Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kecerdasan Logika Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun di TK Darul Mukminin

Devi Novianti[1], Indra Zultiar [2], Asep Munajat [3]
PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi
e-mail: devinoviantii534@gmail.com
Corresponding author: devinoviantii534@gmail.com

Informasi Artikel:
Terima: 03-07-2026
Revisi: 18-08-2026
Disetujui: 16-09-2026

ABSTRAK

Kemampuan logika berhitung merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai dasar dalam memahami konsep matematika. Namun, hasil observasi awal di TK Darul Mukminin menunjukkan bahwa kemampuan logika berhitung anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut adalah melalui permainan tradisional congklak yang memadukan aktivitas bermain dengan konsep berhitung secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Darul Mukminin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 55 anak kelompok B TK Darul Mukminin Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sehingga diperoleh 28 anak pada kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan 27 anak pada kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, observasi, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, paired samples t-test, dan independent samples t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan logika berhitung pada kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada hasil posttest ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika berhitung anak usia dini. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, serta mampu mengembangkan kemampuan berhitung, berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, permainan tradisional congklak dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci: permainan tradisional congklak, kecerdasan logika berhitung, perkembangan kognitif, anak usia dini, quasi experiment.

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

ABSTRACT

The ability to calculate logic is one of the aspects of cognitive development that needs to be developed from an early age as a basis for understanding mathematical concepts. However, the results of initial observations at Darul Mukminin Kindergarten show that the logical numeracy skills of children aged 5-6 years are still not optimally developed. One of the efforts that can be made to improve this ability is through the traditional game of congklak which combines play activities with the concept of concrete counting. This study aims to determine the influence of the traditional game of congklak on the logical intelligence of counting children aged 5-6 years in Darul Mukminin Kindergarten. This study uses a quantitative approach with the Quasi Experimental Design method using a Nonequivalent Control Group Design. The research population amounted to 55 children in group B of Darul Mukminin Kindergarten for the 2025/2026 school year. The sampling technique used purposive sampling, so that 28 children in class B1 as an experimental group and 27 children in class B2 as a control group were obtained. Data collection is carried out through pretest and posttest tests, observations, and documentation. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, paired samples t-test, and independent samples t-test with the help of the IBM SPSS Statistics program. The results showed that there was an increase in logic numeracy skills in the experimental group after being given learning using the traditional game of congklak. The results of the hypothesis test showed a significant difference between the experimental group and the control group in the posttest results ($p < 0.05$). These findings show that traditional congklak games have a positive and significant effect on the logical numeracy intelligence of children aged 5–6 years. Based on the results of the study, it can be concluded that the traditional game of congklak is an effective learning medium in improving the intelligence of calculating logic in early childhood. This game provides a concrete, fun learning experience, and is able to develop the skills of arithmetic, logical thinking, concentration, and problem-solving. Therefore, the traditional game of congklak can be used as an alternative learning medium in developing children's cognitive abilities in Early Childhood Education institutions.

Keywords: *traditional game congklak, intelligence of calculating logic, cognitive development, early childhood, quasi experiment.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memegang peranan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak pada masa *golden age*. Pada rentang usia 0–6 tahun, perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga stimulasi yang tepat akan memberikan dampak terhadap kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan secara optimal adalah perkembangan kognitif, khususnya kemampuan logika berhitung. Kemampuan logika berhitung merupakan bagian dari perkembangan berpikir logis yang meliputi kemampuan mengenal konsep bilangan, menghitung benda, membandingkan jumlah, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, mengenali pola, dan memecahkan masalah sederhana. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan literasi numerasi anak. Anak yang memiliki kemampuan logika berhitung yang baik cenderung lebih mudah memahami konsep matematika pada jenjang sekolah dasar.

Dalam implementasinya, pembelajaran berhitung di lembaga PAUD masih sering dilakukan secara konvensional melalui penggunaan lembar kerja, latihan menulis angka, atau hafalan bilangan. Pembelajaran seperti ini kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini

Bageur Jurnal
Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

yang belajar melalui aktivitas bermain. Akibatnya, anak mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan belum mampu memahami konsep bilangan secara konkret.

Prinsip pembelajaran pada anak usia dini menekankan bahwa bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan kreativitas, serta membangun interaksi sosial. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah congklak. Permainan ini telah dikenal secara turun-temurun di berbagai daerah di Indonesia dan dimainkan menggunakan papan berlubang serta biji-bijian. Dalam permainan congklak, anak melakukan berbagai aktivitas kognitif seperti menghitung jumlah biji, mengenali urutan, memperkirakan langkah, membandingkan banyak dan sedikit, menyusun strategi, serta memecahkan masalah sederhana. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan logika matematika, numerasi, konsentrasi, memori kerja, dan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian terbaru menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi melalui pembelajaran berbasis permainan congklak karena anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna. Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Darul Mukminin menunjukkan bahwa kemampuan logika berhitung anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Dari 20 anak yang diamati, sebagian besar masih mengalami kesulitan menghitung secara berurutan di atas angka sepuluh, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, membandingkan konsep banyak dan sedikit, serta menyelesaikan permainan berhitung sederhana. Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih didominasi penggunaan buku latihan dan penjelasan guru, sedangkan penggunaan media permainan edukatif masih sangat terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan logika berhitung anak secara menyenangkan. Permainan tradisional congklak dipilih karena mudah diterapkan di kelas, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, serta mengandung unsur numerasi, pemecahan masalah, dan strategi berpikir.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Darul Mukminin. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* (Eksperimen Semu). Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek penelitian secara individual, tetapi menggunakan kelas yang telah terbentuk (*existing class*) sebagai kelompok penelitian. Penelitian eksperimen semu bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat dengan membandingkan kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan.

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan logika berhitung anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan logika berhitung anak.

Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Kelompok Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	–	O_4

Keterangan:

O_1 = Pretest kelompok eksperimen

O_2 = Posttest kelompok eksperimen

O_3 = Pretest kelompok kontrol

O_4 = Posttest kelompok kontrol

X = Pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak

– = Pembelajaran menggunakan metode konvensional

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Darul Mukminin pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan sebanyak delapan kali pertemuan, pelaksanaan posttest, pengolahan data, dan penyusunan laporan penelitian.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Darul Mukminin Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 55 anak. Seluruh populasi terdiri atas dua kelas, yaitu Kelas B1 dan Kelas B2. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pertimbangan tersebut meliputi kesetaraan karakteristik peserta didik berdasarkan usia, kemampuan awal, dan hasil diskusi dengan guru kelas. Teknik ini dipilih karena penelitian menggunakan kelas yang telah ada (*existing class*) tanpa melakukan randomisasi individu. Berdasarkan pertimbangan tersebut, Kelas B1 yang berjumlah 28 anak ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan Kelas B2 yang berjumlah 27 anak ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 55 anak.

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X), yaitu permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran.

Bageur Jurnal
Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

2. Variabel terikat (Y), yaitu kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi, digunakan untuk mengamati perkembangan kecerdasan logika berhitung anak selama proses pembelajaran.
2. Tes, berupa pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur kemampuan logika berhitung anak sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes yang disusun berdasarkan indikator kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun, meliputi:

1. Mengenal lambang bilangan.
2. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.
3. Menghitung benda sesuai urutan.
4. Membandingkan jumlah benda.
5. Mengelompokkan benda berdasarkan jumlah.
6. Memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan bilangan.

Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas isi (*content validity*) oleh ahli serta uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha.* Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.
2. Uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50.
3. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
4. Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, dilakukan *Paired Samples t-test* pada masing-masing kelompok untuk mengetahui peningkatan kemampuan logika berhitung sebelum dan sesudah perlakuan.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun.

Bageur Jurnal

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.3 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	28	27
2	Jumlah Skor	1192	1553
3	Rata-rata	42,57	40,85
4	Simpangan Baku	8,18	5,35
5	Varians	66,85	28,59
6	Maksimum	59	48
7	Minimun	29	28

Secara keseluruhan, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal kecerdasan logika berhitung anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sebanding. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang hampir sama sehingga layak digunakan dalam penelitian eksperimen. Kesetaraan kemampuan awal tersebut selanjutnya akan dibuktikan melalui uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesetaraan rata-rata sebelum dilakukan perlakuan. Dengan demikian, setiap perubahan yang terjadi pada hasil post-test dapat diinterpretasikan sebagai dampak dari penerapan permainan tradisional congklak pada kelompok eksperimen.

Tabel 4.6 *Test Normality* Shapiro-Wilk

Kelas	*Pre-test*			*Post-test*		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.959	28	.322	.939	28	.101
Kontrol	.945	27	.166	.937	27	.106

Berdasarkan data pada Tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi (Sig.) baik pada tahap *pre-test* maupun *post-test* menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05. Secara rinci, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,322 (*pre-test*) dan 0,101 (*post-test*). Sementara itu, untuk kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,166 (*pre-test*) dan 0,106 (*post-test*). Karena seluruh nilai signifikansi secara konsisten berada di atas ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini adalah normal.

Tabel 4.7 *Test of Homogeneity of Variance*

Pre-test		**Levene Statistic**	**df1**	**df2**	**Sig.**
Skor Nilai	*Based on Mean*	3.989	1	53	.051
	Based on Median	3.543	1	53	.065
	Based on Median and with adjusted df	3.543	1	45.183	.066
	Based on trimmed mean	4.097	1	53	.048
Post-test		**Levene Statistic**	**df1**	**df2**	**Sig.**
Skor Nilai	*Based on Mean*	.249	1	53	.620
	Based on Median	.207	1	53	.651
	Based on Median and with adjusted df	.207	1	51.029	.651
	Based on trimmed mean	.288	1	53	.594

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Berdasarkan Tabel 4.7, terlihat bahwa seluruh data penelitian memiliki varians yang homogen. Pada data *Pre-test*, nilai signifikansi (*Based on Mean*) menunjukkan angka 0,051. Meskipun angka ini berada di ambang batas, nilai tersebut tetap lebih besar dari 0,05 sehingga syarat homogenitas tetap terpenuhi. Sementara itu, pada data *Post-test*, nilai signifikansi menunjukkan angka yang jauh lebih stabil yaitu 0,620 (> 0,05). Kesimpulan dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang bermakna antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok data berada pada kondisi yang setara dan memenuhi prasyarat untuk diuji lebih lanjut menggunakan statistik parametrik yaitu uji-t (*Independent Samples T-Test*), untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok.

Tabel 4.8 *Group Statistics*

Post-test		**N**	**Mean**	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**
Skor Nilai	Kelas Eksperimen	28	75.21	7.885	1.490
	Kelas kontrol	27	57.52	9.091	1.750

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, terlihat perbedaan capaian yang cukup kontras antara kedua kelompok. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 75,21, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata sebesar 57,52. Angka ini menunjukkan bahwa secara deskriptif, terdapat keunggulan sebesar 17,69 poin pada kelas yang menggunakan media congklak. Untuk membuktikan apakah perbedaan ini benar-benar nyata secara ilmiah (signifikan) atau hanya kebetulan, maka dilakukan uji *Independent Samples Test* sebagai berikut:

Tabel 4.9 *Independent Samples Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Diference	Lower	Upper
Skor Nilai	Equal variances assumed	.249	.620	7.720	53	.000	17.696	2.292	13.098	22.293
	Equal variances not assumed			7.700	51.372	.000	17.696	2.298	13.083	22.309

Berdasarkan Tabel 4.9 Independent Samples Test, hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan bahwa nilai Levene's Test for Equality of Variances memperoleh nilai F = 0,249 dengan nilai signifikansi (**Sig.**) sebesar 0,620. Karena nilai signifikansi 0,620 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) bersifat homogen. Dengan demikian, analisis menggunakan baris *Equal variances assumed*. Hasil uji *Independent Samples t-test* pada baris *Equal variances assumed* menunjukkan nilai t *hitung = 7,720* dengan derajat kebebasan (df) sebesar 53 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Besarnya Mean

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Difference sebesar *17,696* menunjukkan bahwa rata-rata skor kedua kelompok berbeda sekitar 17,70 poin, di mana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai 95% Confidence Interval of the Difference berada pada rentang 13,098 hingga 22,293, yang seluruhnya bernilai positif dan tidak melewati angka nol. Hal ini semakin memperkuat bahwa perbedaan rata-rata kedua kelompok benar-benar signifikan secara statistik. Dengan demikian, hasil uji ini membuktikan bahwa penggunaan media atau perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan anak dapat diterima.

Pembahasan

Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kecerdasan Logika Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak memberikan pengaruh terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Darul Mukminin. Temuan tersebut terlihat dari adanya perbedaan capaian kemampuan antara kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan. Pada kondisi awal, rata-rata hasil pretest kelompok eksperimen sebesar 42,57, sedangkan kelompok kontrol sebesar 40,85. Perbedaan tersebut relatif kecil sehingga secara deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada kondisi yang relatif berdekatan. Setelah diberikan perlakuan, terjadi perubahan capaian yang lebih jelas. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 75,21, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 57,52. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 17,69 poin antara kedua kelompok. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak memperoleh capaian kemampuan logika berhitung yang lebih tinggi pada pengukuran akhir dibandingkan anak pada kelompok kontrol.

Temuan tersebut kemudian diperkuat melalui hasil Independent Samples t-test. Nilai Levene's Test menunjukkan signifikansi sebesar 0,620 > 0,05, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil pengujian perbedaan rata-rata menghasilkan nilai t = 7,720, df = 53, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Mean Difference sebesar 17,696, dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 13,098 sampai 22,293. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara statistik signifikan. Secara substantif, hasil tersebut dapat dipahami dari karakteristik permainan congklak yang secara langsung melibatkan aktivitas numerasi. Dalam permainan congklak, anak melakukan kegiatan mengambil, memindahkan, dan menghitung biji congklak secara berurutan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek konkret sehingga konsep bilangan tidak hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau simbol angka. Anak dapat melihat jumlah benda, menyentuhnya, memindahkannya, kemudian menghitungnya secara langsung. Kondisi ini relevan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan bermakna.

Kemampuan logika berhitung dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator, yaitu mengenal lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, menghitung benda sesuai urutan, membandingkan jumlah benda, mengelompokkan benda

Bageur Jurnal
Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

berdasarkan jumlah, serta memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan bilangan. Permainan congklak memiliki aktivitas yang dapat memberikan stimulasi terhadap beberapa kemampuan tersebut secara terpadu. Ketika anak menghitung biji congklak, misalnya, anak tidak hanya melakukan aktivitas menyebutkan angka, tetapi juga menghubungkan angka dengan kuantitas benda yang sedang dihitung. Selain kemampuan berhitung, mekanisme permainan congklak juga memberikan pengalaman yang berkaitan dengan berpikir logis. Anak perlu mengikuti urutan permainan, menentukan langkah, memperhatikan jumlah biji, serta memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu, aktivitas bermain dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir yang tidak terbatas pada pengenalan bilangan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan penelitian yang menempatkan kecerdasan logika berhitung sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan kondisi permasalahan yang ditemukan pada observasi awal di TK Darul Mukminin. Sebelum penelitian dilakukan, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menghitung secara berurutan di atas angka sepuluh, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, membandingkan konsep banyak dan sedikit, serta menyelesaikan aktivitas berhitung sederhana. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan buku latihan dan penjelasan guru juga menyebabkan penggunaan media permainan edukatif masih terbatas. Dengan adanya permainan congklak, kegiatan berhitung ditempatkan dalam konteks permainan yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas langsung. Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang telah dicantumkan dalam naskah. Aeni dan Handayani (2023) mengkaji pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menempatkan congklak sebagai media yang mengintegrasikan kegiatan bermain dengan aktivitas berhitung. Selanjutnya, Amalia dan Nurhayati (2022) membahas pengaruh media permainan congklak terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Keterkaitan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan congklak sebagai media yang diarahkan untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, hasil penelitian di TK Darul Mukminin memperkuat pembahasan bahwa permainan tradisional dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan pengembangan kognitif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Iskandar dan Wulandari (2022) mengenai efektivitas permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Hubungan tersebut menjadi penting karena kecerdasan logika berhitung tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyebutkan bilangan, tetapi juga mencakup proses mengurutkan, membandingkan, mengelompokkan, dan menyelesaikan masalah sederhana. Dengan demikian, permainan congklak memiliki relevansi terhadap pengembangan aspek berpikir logis yang menjadi bagian dari kemampuan kognitif anak. Selain penelitian yang secara khusus membahas congklak, penelitian Hidayati dan Suryana (2023) mengenai permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini serta Nurfadilah dan Suryana (2024) mengenai pengembangan kemampuan numerasi melalui permainan tradisional memberikan konteks yang lebih luas terhadap temuan penelitian ini. Keduanya menempatkan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk aktivitas yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan numerasi anak.

Dari perspektif pembelajaran anak usia dini, temuan penelitian ini menunjukkan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan unsur bermain dan belajar. Permainan congklak dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih aktif karena anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas permainan. Anak melakukan proses menghitung, mengamati jumlah, mengikuti aturan,

Bageur Jurnal
Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan teman selama permainan. Aktivitas tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan latihan simbol bilangan. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukatif sekaligus nilai budaya. Congklak merupakan permainan tradisional yang relatif sederhana dan menggunakan alat yang mudah dikenali anak. Pengintegrasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran memungkinkan guru memanfaatkan sumber belajar yang dekat dengan lingkungan anak, sekaligus mempertahankan keberadaan permainan tradisional dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian ini, nilai edukatif congklak terutama terlihat dari pemanfaatannya untuk memberikan pengalaman konkret dalam aktivitas berhitung. Meskipun demikian, interpretasi hasil penelitian perlu mempertimbangkan desain penelitian yang digunakan. Penelitian menggunakan Quasi Experimental Design dengan Nonequivalent Control Group Design dan sampel yang berasal dari kelas yang telah terbentuk, yaitu 28 anak pada kelompok eksperimen dan 27 anak pada kelompok kontrol. Karena tidak dilakukan randomisasi individu, hasil penelitian terutama menunjukkan adanya perbedaan capaian antara kelompok yang diteliti dalam konteks TK Darul Mukminin. Oleh karena itu, hasil tersebut dapat menjadi dasar empiris bagi penggunaan congklak dalam pembelajaran, tetapi generalisasi ke seluruh anak usia dini perlu dilakukan secara hati-hati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Darul Mukminin, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak memberikan pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan logika berhitung anak. Anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak menunjukkan capaian kemampuan logika berhitung yang lebih baik dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Permainan congklak memberikan pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan melalui kegiatan menghitung, mengurutkan, membandingkan jumlah, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta mengelompokkan benda berdasarkan jumlah. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan berhitung melalui pengalaman bermain secara langsung. Dengan demikian, permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis bermain untuk menstimulasi kecerdasan logika berhitung anak usia 5–6 tahun. Penggunaan congklak juga memberikan nilai tambah karena kegiatan pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi sekaligus mengenalkan dan mempertahankan permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman belajar anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi anak. Namun, hasil penelitian perlu dipahami dalam konteks TK Darul Mukminin dan karakteristik kelompok anak yang menjadi subjek penelitian, sehingga penerapannya pada konteks yang lebih luas perlu mempertimbangkan kondisi dan karakteristik peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan selama proses penelitian, khususnya kepada pimpinan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyusunan penelitian, Kepala TK Darul Mukminin beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian, serta anak-anak kelompok B TK Darul Mukminin yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, keluarga, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, motivasi, serta dukungan moral maupun material yang telah diberikan. Semoga segala bantuan, perhatian, dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. dan menjadi amal kebaikan yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). PT Rineka Cipta.

Aisyah, S., Syaodih, E., Setiasih, O., & Handayani, H. (2021). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Khadijah. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.

Kurnia, R. (2021). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Edu Publisher.

Morrison, G. S. (2020). *Early childhood education today* (14th ed.). Pearson.

Mulyasa, E. (2022). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Musfiroh, T. (2018). *Bermain dan permainan anak*. Universitas Terbuka.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Santrock, J. W. (2020). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.

Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Suyadi. (2020). *Psikologi belajar PAUD*. PT Pustaka Insan Madani.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yus, A. (2020). *Penilaian perkembangan belajar anak usia dini*. Kencana.

Aeni, N., & Handayani, D. (2023). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 1854–1865.

Amalia, R., & Nurhayati, S. (2022). Pengaruh media permainan congklak terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Golden Age, 6*(1), 75–84.

Fauziah, R., & Kurniasih, N. (2021). Permainan tradisional sebagai stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 10*(2), 143–152.

Hidayati, L., & Suryana, D. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan numerasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(4), 4321–4334.

Bageur: Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Pendidikan
Published by: Alahyan Publisher Sukabumi
e-ISSN: 3110-5491
DOI: https://doi.org/10.61492/bageur.v2i2.557
Volume: 2 Nomor: 2 (Oktober: 2026) hal: 101-112

Iskandar, A., & Wulandari, R. (2022). Efektivitas permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16*(1), 88–101.

Nurfadilah, S., & Suryana, D. (2024). Pengembangan kemampuan numerasi anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1), 315–327.

Pratiwi, A., & Hidayat, T. (2022). Permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 11*(1), 50–61.

Rahmawati, I., & Fadlillah, M. (2023). Pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age, 7*(2), 210–222.

Sari, D., & Kurniawan, A. (2021). Stimulasi kecerdasan logika matematika melalui permainan tradisional pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 95–107.

Wahyuni, S., & Fitriani, R. (2023). Implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(5), 5201–5214.