

## Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Mengembangkan Kemampuan Konsep Berhitung Pemula dan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Hati Suci Jakarta

**Tiara Juliana Rahmat**

Taman Kanak-kanak Royal Tots Academy Jakarta, Indonesia  
[tiarajuliana@gmail.com](mailto:tiarajuliana@gmail.com)

### ARTICLE INFO

---

DOI: [10.19166/jtp.v2i3.7352](https://doi.org/10.19166/jtp.v2i3.7352)

Riwayat artikel:

Diterima:

26 Juli 2023

Disetujui:

30 November 2023

Tersedia online:

11 Januari 2024

**Keywords:**

*Beginner numeracy skills;  
fine motor skills; traditional  
congklak games; children  
aged 4 – 5 years*

### ABSTRACT

---

*This research was conducted to develop the ability of beginner numeracy skills and fine motor skills of 4–5 year children by implementing the traditional Congklak game, which aims to describe the ability of beginner numeracy concepts and fine motor skills of children aged 4–5 years after the implementation of traditional Congklak game. The method used in this research is classroom action research which is carried out in three cycles with 2 actions in each cycle. The results obtained were the children's beginner's numeracy ability on indicator 1 increased in cycle III to 33.75%. In indicator 2, it increases in cycle III to 45.00%. In indicator 3, it increases in cycle III to 38.75%. And the percentage results on the assessment of children's fine motor skills on indicators increased in cycle III to 18.75%. In indicator 2 it increases to 38.75%. In indicator 3 it increases to 28.75%. It can be concluded that the application of traditional Congklak game can develop beginner numeracy skills and fine motor skills in children aged 4–5 years.*

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang perkembangannya sangat pesat, maka dari itu anak usia dini sering disebut masa *golden age* atau masa keemasan. Masa keemasan merupakan masa yang paling berharga dan masa yang hanya terjadi satu kali seumur hidup pada setiap individu. Pada masa ini adalah masa paling penting dan kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual.

Mengingat banyaknya aspek pertumbuhan dan perkembangan yang harus dimiliki oleh anak, maka rangsangan yang diberikan oleh guru harus tepat. Salah satu contoh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang sangat perlu dikembangkan pada anak adalah keterampilan fisik motorik halus yang akan membantu anak melakukan aktivitas sehari-hari seperti mengancingkan baju, memakai sepatu, dan menulis. Dan juga, aspek kognitif yaitu kemampuan konsep berhitung pemula yang akan membantu anak mengembangkan kemampuan dasar matematika yang akan diperlukan pada tingkat selanjutnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2014 tentang standar isi tentang pencapaian lingkup perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran berhitung pemula di Taman Kanak-kanak, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, seperti membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan (Triharso, 2013, p. 48). Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Berhitung pemula di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Selain itu, anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional juga keterampilan motorik, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh dan otak sebagai pusat gerak (Hurlock, 1978, p. 159). Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.

Menurut Cratty (1986), Haywood & Getchell (2009), dan Malina & Bouchard (1991) dalam Berk (2014, p. 223) Motorik halus merupakan aktivitas keterampilan yang melibatkan gerakan otot-otot kecil, seperti menggambar, menulis, meronce manik-manik, menyulam, makan, dan lain-lain. Perubahan yang terlihat pada keterampilan motorik halus selama anak usia dini 4–5 tahun seperti, mengancingkan dan buka kancing baju dengan ukuran besar, menyajikan makanan sendiri tanpa bantuan, menggunting sesuai bentuk, menyalin garis dan lingkaran vertikal, menggambar wajah atau orang lebih spesifik dan detail.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan pada anak usia 4–5 tahun di kelompok TK A di TK Hati suci, pada tanggal 15, 18, 21, 22 dan 23 September 2020. Ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada saat kegiatan belajar berlangsung khususnya dalam mengembangkan konsep bilangan dan konsep berhitung pemula, yaitu ditemukan 63% di antara 11 anak ada 7 anak masih kesulitan terhadap konsep bilangan dan operasi bilangan yang bersifat abstrak, yang mempersulit untuk memecahkan permasalahan dalam konsep berhitung, kemampuan konsep bilangan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar, ditemukan 72% di antara 11 anak ada 8 anak masih belum berkembang motorik halus seperti memegang pensil di bagian ujung menggunakan jempol, telunjuk dan jari tengah dengan kontrol yang baik dan menggunting kertas mengikuti garis pola garis lurus. Sehingga mengganggu proses kegiatan berlangsung dalam pembelajaran kesiapan diri. Tidak semua anak menguasai motorik halus dengan maksimal karena masih kurangnya stimulus.

Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaklah dilakukan melalui belajar sambil bermain (*learning through games*). Karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*) perasaannya dan berkreasi (*creation*) dan juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup dan lingkungan tempat dia berada.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar dan konsep berhitung pemula, permainan akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama pada aspek kognitif.

Dalam teori kognitifnya, Piaget mengatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif, bermain merupakan jembatan dari bermain konkrit ke bermain abstrak (Santrock, 2011, p. 214). Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya di mana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan (Bishop & Curtis, 2005). Dan peneliti meyakini bahwa permainan congklak sebagai alternatif solusi. Menurut Fad (2014, p. 24) permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkannya permainan tradisional congklak untuk mengembangkan konsep berhitung pemula, dan keterampilan motorik halus pada anak usia 4–5 tahun. Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “kegiatan menyenangkan”, di mana anak akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut juga *Classroom Action Research*. David Hopkins (1993) dalam Trianto (2011, p. 17), menyebut penelitian tindakan kelas sebagai suatu studi yang sistematis (penelitian) yang dilakukan oleh pelaku pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui tindakan yang terencana dan dampak dari tindakan (*action*) yang telah dilakukan. Pelaku utama pendidikan dalam hal ini adalah guru, di mana dengan peranannya pada proses pembelajaran

akan menentukan pencapaian hasil belajar. Peran guru dipandang sebagai perpaduan yang baik dalam merencanakan tindakan dan sebagai pelaku penelitian.

Penelitian tentang mengembangkan kemampuan konsep berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan atas dasar masalah yang terjadi di kelas. Penelitian ini diawali dengan munculnya keresahan peneliti terhadap rendahnya anak memahami konsep bilangan dan operasi bilangan yang bersifat abstrak, yang mempersulit untuk memecahkan permasalahan dalam konsep berhitung, kemampuan konsep bilangan. Dan masih ditemukan anak yang perlu dikembangkan motorik halusnya seperti memegang pensil di bagian ujung menggunakan jempol dengan kuat, telunjuk dan jari tengah dengan kontrol yang baik dan menggunting kertas mengikuti garis pola garis lurus.

Penelitian ini bertempat di Taman Kanak-kanak Sekolah Hati Suci, Jalan Hati Suci No. 2, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 3 minggu, terhitung dari tanggal 4 November 2020 sampai dengan 25 November 2020. Peneliti dalam hal ini bertindak sebagai guru kelas. Subjek penelitian ini ditujukan kepada anak TK A tahun ajaran 2020/2021, yaitu usia 4–5 tahun yang berjumlah 13 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Sekolah Hati Suci, Jakarta pada tahun ajaran 2020/2021. Dengan subjek penelitian kepada anak TK A dengan jumlah 13 anak. Penelitian ini dilakukan melalui Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Terhitung bulan Maret 2020, Taman Kanak-kanak Sekolah Hati Suci menerapkan sistem pembelajaran *online* atau PJJ. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran Covid-19. Jadi, kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus *Corona* di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dalam rangka mengurangi penyebaran Covid-19 di kalangan masyarakat pada umumnya dan di lingkungan Taman Kanak-kanak sekolah Hati Suci pada khususnya, program pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Sekolah Hati Suci dilaksanakan melalui sistem Daring atau *virtual learning*.

Selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), sekolah Hati Suci melakukan kegiatan menggunakan *Google Suite* di mana siswa-siswa melakukan tatap muka *online* dengan guru menggunakan *Google Meet* dan melakukan kegiatan belajar *offline* menggunakan *Google Classroom*. Setiap hari selalu ada pembelajaran *online* maupun *offline*. Setiap guru mata pelajaran wajib melakukan pembelajaran tatap muka dengan siswa sebanyak satu kali dalam seminggu dan jam pelajaran lainnya dilakukan secara *offline* di *Google Classroom*.

Pelaksanaan Penelitian dengan menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh untuk Taman Kanak-kanak dilaksanakan seperti pembelajaran pada umumnya. Siswa melakukan pembelajaran dalam 1 minggu, dengan konsep 3 hari tatap muka via *Google Meet (Online)*. Orang tua mendampingi siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan tatap muka ataupun aktivitas di rumah. Guru membagikan *link Google Meet* via *Whatsapp* kepada orang tua. Untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, siswa melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal kelas. Alokasi waktu kegiatan pembelajaran ± 120 menit dengan jeda waktu 15 menit untuk istirahat.

Menurut Wardani & Wihardit (2018, 2.21) Pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Data yang akan dikumpulkan dengan berbagai teknis, seperti observasi, catatan harian, dan dokumentasi. Keterangan masing-masing prosedur penelitian dan pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan seperti di bawah ini:

## 1) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat menentukan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Wardani dan Wihardit (2018, 2.26), observasi terutama ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh karena itu, yang menjadi sasaran observasi dalam PTK adalah proses dan hasil atau dampak pembelajaran yang direncanakan sebagai tindakan perbaikan. Observasi dilakukan selama tindakan perbaikan untuk melihat penerapan permainan tradisional congklak modifikasi untuk mengembangkan konsep berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak.

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan pengamat, dalam hal ini adalah rekan sejawat peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang objektif. Lembar observasi pelaksanaan tindakan ini membantu memastikan bahwa penerapan permainan tradisional congklak modifikasi benar-benar diterapkan selama pelaksanaan tindakan.

Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang mengacu indikator dengan variabel berhitung pemula yaitu anak dapat menyebutkan dan menghubungkan bilangan berdasarkan gambar/benda dari 1–10, anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1–10 dan anak dapat membandingkan konsep banyak sedikit. Sedangkan variabel motorik halus yaitu anak dapat mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (mengepal), anak dapat menjiplak dan meniru garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran, dan anak dapat menggunting sesuai bentuk melingkar, zigzag, dan lain-lain. Dengan penilaian BB yaitu belum berkembang, MB yaitu mulai berkembang, BSH yaitu berkembang sesuai harapan dan BSB yaitu berkembang sangat baik.

Instrumen berperan sangat penting di dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Jenis instrumen yang digunakan sebagai alat pengambilan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah instrumen yang mengacu pada kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun dengan teknik observasi melalui Catatan Observasi Awal. Instrumen dikembangkan dalam bentuk Ceklis dengan rentangan skor 1–4.

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari pencapaian setiap indikator yang dikembangkan sebagai suatu pencapaian tingkat perkembangan anak. Kriteria ketuntasan belajar di TK Hati Suci di kelompok TK A mengacu pada Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4–5 Tahun dan mempertimbangkan pada kompleksitas bidang pengembangan, tugas-tugas perkembangan anak, dan kemampuan serta kebutuhan anak didik pada setiap semesternya. Tabel kriteria ketuntasan belajar ini merupakan tabel yang di pakai di TK Hati Suci untuk mengkategorikan tingkat keberhasilan siswa pada semester

## 2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan akan dibuat oleh guru segera setelah pembelajaran selesai. Menurut Menurut Wardani dan Wihardit (2018, 2.29) Guru dapat mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa yang dianggap istimewa, reaksi guru yang menimbulkan berbagai respons dari siswa, atau kesalahan yang dibuat siswa karena guru membuat kekeliruan. Dalam penelitian ini, catatan lapangan berisi tentang pengamatan mengenai kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun dalam penerapan permainan tradisional congklak modifikasi yang berfokus pada situasi kegiatan pembelajaran kelas *online*, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Guru mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa yang dianggap istimewa, reaksi guru yang menimbulkan berbagai respons dari siswa, atau kesalahan yang dibuat siswa karena guru membuat kekeliruan. Catatan ini akan berharga bagi guru karenakan merupakan hasil reaksi dan refleksi guru terhadap pembelajaran yang dikelolanya.

### 3) Dokumentasi

Menurut Wardani dan Wihardit (2018, 2.29) Rekaman merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data penting yang berkaitan dengan interaksi di dalam kelas. Pendokumentasian dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Gmeet* untuk merekam proses kegiatan pembelajaran dengan format akhir adalah video dan foto pada setiap tahapan siklus yang merupakan pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan. Isi Dokumentasi terkait dengan aktivitas anak dalam melaksanakan upaya mengembangkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus dengan penerapan permainan tradisional congklak modifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Kuantitatif

Arifin (2011, p. 191) mengungkapkan bahwa data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan jalan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Pengelolaan data kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur perkembangan hasil kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran dilakukan. Setelah dihitung dengan rumus di atas maka akan diperoleh sebuah kesimpulan atau hasil dari kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak.

### Data Kualitatif

Komara (2012, p. 2) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan menggunakan beberapa strategi yang bersifat interaktif seperti observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan dan lain sebagainya. Data kualitatif merupakan teknik pengumpulan data menggunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah tulisan kemudian dikembangkan atau dideskripsikan sehingga menjadi kesimpulan yang bisa disebut data kualitatif.

Analisis data dilakukan untuk menilai pencapaian kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus selama pelaksanaan tindakan. Tingkat kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus ditentukan oleh jumlah kemunculan indikator.

### Pembahasan

Pelaksanaan tindakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak dengan menggunakan penerapan permainan tradisional permainan congklak dilakukan sebanyak tiga siklus dengan masing-masing siklus dilakukan sebanyak 2 tindakan. Pelaksanaan tindakan Siklus 1, II dan III dilakukan dalam 2 kali tindakan, masing-masing tindakan berdurasi 1 x 120 menit. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak yang dilakukan guru sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disusun sebelum penelitian dilaksanakan dengan tema dan sub tema yang dipilih. Adapun deskripsi hasilnya adalah sebagai berikut:

#### 1) Analisis Proses Kemampuan Berhitung Pemula Anak Siklus I, II, III

Secara keseluruhan, rangkuman perkembangan kemampuan berhitung pemula anak dengan menerapkan permainan tradisional congklak pada siklus I, II dan III. Data-data yang sudah terkumpul diakumulasikan antara indikator 1, indikator 2, dan indikator 3 pada setiap siklusnya.

Dari hasil data penilaian kemampuan berhitung pemula anak dengan menerapkan permainan tradisional congklak pada siklus I, II dan III di atas dapat disimpulkan bahwa,

pada Indikator 1 tidak terdapat perkembangan nilai dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 33,75%.

Pada Indikator 2 tidak terdapat perkembangan nilai dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 45,00%. Pada Indikator 3 tidak terdapat perkembangan nilai dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 38,75%.

## 2) Analisis Proses Keterampilan Motorik Halus Anak Siklus I, II, III

Secara keseluruhan, rangkuman perkembangan keterampilan motorik halus anak dengan menerapkan permainan tradisional congklak pada siklus I, II dan III. Data-data yang sudah terkumpul diakumulasikan antara indikator 1, indikator 2, dan indikator 3 pada setiap.

Dari hasil data penilaian keterampilan motorik halus anak dengan menerapkan permainan tradisional congklak pada siklus I, II dan III di atas dapat disimpulkan bahwa, pada Indikator 1 tidak terdapat perkembangan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 18,75%.

Pada Indikator 2 tidak terdapat perkembangan dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 38,75%. Pada Indikator 3 tidak terdapat perkembangan dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) pada siklus I dan II dengan masing-masing siklus mendapatkan persentase 0% dan terdapat perkembangan yang signifikan pada siklus III dengan nilai maksimum yaitu BSB (berkembang sangat baik) dengan persentase 28,75%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Hati Suci Jakarta dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Hati Suci mengalami perkembangan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perkembangan penilaian kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik anak pada setiap siklusnya. Selain itu, terlihat dari nilai rata-rata persentase yang meningkat dari siklus I dan II ke siklus III. Hasil persentase pada penilaian kemampuan berhitung pemula anak pada indikator pertama pada siklus I dan II, belum ditemukan anak yang mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 33,75%. Pada indikator kedua pada siklus I dan II belum ditemukan anak yang

mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 45,00%. Pada indikator ketiga pada siklus I dan II belum ditemukan anak yang mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 38,75%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat mengembangkan kemampuan berhitung pemula pada anak usia 4–5 tahun.

- 2) Dan hasil persentase pada penilaian keterampilan motorik anak pada indikator pertama pada siklus I dan II belum ditemukan anak yang mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 18,75%. Pada indikator 2 pada siklus I dan II belum ditemukan anak yang mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 38,75%. Pada indikator ketiga pada siklus I dan II belum ditemukan anak yang mendapatkan nilai maksimum yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 0%, dan meningkat pada siklus III dengan persentase 28,75%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

### Saran

Berdasarkan proses pelaksanaan tindakan dan kesimpulan yang telah dibuat di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi saran dari peneliti bagi guru atau pihak sekolah, juga dapat digunakan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru Sekolah Hati Suci hendaknya menerapkan permainan tradisional congklak yang sudah jarang dipergunakan lagi untuk bermain pada zaman sekarang. Terlebih penemuan permainan tradisional congklak yang dapat dimodifikasi ini dengan menggunakan papan congklak yang bisa dibongkar pasang, dan bisa dilakukan dengan 1 pemain dapat mengembangkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun yang hendaknya akan digunakan sebagai bekal anak untuk menulis dan berhitung di kemudian hari pada tingkatan selanjutnya.
- 2) Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya penelitian ini dijadikan acuan untuk memperbaiki perkembangan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan menyediakan media permainan tradisional congklak yang variatif.
- 3) Bagi penelitian selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan tradisional congklak yang dilakukan oleh 2 pemain dalam satu papan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pemula dan keterampilan motorik halus anak.

### REFERENSI

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Berk, L. E. (2014). *Development through the lifespan*. Pearson Education, Inc.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang di sekolah dasar*. PT Grasindo.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Erlangga.

Komara, E. (2012). *Penelitian tindakan kelas dan peningkatan profesionalitas guru*. PT Rafika Aditama.

Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak*. Salemba Humanika.

Triharso, A. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Andi Offset.

Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana Media Grup.

Wardani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2018). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Terbuka.