

ABSTRAK

Nabila Alya Muzalifah NIM 1910410032, Penerapan Media Permainan Congklak dalam Kompetensi Berhitung Anak Usia Dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung anak usia dini di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa siswa di TK Pertiwi Pedawang usia 4 – 5 tahun masih banyak yang belum menguasai konsep kompetensi berhitungnya karena disebabkan sistem pembelajaran di TK Pertiwi Pedawang yang masih banyak menggunakan metode lembar kerja anak yang artinya masih banyak aspek perkembangan yang dibutuhkan pada anak belum dapat distimulasi dengan maksimal. Selain itu juga dikarenakan TK Pertiwi Pedawang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus menggunakan metode permainan congklak untuk mengenalkan anak pada konsep berhitung.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif, penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Pedawang Bae Kudus. Selanjutnya, untuk memperoleh data, penulis mengambil dari data primer yaitu kepala sekolah, guru, dan 2 peserta didik. Selanjutnya data sekunder berupa arsip atau dokumen yang berkaitan dengan lembaga dan berkaitan dengan peserta didik. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pengumpulan data, merangkum data, dengan memilih hal-hal pokok yang penting, menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif, kemudian yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, Penerapan media permainan congklak di TK Pertiwi Pedawang dilakukan dengan 2 anak melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, setelah itu anak bermain sampai ditentukan siapa pemenangnya. Permainan congklak ini sedikit berbeda dengan media bermain congklak pada biasanya, permainan ini tidak menggunakan media papan congklak seperti permainan aslinya, pendidik berinovasi pada media permainan congklak dengan mengganti media papan congklak tersebut dengan menggunakan nampan yang berjumlah 5 saling berhadapan sebagai lubang pada papan congklak dan jumlah biji congklak yang digunakan sebanyak 30 biji. Hasil kompetensi berhitung anak dengan media permainan congklak menunjukkan hasil yang signifikan. Penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung anak usia dini pada mengurutkan lambang bilangan 1 – 10 menunjukkan pada *penelitian pertama* memperoleh hasil anak belum berkembang 17 anak, mulai berkembang 6 anak, pada *pertemuan kedua* anak yang belum berkembang 5 anak, mulai berkembang 14 anak dan cakap 5 anak, pada *pertemuan ketiga* anak mulai berkembang 5 anak, cakap 19 anak. Sedangkan Penerapan media permainan congklak dalam kompetensi berhitung anak usia dini pada mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan memperoleh hasil pada *penelitian pertama* anak belum berkembang 18 anak, mulai berkembang 6 anak, pada *pertemuan kedua* anak belum berkembang 5 anak, mulai berkembang 6 anak, cakap 3 anak pada *pertemuan ketiga* anak mulai berkembang 4 anak dan cakap 20 anak. Selain dapat menjadikan anak dalam kompetensi berhitung media permainan congklak juga bisa dijadikan media untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dengan begitu diharapkan guru dapat mendesain permainan congklak semenarik mungkin, agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata Kunci : Media Permainan Congklak, Kompetensi Berhitung, Anak Usia Dini