneliti memilih

permainan congklak oleh karena permainan tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Hal tersebut diatas sejalan dengan pendapat Tientje bahwa:

Permainan congklak merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi kepada anak. Para anak akan dapat memanfaatkan semua tanggapan dan reaksi dari anak didik lainnya untuk mengembangkan kemampuannya.¹²

Berhubungan dengan hasil penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa “Penerapan permainan tradisional congklak sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Paud Pertiwi Pinrang”.¹³ Dari penelitian di atas, permainan tradisional congklak hanya membahas tentang cara menghitung anak. Menurut penulis, permainan tradisional congklak dapat pula meningkatkan kemampuan membilang anak.

Bermain yaitu serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang, apapun disebut sebagai bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hari.¹⁴ Bermain dan anak

Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, Gaung Persada Press Group, Jakarta: hlm. 150.

¹⁰ Ahmad Husain, 2014, *Hakikat Pengembangan*, Igarss 1 ,hlm, 1–5.

¹¹ Muhammad Fadillah, 2016, *Desain Perkembangan Paud*, Ar-ruz Media, Yogyakarta, hlm:41

¹² Handoyo. 2017. *Konseptualisasi Kemampuan Membilang Anak Usia TK*. Andi, Yogyakarta, hlm.112

¹³ Husna. 2019. *Permainan Tradisional Indonesia*. Andi. Yogyakarta , hlm. 21

¹⁴ M.Fadillah, 2017, *Bermain Dan Permainan*

bisa disebut suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang harus terpenuhi. kenapa bisa dibilang satu kesatuan atau harus terpenuhi, karena dunia anak yaitu bermain sambil belajar.¹⁵

Dengan demikian, maka permainan atau bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Karena pada masanya anak-anak yaitu belajar sambil bermain, yang terpenting anak merasa senang dengan permainan yang dilakukannya, serta anak tidak terlalu memperdulikan hasil akhir yang mereka dapatkan asalkan mereka senang melakukannya.

Permainan tradisional yaitu segala bentuk permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau oraang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Bentuk alat permainan tradisional ini jika dilihat pada masa sekarang masa yang dimana anak bahkan tidak mengetahui apa itu permainan tradisional permainan yang lebih terkesan kampung karena hanya bisa dijumpai di kampung-kampung ataupun bisa dibilang di desa-desa tepatnya dipedalaman.¹⁶ Jadi permainan tradisional yaitu suatu kegiatan bermain anak-anak yang dilakukan dari zaman dahulu. Permainan tradisional sangatlah memiliki manfaat yang tersimpan didalamnya serta memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya

Permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai sejarah didaerah atau budaya tertentu yang didalamnya terdapat nilai-nilai

Tradisional Congklak, Jakarta: Pt Fajar Interpretama, hlm, 6

¹⁵ Mohammad Fauziddin, 2017, *Pembelajaran Paud Bermain Cerita Dan Menyanyi Secara Ilmiah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 6

¹⁶ M. Fadlillah, 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, Hlm 102

kemanusiaan serta tidak merupakan dari hasil sebuah industry atau pabrik.¹⁷ Penulis menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai permainan tradisional yang khas di Indonesia, permainan ini juga mampu membuat anak melatih kesabaran yang permainan tersebut jalan secara beriringan serta bergantian dengan yang lainnya kemudian permainan ini juga mampu meningkatkan kognitif anak.

Bentuk pendekatan perkembangan yang penting adalah pendekatan perkembangan kognitif, hal ini dikarekanan asumsi dan keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Kunci untuk memahami tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya. Model-model perkembangan kognitif salah satunya adalah model Piaget. Piaget meyakini bahwa intelegensi bukan sesuatu yang dimiliki anak, melainkan yang dilakukan anak tersebut.¹⁸

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa guru yang memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan anak tidak sesuai dengan tahapan usia anak sehingga membuat anak jenuh, bosan dan bahkan mengabaikan pembelajaran, karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Juga kurangnya minat anak terhadap permainan yang diberikan oleh gurunya, kurangnya pengetahuan guru terhadap metode permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika anak. Akan tetapi dengan permainan congklak anak tertarik dengan adanya permainan

¹⁷ Iswinarti, 2017, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, hlm 6

congklak ini.

Berhubungan dengan hal itu, peneliti menstimulus untuk melakukan penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Permainan Tradisional Congkak Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Anak Paud Hidayah Desa Payabungan.”

II. LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Bilangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Bilangan

Menurut Handojo Salah satu unsur matematika adalah bilangan atau angka. Mengungkapkan bahwa “angka 1,2,3, dan seterusnya adalah lambang ciptaan manusia untuk menerangkan jumlah berbagai benda. Dengan bilangan orang dapat menghitung dan memberi tanda jumlah hak milik”.¹⁸

Ruslani mengungkapkan bahwa “bilangan merupakan bilangan lambang abstrak. Dikatakan lambang abstrak karena anak tidak begitu saja mengerti tentang bilangan jika anak tidak memperaktekannya langsung menggunakan benda atau memahami konsep bilangan itu sendiri”.

Sedangkan Menurut Ruslani Bilangan dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari pengalaman anak sehari-hari. Apapun yang anak liat, mereka selalu saja ingin mengetahui berapa jumlahnya, nomor berapa, atau apapun yang berhubungan dengan bilangan. Beberapa anak usia dini belajar mengenai nama-nama lambang bilangan tetapi mereka tidak mampu menilai lambang-lambangnyanya, misalnya mereka menyebutkan angka dua tetapi mereka

tidak mengerti angka dua yang seperti apa angka dua atau mereka menyebutkan angka satu, dua, tiga, empat, tetapi mereka tidak mengerti hubungan satu sama lain, hal ini dapat dikatakan sebagai sebuah rangkaian kata yang tidak bermakna.

b. Kemampuan Membilang AUD

Terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan operasi bilangan diantaranya adalah *counting*, *one-to-one- correspondence*, *quantity*, mengenal dan menulis angka. Berhitung (*Counting*) merupakan kemampuan untuk menyebutkan angka secara dari satu, dua, tiga, dan seterusnya sampai anak mengingatnya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, bahwa “anak usia Taman Kanak-Kanak sudah dapat menghitung sampai sepuluh, dua belas atau lebih”. *One-to-one correspondence* atau hubungan satu ke satu merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengurutkan, menyesuaikan jumlah angka dengan benda. Misalnya jika jumlah angka yang ada 10 maka anak harus menghubungkannya dengan benda yang berjumlah sama yaitu 10.

Membilang adalah suatu kegiatan membandingkan. Kegiatan membandingkan ini dilakukan dengan cara mengkorespondenkan atau memasang benda, unsur atau elemen suatu himpunan. Hasil dari kegiatan membandingkan dengan cara memasang satu demi satu tersebut adalah himpunan sama banyak atau tidak sama banyak. Jika hubungan tidak sama banyak yang diperoleh, maka dapat ditentukan mana yang lebih banyak dan mana yang lebih sedikit. Jadi, membilang berarti menyebutkan bilangan tentang banyaknya unsur suatu himpunan yaitu sifat satuan, duaan, tigaan dan seterusnya.¹⁹

¹⁸ L Ruslan, P. O., Hayati, T., & Nuraeni, 2019, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B. Ceria*, PT Jaya, Yogyakarta, hlm:2(6)

¹⁹ Yasinta Nina Damayanti, 2015, *Peningkatan*

Membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Karena menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya. Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Proses membilang menyangkut dua kegiatan, yakni

- (1) anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan (2) anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda sementara itu. Adapun beberapa empat prinsip membilang. Keempat prinsip tersebut sebagai berikut: (1) Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan,
- (2) Nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, (3) Membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan. dan
- (4) Nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek.²⁰

Mengenal dan menulis angka merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui angka 1-10 atau lebih. Pada mulanya untuk mengenal angka anak diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang kemudian dihubungkan dengan menulis angka.²¹ Dapat dilakukan dengan guru atau orang tua, caranya yaitu dengan memperlihatkan beberapa gambar topi kemudian anak diminta untuk menulis jumlah gambar tersebut dengan angka. kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda yang ada dihadapannya dengan

Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 TK PKK 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul,

Yogyakarta: Universitas Negeri

Yogyakarta, Hlm. 18

²⁰ J. Tombokan Runtukahu, 2014, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, Hlm. 97

²¹ Repository.Upi.

Edu/Operator/Upload/S_a0651_0603881_chapter2.Pdf. Indikator Kemampuan Membilang Anak TK. Diakses Pada Tanggal 5 Januari.

24/02/2024, S. a0651_06 (2024).

cara menghitung secara urut benda tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang siswa mampu menyebutkan nama bilangan secara urut tepat dan benar mulai dari 1 sampai dengan 20. Kemampuan membilang siswa juga berdasarkan penjelasan diatas memiliki 3 tingkatan penekanan. Siswa memahami dan mengerti tentang sesuatu dengan menggunakan benda konkret seperti tutup botol, kelereng dan tusuk gigi. Serta dapat menghitung bilangan 1-20 yang ada. mereka mampu melewati proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari permulaan konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambang.

c. Manfaat Pembelajaran Bilangan di AUD

Pembelajaran bilangan memiliki manfaat yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas kongkrit, anak mendapatkan pemahaman terhadap nilai dan tempat, misalnya anak dapat membedakan angka 14 dan 41. Selain itu juga terdapat manfaat pembelajaran bilangan bagi anak usia TK adalah.²²

- 1) Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka.
- 2) Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK, akan lebih mudah

²² Dewi Lestari. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jombang I, Kalikotes, Klaten.* hlm.23

memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut baik secara abstrak maupun kongkrik.

- 3) Mengetahui bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

2. Permainan Tradisional Congklak

Mengatakan bahwa “*maggalaceng/aggalacang* (congklak) pada mulanya hanya diselenggarakan pada acara-acara berkabung keluarga bangsawan tetapi dalam perkembangannya kemudian permainan rakyat ini menjadi permainan yang dilakukan oleh semua lapisan masyarakat tak terbatas hanya pada kalangan bangsawan semata”. Waktu dan tempat memainkannya pun dapat dilakukan dimana dan kapanpun sebagai pengisi waktu luang untuk menghibur diri.²³

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat digemari dan menyenangkan yang dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu. Permainan memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung perkembangan otak dan jiwa anak, dengan bermain anak-anak akan menggunakan seluruh tubuh, menstimulasi indra-indra tubuhnya serta mengeksplorasi dunia sekitar. Selain itu dengan bermain anak-anak dapat menemukan dan mempelajari berbagai macam hal baru yang menyenangkan.²⁴ Fungsi dari bermain adalah membuat kemampuan motorik anak menjadi lebih terlatih, keterampilan sosial anak semakin terasah dan bermain sangatlah bagus untuk perkembangan otak, jasmani serta kesehatan mental pada anak usia dini.²⁵

Permainan tradisional adalah permainan yang disebarluaskan secara turun

temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan yang nilai baik positif dan diinginkan. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, akan tetapi juga sebagai sarana sosialisasi dan internalisasi.²⁶ Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai bagi perkembangan fisik maupun jiwa anak-anak. Selain itu, permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi identitas khas budaya lokal, menjadi ciri khas atau kearifan lokal suatu budaya.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai positif, bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan yang dimainkan oleh banyak orang dan usia anak yang sesuai untuk memainkan permainan ini lebih banyak berada pada usia sekolah.

Penyebab terjadinya perubahan tersebut adalah antara lain disebabkan oleh kedatangan agama Islam yang menjadi penuntun umum masyarakat Sulawesi Selatan, khususnya bugis Makassar. Pada fase ini permainan *maggalaceng/aggalacang* yang biasanya diselenggarakan berkaitan acara berkabung, berangsur-angsur digantikan dengan pembacaan ayat suci Al-qur'an dan ceramah-ceramah agama, disamping mulainya tumbuh pemahaman masyarakat yang benar tentang hubungan antara yang meninggal dengan yang ditinggalkan berdasarkan kaidah agama Islam.

a. Pengertian Permainan Tradisional Congklak

²³ *Ibid*, h.31s

²⁴ Novi Mulyani, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press, Hlm 27.

²⁵ Dwijawiyata, 2013, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, Yogyakarta: Kanisius, hlm 7

²⁶ Soebadio, Haryati. 2016, *Permainan Rakyat Daerah Bali*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta, hlm. 115

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi kepada anak.. Secara umum permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin bahkan ada yang hanya bermodalkan diri sendiri atau badan saja.) Mengungkapkan bahwa “permainan tradisional mirip dengan olahraga yang memiliki aturan permainan, dan permainannya dapat mendatangkan kesenangan, toleransi, dan tantangan”.²⁷

Sedangkan permainan modern adalah permainan yang menggunakan alat-alat dengan teknologi canggih pada abad masa kini. Seiring dengan berjalannya waktu, permainan tradisional mulai bergeser dan digantikan posisinya oleh permainan modern. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat diantaranya adalah untuk kebersamaan, toleransi, taat pada aturan dan untuk perkembangan kognitif anak misalnya pada kemampuan bilangan anak TK yaitu permainan tradisional congklak.

Permainan tradisional congklak dikenal di seluruh wilayah Sulawesi yaitu merupakan permainan pengisi waktu senggang. Berdasarkan buku pedoman Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan mengungkapkan bahwa:

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang dapat melatih keterampilan menghitung dan kecerdasan. Hal ini sejalan dengan permainan tradisional yaitu merupakan permainan yang menitik beratkan pada

penguasaan berhitung.

Congklak diartikan dalam bahasa Inggris yaitu hitung dan ambil. Di beberapa negara Afrika Barat congklak disebut sebagai Warri atau Awari, yang berarti rumah. Sedangkan di negara Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan, mengungkapkan bahwa di Sulawesi Selatan permainan ini lebih dikenal dengan nama maggalaceng/aggalacang. Sumatra Selatan yang dikenal sebagai permainan setembak. Sedangkan di Bali, permainan congklak disebut dengan permainan maciwa.³³

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak adalah kegiatan bermain yang dilakukan anak untuk memberikan kesenangan, tantangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak serta dapat digunakan sebagai alat permainan berhitung.

b. Manfaat Permainan Tradisional Congklak

Manfaat bermain congklak adalah keceriaan dan kesenangan, Keterampilan baru dalam bentuk perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus, Sosialisasi (perkembangan social, Mengenal aturan, Keberhasilan dalam mengikuti permainan membuat anak semakin percaya diri, Membantu perkembangan berpikir (berhitung dan membaca), antara lain mengenal konsep besar dan kecil, panjang, pendek, dan lain-lain. Mengenal peran, merangsang imajinasi dan fantasi dan memperluas wawasan, Perkembangan emosi dengan mengekspresikan perasaan, membantu mengatasi emosi yang negative dan melatih emosi.

Mengungkapkan bahwa “permainan tradisional congklak memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah untuk

²⁷ Bambang Suwondo, 2017, *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar Di Sulawesi Selatan*. Jakarta. hlm.19

melatih ketrampilan berhitung, anak dan motorik halus”. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak, anak-anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu di papan congklak hal ini dapat melatih motorik halus anak.²⁸

Uraian tersebut sejalan dengan pendapat Anggani (1995: 43) bahwa Permainan congklak dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap untuk menulis. Selain itu juga manfaat dari permainan tradisional congklak adalah anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain”.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat umum dari permainan tradisional congklak adalah memberikan kesenangan dan tantangan bagi anak dengan bermain sambil melatih keterampilan berhitung dan mengembangkan motorik halus anak.

III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini guru adalah sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas.²⁹ Dalam bentuk ini, tujuan utama

penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan.³⁰

Secara singkat PTK dapat di definisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru. PTK menawarkan suatu cara yang baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesional guru dalam kegiatan pembelajaran kelas.³¹

Perencanaan yaitu merumuskan masalah, menentukan tujuan, metode penelitian dan membuat perencanaan tindakan. Tindakan dilakukan sebagai upaya perubahan dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Observasi dilakukan secara *sistematis* untuk mengamati hasil atau dampak tindakan terhadap proses belajar mengajar. Dan refleksi

No	Nama Anak	Persentase Pencapaian	Persentase Keberhasilan	Status Pencapaian
1	Iin	25	75	BT
2	Alfiansyah	31	75	BT

²⁸ Husna, 2019, *Permainan Tradisional Indonesia*, Andi, Yogyakarta, hlm.27.

²⁹ Syahrudin Ritonga, Bukhari Is, and Ismi Yulizar, ‘Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Haji Wada’ Dengan Media Visual Pada Kelas III Mda Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu’, *Qalam Lil Muftadiin*, 7.2 (2023), 2.

³⁰ Syahrudin Ritonga, Bukhari Is, and Ismi Yulizar, ‘Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Haji Wada’ Dengan Media Visual Pada Kelas III Mda Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu’, *Qalam Lil Muftadiin*, 7.2 (2023), 2.

³¹ Suyanto, S. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing, Yogyakarta. hlm2

3	Alya	25	75	BT
4	Budi Mulia	31	75	BT
5	Bayu	31	75	BT
6	Hafis	25	75	BT
7	Nuraini	31	75	BT
8	Jasmin	31	75	BT
9	Nabila	31	75	BT
10	Sa'adahtun	31	75	BT
11	ULFA	25	75	BT
12	Wafiq	31	75	BT
13	Airin	31	75	BT
14	Alwi	31	75	BT
15	Samudra	35	75	BT
16	Indah	25	75	BT
17	Lestari	31	75	BT
18	Mirza	31	75	BT
19	Septi	31	75	BT
20	Shakila	31	75	BT
21	fitriah	25	75	BT
22	Citra	31	75	BT
23	Siti	25	75	BT
24	Kirana	31	75	BT
25	M. ali	31	75	BT
26	Sauki	25	75	BT
27	Rian	31	75	BT
28	Bayu	31	75	BT
29	Amanda	31	75	BT
30	Rina	31	75	BT

ksi dilakukan untuk mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan yang dilakukan⁴².

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Dalam bagian ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan melalui media teka-teki bergambar pada anak di Laksanakan di Paud Hidayah Desa Payabungan.

Pengembangan kemampuan membilang yang dilaksanakan di Paud Hidayah Desa Payabungan. Sebelum

diadakan penelitian ini biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga pemahaman anak mengenai kemampuan keaksaraan sangat kurang karena tidak adanya media yang dapat memacu kemampuan membilang melalui permainan congklak pada anak PAUD hidayah desa panyabungan . Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di PAUD hidayah pada pelajaran membilang congklak adalah mendapat nilai skor 3 (Berkembang Sesuai Harapan).

B. Hasil penelitian

a. Refleksi

Melakukan refleksi berdasarkan dengan proses pembelajaran serta hasil belajar dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus ke II, kemudian menganalisis dan juga membuat kesimpulan tentang penggunaan permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar membilang anak pada siswa PAUD Hidayah Panyabungan.

C. PEMBAHASAN

Dari pembelajaran menerapkan menggunakan congklak yang telah dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dengan menggali pengetahuan awal siswa. Adapun perkembangan nilai evaluasi tes belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui sebagai berikut :

V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan congklak tradisional terlihat masih rendahnya ketuntasan belajar membilang anak sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang tengah berlangsung. Setelah

menggunakan permainan congklak terjadi peningkatan yaitu dari pra siklus 29,5% belum memenuhi KKM meningkat pada siklus I yang menunjukkan bahwa siswa mencapai kriteria ketuntasan klasikal 70,1% (16 siswa yang tuntas), sedangkan pada siklus II kriteria ketuntasan klasikal sebesar 90,35% (19 siswa yang tuntas). Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,25%. Oleh karena itu, peneliti tindakan kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika alangkah lebih baik jika sering menggunakan media congklak atau yang lainnya dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh. Apalagi membilang yang sering dianggap pembelajaran yang menakutkan serta membosankan bagi siswa. Oleh karena itu disarankan kepada siswa untuk selalu fokus dalam proses pembelajaran berlangsung agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang utuh dengan hasil maksimal dan jugatentunya proses belajar yang maksimal sehingga akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Dalam mencapai proses pembelajaran guru sangat perlu melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang kreatif dan juga guru dapat menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai sehingga didalam proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal dan juga dapat

mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, T Y, *Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 2022, 313–29
<<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1078>>

Aminah,Pabittei, 2019, *Permainan Rakyat Sulawesi Selatan. Sulawesi Selatan. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata*

Ardini, Pupung Puspa, Dan Nik Lestarinigrum, 2018, *"Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini ,Sebuah Kajian Teori Dan Praktik, Nganjuk : Adjie Media Nusantara*

Arikunto, 2015. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara

Bambang Suwondo, 2017, *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar Di Sulawesi Selatan. Jakarta*

Dwijawiyata,2013, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*,Yogyakarta: Kanisius

Handojo, 2017. *Konseptualisasi Kemampuan Membilang Anak Usia TK Dan Permainan Tradisional Congklak*

Soebadio, Haryati. 2016, *Permainan Rakyat Daerah Bali. Jakarta. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*

- Husain, Ahmad, 'Hakikat Pengembangan', *Igarss 2014*, 1, 2014, 1–5 Husna, 2019. *Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta. Andi*
- Irham, Muhammad & Novan Ardy Wiyani, 2013, *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Iswinarti, 2017, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis Malang*: Universitas Muhammadiyah Malang
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2017. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan Perdana Mulya Sarana*
- Dewi Lestari. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak KelompokA Di TK Aba Jimbung I, Kalikotes, Klaten*.
- M. Fadlillah, 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- M.Fadillah, 2017, *Bermain Dan Permainan*, Jakarta: Pt Fajar Interpratama
- Melodyana, Puspa ayu, Fakultas Ilmu, Tarbiyah UIN Syarif, and Hidayatullah Jakarta, 'tahun dengan permainan ular tangga di paud
- Mohammad Fauziddin, 2017, *Pembelajaran Paud Bermain Cerita Dan Menyanyi Secara Ilmiah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhammad fadillah, 2016, *Desain Perkembangan Paud*, yogyakarta, Ar-ruz Media,
- Depdiknas. 2015. *Pedoman Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Jurnal, Repository.Upi. Edu/Operator/Upload/S_a0651_06 03881_chapter2.Pdf. Indikator Kemampuan Membilang Anak TK. Diakses Pada Tanggal 5 Januari. 24/02/2024
- ini Ratnasari Dan Komala, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Media Modifikasi Di Paud*, Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), Vol.3, No.1, Januari 2020
- Novi Mulyani, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press
- Observasi dengan pak tomi, tentang Penerapan permainan tradisional congklak yang efektif, 2 September 2023
- Ramli., 2015, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Ritonga, Soybatul Aslamiah, *Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak Dengan Permainan Pipa Bocor Di Tk Generasi Hati Rantau Selatan*, 2016, 1–6

- Ritonga, Syahrudin, Bukhari Is, and Ismi Yulizar, *Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Haji Wada' Dengan Media Visual Pada Kelas III Mdtu Nurul Umami Kecamatan Bilah Hulu*, Qalam Lil Mubtadiin, 7.2 (2023), 2
- Runtukahu, J. Tombakan, 2014, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ruslan, Hayati, T & Nuraeni, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B. Ceria*
- Santi Dan Muhammad Yusri Bachtiar, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak, Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten*, and 2020
- Sudijono, Anas, 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press Sugiyono,. 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Susanto, Ahmad, 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Suyanto, S. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Yamin, Martinis & Sabri, Sanan, J. 2016. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press Group
- Yasinta Nina Damayanti, 2015, *Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 TK PKK 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul*, Yogyakarta: Universitas Negeri
- Yoni, Acep, 2016 *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.