

MENGASAH KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* MELALUI PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP LITERASI NUMERIK ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK ABA BUMIASIH LAMPUNG SELATAN

Tria Rizki Amanah¹, Noormawanti², Annisa Nur Firdausyi³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung, Indonesia

Jl.Ki Hajar Dewantara 116 Iringmulyo,34112,Kota Metro,Indonesia

E-mail: amanahtriarizki@gmail.com¹⁾

Noormawanti13@gmail.com²⁾

Firdausyiannisa@gmail.com³⁾

Abstrak

Problem Solving sendiri adalah keterampilan seseorang dalam memecahkan dan menyelesaikan suatu masalah. Interaksi antara stimulasi dan respons atau hubungan dua arah belajar dan lingkungan. Literasi numerik adalah merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika, dan congklak adalah sebuah permainan jadul asal Indonesia yang menggunakan papan kayu dan batu atau kerang sebagai media bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan congklak dapat mendorong perkembangan *problem solving* dan mengetahui hasil daripada keduanya saat anak memainkan permainan congklak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan congklak cukup efektif dalam mengasah *problem solving* dan literasi numerik pada anak. Pada temuan penelitian ini di dapati pada perkembangan *problem solving*, anak sudah mampu mengidentifikasi masalah, perencanaan strategi, respon cepat untuk mengambil keputusan, evaluasi hasil, dan penguasaan diri. Sedangkan untuk literasi numerik didapati anak sudah mampu menghitung biji congklak, perhitungan langkah, mengelola distribusi biji, dan pemahaman pola dan hubungan numerik anak. Pada temuan ini peneliti mendapatkan nilai indikator untuk *problem solving* dan literasi numerik mencapai 75-80 yang berarti baik.

Kata kunci: *Problem Solving*, Literasi Numerik, Congklak

Abstract

Problem-solving itself is a person's skill in solving and resolving a problem. The interaction between stimulation and response, or the two-way relationship between learning and the environment, is crucial. Numerical literacy is the knowledge and skills to use various numbers and symbols related to mathematics. Congklak is an ancient Indonesian game that uses wooden boards and stones or shells as play media. The purpose of this study was to determine how congklak games can encourage *problem-solving* development and to determine the outcomes of both when children play congklak. This study used a descriptive qualitative method with a phenomenological approach. Data collection was conducted with interviews, observation, and documentation. This study also employed data analysis techniques, including data reduction, data display, and verification. The results of this study indicate that playing congklak is quite effective in honing children's *problem-solving* and numerical literacy skills. The findings indicate that in terms of *problem-solving* development, children are able to identify problems, plan strategies, respond quickly to decisions, evaluate results, and develop self-control. Meanwhile, in terms of numerical literacy, children are able to count congklak seeds, calculate steps, manage seed distribution, and understand numerical patterns and relationships. Based on these findings, the researchers obtained indicator scores for *problem-solving* and numerical literacy ranging from 75% to 80%, indicating good performance.

Keywords: *Problem Solving*, Numerical Literacy, Congklak.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Peran guru sangat berperan penting dalam proses berjalannya pembelajaran di sekolah. Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam peran guru. Seperti halnya yang kita tahu bahwa saat ini guru pada jenjang PAUD khususnya akan dituntut terus berkreasi dan berinovasi dengan seiring berjalannya waktu. Dan dalam jenjang pendidikan PAUD akan berfokus pada perkembangan kognitif dan *problem solving* anak. Yang mana maka agar perkembangan *problem solving* nya dapat berkembang dengan baik stimulus *problem solving* perlu di lakukan dan dilatih sejak usia dini.

Problem solving sendiri adalah keterampilan seseorang dalam memecahkan dan menyelesaikan suatu masalah. Interaksi antara stimulus dan respons atau hubungan dua arah belajar dan lingkungan. Perkembangan *problem solving* inilah yang nantinya akan sangat berpengaruh pada perkembangan kecerdasan anak. Mengasah kemampuan *problem solving* anak adalah bertujuan untuk memberikan latihan kepada anak agar anak dapat berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan tepat, kritis dan sistematis sehingga anak dapat belajar untuk berpikir dengan tenang dan tidak tergesa-gesa dalam menyimpulkan dan menyelesaikan suatu masalah.

Mengutip dari Adelfa Yuriansa dari jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan Sosial Menurut Ahmadi *Problem*

solving adalah proses intelektual pada anak usia dini ketika mereka bertemu dengan suatu masalah dan kemudian muncul pemecahan masalah yang berupa suatu keputusan perbuatan dan pemikiran oleh anak. Apabila anak tidak memiliki solusi atau titik temu maka mereka akan memikirkan kembali dari pertama untuk mendapatkan suatu pemahaman dari problem yang akan dihadapi oleh anak. (Adelfa Yuriansa : 2019).

Jhon Dewey memberikan lima langkah utama dalam memecahkan masalah yaitu: (1) Mengenali/menyajikan masalah: tidak diperlukan strategi pemecahan masalah jika bukan merupakan masalah; (2) Mendefinisikan masalah: strategi pemecahan masalah menekankan pentingnya definisi masalah guna menentukan banyaknya kemungkinan penyelesaian; (3) Mengembangkan beberapa hipotesis: hipotesis adalah alternatif penyelesaian dari pemecahan masalah, (4) Menguji beberapa hipotesis: mengevaluasi kelemahan dan kelebihan hipotesis, (5) Memilih hipotesis yang terbaik. (Vina Muthmainna, dkk : 2017).

Menurut *John Dewey* dalam Abu Ahmadi dikutip dari Utami “belajar memecahkan masalah ini berlangsung sebagai berikut : individu menyadari masalah bila dia dihadapkan pada situasi keraguan dan keaburan sehingga merasakan adanya kesulitan” (Lina Dani Lestari : 2020)

Problem solving melatih siswa terlatih mencari informasi dan mengecek

silang validitas informasi itu dengan sumber lainnya, juga *problem solving* melatih siswa berfikir kritis dan metode ini melatih siswa memecahkan dilema. Sehingga dengan menerapkan metode *problem solving* ini siswa menjadi lebih dapat mengerti bagaimana cara memecahkan masalah yang akan dihadapi pada kehidupan nyata di luar lingkungan sekolah (Ketut Sutarmi dan I Suarjana : 2017).

Sedangkan untuk Literasi atau *Literacy* berasal dari bahasa Latin yaitu *littera* (huruf) yang mana maknanya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Meskipun demikian, literasi pada dasarnya berkaitan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu ekspresikan. Jika berbicara tentang bahasa, tentunya tidak lepas dari yang namanya pembicaraan tentang budaya karena bahasa itu sendiri termasuk bagian dari budaya itu sendiri. Sehingga jika di definisikan istilah literasi tentunya harus memiliki unsur yang melingkupi system bahasa itu sendiri, yaitu keadaan sosial budayanya (Atin Suprihatin dan Husein Syahbirin : 2022). Literasi numerik atau Literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar guna memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Mengutip dari Ekowati yang mengartikan literasi numerasi sebagai

kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang dikemas melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun tulisan (Novi Andri Nurcahyono : 2023).

Seperti pada penjelasan sebelumnya bahwa guru PAUD akan di tuntut dapat berkreasi dan berinovasi dengan metode belajar yang ada, maka mengasah *problem solving* anak usia dini dapat di lakukan dengan cara belajar yang menyenangkan, misalnya dengan mengajak anak melakukan suatu permainan yang interaktif yang dapat anak lakukan bersama sama. Mengingat bahwa generasi termuda saat ini lahir pada tahun 2011-2025 adalah generasi yang lahir pada era digitalisasi. Dengan alasan ini lah yang menjadikan mereka sangat asing dengan berbagai macam permainan tradisional.

Maka untuk dapat mengembangkan keterampilan *problem solving* serta pengetahuan anak terhadap permainan tradisional Indonesia dapat di kolaborasikan dengan salah satu permainan tradisional yang sangat populer salah satunya yaitu permainan congklak. Mengutip dari Kayla Nur Azizah dari jurnal ilmiah Pendidikan Matematika Alqalasadi bahwa Pada zaman jawa kuno musim tanam dan hasil panen dinamakan Pranata Mangsa yang diartikan sebagai sistem pangan gabungan dari dua kata: pranata, yang berarti hukum, dan rizki, yang dapat diartikan sebagai tempat, cuaca atau waktu menurut perhitungan berdasarkan

perubahan hari. Sistem pangan menghubungkan masyarakat Jawa, khususnya petani, dengan lingkungannya dan juga merupakan bentuk pengetahuan lokal untuk membaca isyarat lingkungan.(Kayla Nur Azizah: 2023)

Selain perkembangan *problem solving* anak yang di asah dalam permainan congklak ini, anak juga di kenalkan dengan literasi numerik. Namun literasi numerik yang di kenalkan pada anak usia dini tentu berbeda, yaitu mengenalkan cara berhitung sederhana dan mengetahui seperti apa bentuk angka yg di sebutkan. Mengapa demikian, karena tahapan anak usia dini masih dalam tahap mengenal bukan belajar memahami.

Maka dari uraian latar belakang diatas menjadi sebuah ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian berkenaan dengan bagaimana media permainan congklak dapat membantu mengasah *problem solving* anak terhadap literasi numerik anak usia dini. Sehingga untuk itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut pada judul skripsi penelitian “ Mengasah Kemampuan *Problem Solving* Melalui Permainan Congklak Terhadap Literasi Numerik Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK ABA Bumi Asih Lampung Selatan.

Dengan tujuan penelitian yaitu, 1) Untuk mengetahui Bagaimana penerapan permainan congklak dalam mengasah kemampuan *problem solving* dan pengetahuan literasi numerik pada anak. Dan 2) Untuk mengetahui hasil yang di dapat dari mengasah kemampuan *problem solving* dan pengenalan literasi numerik pada anak usia dini melalui permainan tradisional congklak.

B. METODOLOGI

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sugiyono mengemukakan bahwa Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang bertumpu dari filsafat *postpositivisme*, metode penelitian kualitatif dipakai untuk penelitian yang berfokus kepada kondisi obyek yang alamiah (J. Noor: 2011).

Penelitian ini, dilakukan di sekolah TK ABA Bumiasih yang dinaungi oleh Aisyiyah yang beralamatkan di Desa Bumiasih, Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini peneliti menggunakan metode yang bersifat kualitatif deskriptif. Dan data yang di hasilkan dari penelitian kualitatif merupakan data deskriptif. Data deskriptif ialah data yang berupa kata kata atau tulisan yang berasal dari sumber data. Tujuan dari penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi adalah agar dapat menggambarkan secara akurat, sistematis, dan faktual mengenai fakta dari suatu daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan congklak dapat mengasah kemampuan *problem solving* terhadap pengetahuan literasi anak usia dini 4-5 tahun di TK ABA Bumi Asih.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: 1) Observasi, dimana kegiatan tersebut mengamati bagaimana penerapan dan hasil dari mengasah kemampuan *problem solving* melalui permainan congklak terhadap literasi numerik di TK ABA Bumiasih. 2) Wawancara kepada pihak terkait dan terlibat di sekolah

selama penelitian berlangsung yaitu dengan kepala sekolah, guru kelas, dan wali murid. 3) Dokumentasi meliputi pengambilan gambar selama observasi berlangsung, catatan kegiatan murid, dan dokumentasi arsip sekolah (Muh. Nur Luthfiyah : 2017).

Teknik analisis data dalam penelitian ini berdasarkan tahapan menurut *milles* and *Huberman* adalah melalui tiga tahapan yaitu: Reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Sukmawatisukma: 2020).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi pembahasan ini peneliti melakukan penelitian terhadap pengembangan *problem solving* dan pengetahuan literasi numerik melalui permainan congklak pada anak usia dini 4-5 tahun di TK ABA Bumiasih Lampung Selatan, dengan jumlah siswa/i sebanyak 21 siswa/i yang terbagi menjadi tiga kelas yaitu kelas A,B1,dan B2. Deskripsi data penelitian ini mencakup pemaparan hasil temuan-temuan selama observasi berlangsung dalam bentuk wawancara, dokumentasi, dan data hasil observasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap *problem solving* dan pengetahuan literasi numerik pada anak usia dini 4-5 tahun di TK ABA Bumiasih Lampung Selatan. Lalu peneliti melakukan wawancara dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah,guru,dan wali murid.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat peneliti simpulkan bahwa untuk penerapan permainan congklak sebagai

media belajar secara berkala belum pernah dilakukan di TK ABA Bumiasih, hanya sebelumnya saja digunakan sebagai pendamping untuk media belajar dan mengenalkan kepada anak bagaimana permainan congklak dan menjadi bagian dari warisan budaya permainan tradisional Indonesia.

Wawancara di atas setiap guru di kelas menggunakan RPPH untuk tinjauan dan acuan belajar peserta didik dan menggunakan media lainnya yang ada di kelas atau outdoor untuk membantu mengasah kemampuan *problem solving* pada anak. Pada hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan pada dua hal yaitu permainan congklak dapat membantu mengasah kemampuan *problem solving* pada anak kemudian permainan congklak dapat menjadi media belajar berhitung (matematika) pada anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat anak mengidentifikasi masalah seperti memahami aturan permainan atau alur bermain, anak sudah dapat menentukan lubang mana yang strategis untuk dimainkan agar mendapatkan keuntungan maksimal dan dengan cepat memahami aturan permainan.

Indikator keberhasilan dalam merancang strategi, peneliti mengamati anak sudah mampu membuat rencana amain beradasrkan posisi biji congklak dan langkah lawan, yang mana dalam hal ini terlihat anak sudah mampu merancang urutan langkah dengan cermat.

Kemudian dalam mengevaluasi langkah peneliti mendapati anak dapat dengan cermat memperhatikan langkah bermain miliknya dan milik lawan, yang

dalam hal ini anak mampu merubah jalan strateginya dengan fleksibel saat strategi di awal tidak berhasil. Kemudian peneliti juga mendapati dalam menyelesaikan masalah secara mandiri sebagai indikator keberhasilan peneliti melihat beberapa anak tidak terpaku pada arahan guru atau teman pada arahan dalam menentukan langkah, yang mana pada hal ini anak sudah mampu mengambil keputusan sendiri saat bermain. Penilaian yang di dapati oleh peneliti pada indikator keberhasilan observasi dengan nilai rata rata keberhasilan dari 70-80 untuk mendapatkan nilai Baik telah di dapatkan untuk nilai pencapaian *problem solving* pada kelas A,B1 dan B2 yang mendapatkan nilai rata rata mencapai 75-80.

Selain dari observasi dari pada *problem solving*, di atas peneliti juga melakukan observasi pada pengetahuan literasi numerik anak. yang mana pada sub variabel literasi numerik dengan indikator observasi yaitu O4 (menghitung jumlah biji congklak), O5 (mengenali angka, dan berhitung urut), O6 (membandingkan jumlah biji antar lubang dan hasil).

Adapun indikator keberhasilan yang di harapkan pada literasi numerik ini adalah anak mampu menghitung jumlah biji, memperkirakan hasil, membandingkan jumlah, dan menyusun pola bilangan. Pada penelitian yang peneliti dapatkan saat observasi dengan capaian indikator keberhasilan seperti yang di sebutkan, peneliti melihat dalam menghitung jumlah biji anak dapat menghitung biji congklak dalam satu lubang sebelum permainan,yang mana

pada hasil pengamatan ini peneliti melihat anak dapat menghitung dengan akurat biji biji yang ada di lubang. Kemudian peneliti juga mengamati bagaimana anak memperkirakan hasil, dalam hal ini anak akan memprediksi berapa lubang yang akan dilewati berdaasarkan jumlah biji, peneliti melihat anak dapat membuat prediksi yang sesuai dnegan hasil. Peneliti juga melihat bagaimana anak dapat membandingkan mana lubang yang lebih mneguntungkan, dalam hal ini maka anak sudah dapat memilih berdasarkan jumlah terbanyak.peneliti juga mengamati pada indikator keberhasilan bagaiman aanak dapat menyusun pola bilangan, yang mana anak mulai mengenali pola dalam pergerakan biji (misalnya jumlah ganjil/genap, langkah berulang), dalam hal ini anak masih dalam tahap memahami pola yang mana perlu dilakukan secara berulang dan konsisten. Penilaian yang di dapati oleh peneliti pada indikator keberhasilan observasi dengan nilai rata rata keberhasilan dari 70-80 untuk mendapatkan nilai Baik telah di dapatkan untuk nilai pencapaian literasi numerik pada kelas A,B1 dan B2 yang mendapatkan nilai rata rata mencapai 75-80.

Hasil observasi di TK ABA Bumiasih, yang disesuaikan pada tabel dan uraian dari dua variabel *problem solving* dan literasi numerik pada observasi tersebut menunjukkan aspek yang di teliti yaitu *problem solving* dan literasi numerik, lalu indikator observasi yang mana di cantumkan pada tabel mengenai hal hal yang di amati selama observasi. Lalu ada hasil observasi yang di cantumkan pada tabel yaitu hasil

selama observasi yang di dapat melalui indikator observasi pada kelas A,B1 dan B2 di TK ABA Bumi Asih. Hasil yang di dapati selama observasi oleh peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa siswa/i dari kelas A,B1,dan B2 di TK ABA Bumiasih Lampung Selatan menunjukkan bahwa siswa/i sudah cukup mampu untuk mengolah *problem solving* dalam diri mereka masing masing serta sudah cukup mampu dalam pengetahuan literasi numerik.

Menurut peneliti permainan congklak cukup efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan *problem solving* seperti menidentifikasi masalah, perencanaan strategi, pengambilan respon dan keputusan dengan cepat, serta kemampuan penguasaan diri. Serta pengetahuan literasi numerik pada anak usia dini seperti menghitung biji, prediksi dan penghitngan langkah, mengelola distribusin biji, berhitung secara urut saat mengisi lubang congklak dan hasilnya, serta pemahaman pola dan hubungan numerik anak.

Maka pada pembahasan ini peneliti akan menyebutkan apa saja hasil *problem solving* dan literasi numerik yang di hasilkan dari permainan congklak saat anak memainkannya, untuk *problem solving* yaitu : anak mampu mengidentifikasi masalah, anak mampu merencanakan strategi, anak beranin dalam mengambil keputusan atau respon cepat, anak dapat mengevaluasi haisl, dan anak dapat belajar menguasai diri. Lalu untuk literasi numerik peneliti mendapati anak mampu menghitung biji secara urut dan akurat, anak dapat memprediksi langkah dan perhitungan langkah, anak mampu

mengelola distribusi biji dalam permainan congklak, serta anak mampu memahami pola dna hubungan numerik anak.

Seperti pada deskripsi data pada penjelasan sebelumnya yang telah peneliti jabarkan dengan nilai rata rata hasil dari observasi yang menunjukkan angka baik yaitu mencapai 76% kemampuan *problem solving* dan 76% literasi numerik pada kelas A. Serta rata rata nilai 78% untuk *problem solving* dan 76% untuk literasi numerik pada kelas B1. Dan rata rata nilai 80% untuk *problem solving* dan 80% untuk literasi numerik pada kelas B2.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa permainan congklak memiliki potensi besar untuk bisa di terapkan sebagai bahan media belajar pembelajaran yang mendukung pengembangan *problem solving* dan literasi numerik anak. Dalam hal pendidikan guru dapat memanfaatkan permainan congklak sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, khususnya dalam pengajaran matematika dan keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang di lakukan oleh peneliti di dapatkan hasil data observasi di TK ABA Bumiasih Lampung Selatan pada kelas A,B1 dan B2 yaitu:

Tabel, 1. Penggunaan congklak terhadap *problem solving* anak

Sub variabel	Indikator observasi	Hasil observasi (%)		
		Kelas A	Kelas B1	Kelas B2
<i>Problem Solving</i>	O1	80	75	80
	O2	75	80	80
	O3	75	80	80
Rata rata		76	78	80

Hasil yang terdapat pada tabel di atas merupakan jumlah nilai rata rata dari hasil observasi oleh peneliti selama empat kali pertemuan pada setiap kelas. Dalam observasi tersebut terdapat sub variabel yaitu *problem solving* dengan indikator observasi yaitu O1 (memahami aturan permainan congklak), O2 (mencari strategi saat bermain), dan O3 (ketekunan saat menghadapi kesulitan/permainan). Adapun indikator keberhasilan yang di harapkan pada kemampuan *problem solving* ini adalah anak mampu menyelesaikan beberapa pemecahan masalah nya sendiri seperti bagaimana anak mengidentifikasi masalah, merancang strategi, mengevaluasi langkah, menyelesaikan masalah secara mandiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat anak mengidentifikasi masalah seperti memahami aturan permainan atau alur bermain, anak sudah dapat menentukan lubang mana yang strategis untuk di mainkan agar mendapatkan keuntungan maksimal dan dengan cepat memahami aturan permainan. Kemudian pada indikator keberhasilan dalam merancang strategi peneliti mengamati anak sudah mampu membuat rencana amain beradaskan posisi biji congklak dan langkah lawan, ynag mana dalam hal ini terlihat anak sudah mampu mernacang urutan langkah dengan cermat. Kemudian dalam mengevaluasi langkah peneliti mendapati anak dapat dengan cermat memperhatikan langkah bermain miliknya dan milik lawan, yang dalam hal ini anak mampu merubah jalan strateginya dengan fleksibel saat strategi di awal tidak berhasil.

Kemudidian peneliti juga mendapati dalam menyelesaikan masalah secara mandiri sebagai indikator keberhasilan peneliti melihat beberapa anak tidak terpaku pada arahan guru atau teman pada arahan dalam menentukan langkah, yang mana pada hal ini anak sudah mampu mengambil keputusan sendiri saat bermain.

Penilaian yang di dapati oleh peneliti pada indikator keberhasilan observasi dengan nilai rata rata keberhasilan dari 70-80 untuk mendapatkan nilai Baik telah di dapatkan untuk nilai pencapaian *problem solving* pada kelas A,B1 dan B2 yang mendapatkan nilai rata rata mencapai 75-80.

Selain dari observasi dari pada *problem solving*, di atas peneliti juga melakukan observasi pada pengetahuan literasi numerik anak. yang mana pada sub variabel literasi numerik dengan indikator observasi yaitu O4 (menghitung jumlah biji congklak), O5 (mengenali angka, dan berhitungurut), O6 (membandingkan jumlah biji antar lubang dan hasil). Hasil observasi pada penelitian tersebut ialah sebagai berikut :

Tabel,2. Penggunaan Permainan congklak terhadap literasi numerik anak

Sub variabel	Indikator observasi	Hasil observasi %		
		Kelas A	Kelas B1	Kelas B2
<i>Problem solving</i>	O4	80	80	80
	O5	75	75	80
	O6	75	75	80
Rata rata		76	76	80

Sebagaimana hasil observasi pada *problem solving*, hasil pada observasi pengetahuan literasi numerik anak yang terdapat pada tabel 06 di atas juga

merupakan jumlah rata rata nilai dari hasil penelitian selama empat kali pertemuan pada setiap kelas. Adapun indikator keberhasilan yang di harapkan pada literasi numerik ini adalah anak mampu menghitung jumlah biji, memperkirakan hasil, membandingkan jumlah, dan menyusun pola bilangan.

Pada penelitian yang peneliti dapatkan saat observasi dengan capaian indikator keberhasilan seperti yang di sebutkan, peneliti melihat dalam menghitung jumlah biji anak dapat menghitung biji congklak dalam satu lubang sebelum permainan,yang mana pada hasil pengamatan ini peneliti melihat anak dapat menghitung dengan akurat biji biji yang ada di lubang. Kemudian peneliti juga mengamati bagaimana anak memperkirakan hasil, dalam hal ini anak akan memprediksi berapa lubang yang akan dilewati berdasarkan jumlah biji, peneliti melihat anak dapat membuat prediksi yang sesuai dnegan hasil. Peneliti juga melihat bagaimana anak dapat membandingkan mana lubang yang lebih menguntungkan, dalam hal ini maka anak sudah dapat memilih berdasarkan jumlah terbanyak. Peneliti juga mengamati pada indikator keberhasilan bagaimana anak dapat menyusun pola bilangan, yang mana anak mulai mengenali pola dalam pergerakan biji (misalnya jumlah ganjil/genap, langkah berulang), dalam hal ini anak masih dalam tahap memahami pola yang mana perlu dilakukan secara berulang dan konsisten.

Penilaian yang di dapati oleh peneliti pada indikator keberhasilan observasi dengan nilai rata rata keberhasilan dari 70-80 untuk

mendapatkan nilai Baik telah di dapatkan untuk nilai pencapaian literasi numerik pada kelas A,B1 dan B2 yang mendapatkan nilai rata rata mencapai 75-80.

Penggunaan Permainan Congklak Dalam Mengasah *Problem Solving* dan Kemampuan Literasi Numerik Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK ABA Bumi Asih Lampung Selatan

1. Langkah pertama

Pada penelitian ini peneliti menyiapkan media bermain menggunakan media permainan congklak berbahan dasar plastik bongkar pasang, sehingga untuk anak usia dini yang baru mengenal permainan congklak ini dapat mengenal terlebih dahulu jenis permainannya sehingga ketika siswa/i sudah paham bagaimana alur permainan dari permainan congklak mereka dapat belajar terlebih dahulu dnegan jumlah lubang yang sedikit terlebih dahulu sebelum memulai dengan lubang yang jauh lebih banyak.



Gambar 1. Anak mendistribusikan Congklak ke dalam lubang

Dengan langkah awal ini jika di terapkan dengan benar dan konsisten maka anak akan dapat dnegan cepat dna mudah memahami bagaimana alur

permainan congklak sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.

2. Langkah kedua

Pada penelitian ini peneliti membagi anak menjadi beberapa pasangan sesuai dengan kelasnya untuk bermain secara duo dan berhadap hadapan. Kemudian peneliti memberikan arahan atau alur cara bermain congklak dari awal sampai akhir hingga bisa memenangkan permainan.



Gambar 2. Kegiatan mengisi lubang congklak dengan kerang kecil

Saat membagi pasangan untuk bermain congklak guru juga akan memberikan penjelasan dan pengertian bahwa pasangan untuk memainkan congklak akan dimainkan sesuai kesepakatan yaitu dengan bermain suit. Dengan hal ini anak akan dapat belajar mengerti bahwa permainan congklak dapat dimainkan dengan semua orang tanpa membedakan teman.

3. Langkah ketiga

Setelah pembagian pasangan dan pengisian lubang congklak dengan kerang selesai dan anak paham alur dari permainan congklak, anak di perbolehkan untuk memulai permainan dengan diawali permainan batu,

gunting, dan kertas lalu yang memenangkannya akan memulai terlebih dahulu.



Gambar 3. Bermain congklak berpasangan

Pada saat anak bermain congklak guru akan mendampingi para murid sembari memberi tahu apabila ada kesalahan selama dalam permainan congklak.

4. Langkah ke empat

Setelah diarahkan untuk bermain guru dan peneliti akan mendampingi dan mengamati selama permainan berlangsung hingga akhir. Sedangkan siswa yang lain akan mengamati dan menunggu giliran untuk bermain.



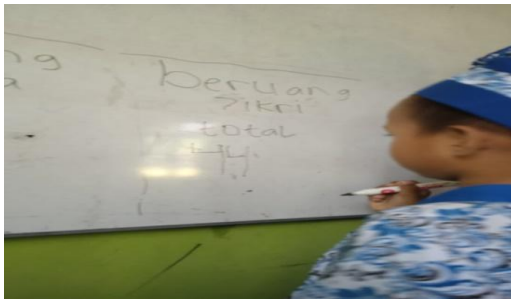
Gambar 4. Melakukan permainan dan menunggu giliran

Selama permainan berlangsung secara tidak langsung *problem solving* dan pengetahuan literasi nuemirk anak

akan di asah dan guru dapat secara langsung mengamati bagaimana perkembangan tersebut terjadi.

5. Langkah kelima

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap akhir, anak yang bermain akan menyelesaikan permainan sampai selesai dan pada akhir permainan siswa/i akan menghitung hasil dari akhir permainan dan hasil yang terbanyak (biji/kerang terbanyak) maka dialah yang akan menjadi pemenangnya.



Gambar 5. Menghitung dan menuliskan hasil akhir permainan.

Tahap terakhir ini guru dan peneliti akan dapat melihat langsung bagaimana daripada dua variabel yaitu *problem solving* dan literasi numerik tersebut diasah sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan melalui permainan congklak tersebut.

Berdasarkan beberapa observasi yang di lakukan oleh peneliti, peneliti dapat melihat bahwa siswa/i TK ABA Bumiasih sudah cukup berkembang dengan baik terkait dengan perkembangan *problem solving* serta pengetahuan literasi numerik yang cukup baik. Melakukan operasi hitung sederhana pada permainan congklak hingga kemampuan bertahan siswa saat bermain congklak untuk dapat menyelesaikan permainan hingga akhir

serta sikap tidak menyerah. Dalam hal ini anak mulai mengembangkan *problem solving* di antara lain yaitu anak mampu menyikapi masalah dalam permainan dengan tenang dan menyelesaikannya, mengontrol emosi dengan bersabar dan pengertian, bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman lainnya, berdiskusi dan berpikir dengan cepat dan tanggap serta meninggikan sikap sportif dan jujur selama permainan, serta tidak putus asa dalam durasi permainan yang panjang.

D. KESIMPULAN

Beberapa hal terdapat kekurangan yang disampaikan oleh guru seperti media permainan yang kurang jumlah dan penggunaan waktu yang kurang efisien menjadi tantangan dalam penerapan permainan tradisional ini. Namun dalam hal ini guru tetap melakukan penerapan permainan congklak karena kelebihanannya sebagai media belajar yang dapat mengasah kemampuan *problem solving* dan literasi numerik anak.

Hasil yang di dapatkan ketika anak anak bermain congklak adalah, anak anak di ajak untuk dapat memecahkan masalah seperti mengidentifikasi masalah, menentukan strategi bermain, mengambil respon cepat, evaluasi hasil dan penguasaan diri. Aktivitas ini mendorong anak untuk dapat berpikir kritis dan cepat tanggap dalam mengambil keputusan secara mandiri. Permainan congklak membantu anak dalam belajar literasi numerik dengan cara baru dan menantang. Permainan congklak memberikan pengalaman belajar yang konkret dalam mengenal

konsep numerik, seperti menghitung biji, memprediksi langkah lawan, distribusi biji dan pemahaman pola dan hubungan numerik anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Yuriansa, Adelfa. 2019. "Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar." *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial* 1, No. 1.
- Nurazizah, Kayla. 2023. "Etnomatematika: Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Matematika Melalui Media Permainan Congklak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 7. No.2.
- Luthfiyah, Muh. Fitrah. 2017. "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus". No. November .
- Sukma, A. Sukmawati. 2020. "Pembentukan Karakter Berbasis Keteladanan Guru Dan Pembiasaan Murid Sit Al Biruni Jipang Kota Makassar." *Education and Human Development Journal* 5, No. 1 .
- Lestari, Lina Dani. 2020. "Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, No.2.
- Sutarni, Ketut, and I Suarjana. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran IPA" 1, No. 2 .
- Rianto, Vina Muthmainnah, Edy Yusmin, and Asep Nursangaji. 2017. "Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey Pada Materi Trigonometri." *Jurnal*

Pendidikan Dan Pembelajaran Untan 6, No. 7.

- Nurchayono, Novi Andri. 2023. "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran" 1.No. 1.
- Supriatin, Atin, and Husein Syahbirin. 2022. "Numerical Literacy Guidance for School-Age Children through the Literacy House in Habaring Hurung Village Pembimbingan Literasi Numerik Anak Usia Sekolah Melalui Rumah Literasi Di Kelurahan Habaring Hurung" 2, No. 2 .