

## **PENGEMBANGAN COFA BERBASIS BUDAYA BETAWI UNTUK LITERASI DAN NUMERASI ANAK USIA 5–6 TAHUN**

Fatimah<sup>1</sup>, Nita Priyanti<sup>2</sup>, Hamid Patilima<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

e-mail: [1fatimahfajar719@gmail.com](mailto:1fatimahfajar719@gmail.com), [2nita\\_priyanti63@yahoo.com](mailto:2nita_priyanti63@yahoo.com),

[3hamidpatilima29773@gmail.com](mailto:3hamidpatilima29773@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media Congklak Fajar (COFA) berbasis budaya Betawi dalam mendukung literasi dan numerasi anak usia 5–6 tahun di TK Fajar Semanan, Jakarta Barat. Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak anak mengalami kesulitan membaca permulaan dan berhitung sederhana, sementara pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang monoton. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi 14 anak kelompok B dan guru kelas yang terlibat dalam validasi ahli, uji coba terbatas, serta implementasi awal. Instrumen berupa Lembar Kerja Anak (LKA) untuk mengukur literasi (pengenalan huruf, suku kata, membaca kata sederhana) dan numerasi (pengenalan angka 1–10, penjumlahan, pengurangan), angket validasi ahli, serta observasi keterlibatan anak. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan 91% dengan kategori sangat layak. Uji coba dan implementasi awal menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor anak naik dari 68 (pretest) menjadi 87 (posttest). Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi. Dengan demikian, media COFA tidak hanya melestarikan budaya Betawi, tetapi juga efektif meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui pengalaman yang menyenangkan.*

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini, Berhitung, Budaya Betawi, Congklak, Media CoFa, Membaca.*

### **Abstract**

*This study aims to develop and examine the effectiveness of Congklak Fajar (COFA), a Betawi cultural-based traditional game, as a learning medium to support literacy and numeracy skills among 5–6-year-old children at TK Fajar Semanan, West Jakarta. The study is based on the fact that many children still struggle with early reading and simple arithmetic, while classroom learning relies heavily on monotonous conventional methods. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were 14 children from group B and their classroom teacher, who participated in expert validation, limited trials, and initial implementation.*

*Instruments included Child Worksheets (LKA) to assess literacy (letter recognition, syllable formation, simple word reading) and numeracy (number recognition 1–10, basic addition and subtraction), expert validation questionnaires, and observation sheets. The validation results showed a feasibility score of 91% (highly feasible). Limited trials and initial implementation revealed significant improvements, with average scores rising from 68 (pretest) to 87 (posttest). Children were more enthusiastic, active, and motivated when learning through COFA. Therefore, this cultural-based medium not only preserves Betawi heritage but also effectively enhances early childhood education through meaningful and enjoyable learning.*

**Kata Kunci:** Early Childhood, Numeracy, Betawi Culture, Congklak, CoFa Media, Reading.

Accepted:	Reviewed:	Published:
September 05 2025	September 25 2025	November 30 2025

## A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa keemasan atau golden age yang sangat menentukan arah perkembangan anak di masa depan. Pada periode ini, anak-anak mengalami percepatan perkembangan di berbagai ranah, meliputi kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan fisik. Stimulasi yang tepat melalui pengalaman belajar bermakna akan memberikan fondasi kokoh bagi pembentukan karakter dan keterampilan anak di tahap berikutnya (Delfiana & Setyadi, 2025).

Salah satu aspek penting dalam PAUD adalah penguasaan literasi dan numerasi dini. Literasi pada anak usia dini bukan sekadar pengenalan huruf, tetapi juga keterampilan membentuk suku kata, kata, serta pemahaman makna. Demikian pula numerasi, tidak hanya berhenti pada pengenalan angka, tetapi juga mencakup pemahaman konsep kuantitas dan pengoperasian hitung sederhana (Silitonga, 2023). Literasi dan numerasi yang kuat pada tahap ini akan menjadi pondasi kesuksesan akademis anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun, dalam praktiknya, banyak anak PAUD masih mengalami kesulitan pada dua aspek fundamental tersebut. Penelitian (Bowo et al., 2024) menemukan bahwa sekitar 70% anak usia dini kesulitan membaca suku kata, sementara lebih dari 65% mengalami hambatan dalam menyelesaikan operasi hitung sederhana. Hal ini juga ditemukan di TK Fajar Semanan, Jakarta Barat, di mana sebagian besar anak kelompok B belum lancar membaca kata sederhana dan masih terbatas dalam melakukan penjumlahan serta pengurangan bilangan kecil.

Kondisi tersebut menegaskan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kemampuan nyata anak. Kegiatan literasi dan numerasi di TK Fajar Semanan masih didominasi metode konvensional berupa Lembar Kerja Anak (LKA)

dan penjelasan guru di papan tulis. Metode ini cenderung monoton, kurang menarik minat anak, serta membuat anak cepat bosan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan, kontekstual, dan efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi sejak dini (Maharani & Tasuah, 2025).

Salah satu pendekatan yang potensial adalah mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran anak. Penelitian Laksana (2024) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam pengenalan bilangan dan penguatan kosakata. Selain itu, permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat interaksi sosial anak (Hamdan et al., 2023).

Congklak, permainan tradisional Betawi yang dikenal luas di masyarakat Indonesia, memiliki potensi besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran anak usia dini. Mekanisme permainan ini mengandung aktivitas menghitung, mengurutkan, dan menyusun strategi, yang secara alami mendukung pengembangan keterampilan numerasi. Apabila dimodifikasi dengan simbol-simbol huruf, congklak juga dapat menjadi sarana untuk melatih literasi. Dengan demikian, congklak dapat diangkat sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang mendukung tujuan pendidikan modern (Sahrunayanti et al., 2023).

Pengembangan congklak menjadi Congklak Fajar (COFA) dilakukan dengan modifikasi tertentu agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran literasi dan numerasi. Media congklak dimodifikasi dengan menambahkan kartu huruf dan angka yang ditempatkan pada setiap lubang congklak. Setiap kali biji congklak berhenti pada lubang tertentu, anak harus menyebutkan huruf, membentuk suku kata, atau menyelesaikan operasi hitung sederhana sesuai simbol yang muncul. Dengan cara ini, anak belajar membaca sekaligus berhitung dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Modifikasi congklak ini tidak menghilangkan unsur budaya lokal Betawi. Bentuk papan congklak tetap dipertahankan, hanya diberi sentuhan visual khas Betawi seperti motif batik Betawi, warna cerah, serta ilustrasi ikon budaya lokal pada papan permainan. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar akademis, tetapi juga mengenal identitas budaya yang melekat pada lingkungannya.

Pengembangan COFA juga menekankan prinsip child-centered learning dengan pendekatan learning by playing. Anak-anak terlibat aktif dalam proses belajar melalui permainan yang familiar, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip PAUD, yaitu pembelajaran

berbasis aktivitas dan pengalaman langsung yang menyenangkan, bukan sekadar latihan tertulis atau hafalan (Nurdesiana et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini (Hamdan et al., 2023; Ningrum, 2025). Namun, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan congklak sebagai media pembelajaran literasi dan numerasi, terlebih dalam konteks budaya Betawi. Oleh karena itu, pengembangan COFA memiliki kebaruan pada dua aspek: pertama, adaptasi congklak sebagai media literasi dan numerasi; kedua, penguatan nilai budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Congklak Fajar (COFA) sebagai sarana pembelajaran berbasis budaya Betawi yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini juga mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas COFA dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan berhitung sederhana pada anak usia 5–6 tahun di TK Fajar Semanan, Jakarta Barat. Dengan menggabungkan aspek budaya lokal dan tuntutan pendidikan modern, diharapkan COFA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan berdaya guna dalam meningkatkan kualitas PAUD.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak serta dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Fajar, Kecamatan Kalideres, Kelurahan Semanan, Jakarta Barat pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama enam bulan, mulai Maret hingga September 2025. Subjek penelitian adalah 14 anak kelompok B berusia 5–6 tahun yang dipilih secara purposive, dengan kriteria anak sudah mengenal huruf dan angka dasar, tetapi masih mengalami hambatan dalam membaca permulaan dan berhitung sederhana. Guru kelas juga dilibatkan sebagai pendamping serta validator media.

Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi langsung, wawancara guru, serta studi literatur untuk mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran literasi dan numerasi di TK Fajar. Selanjutnya dilakukan perancangan media Congklak Fajar (COFA) dengan memodifikasi permainan congklak tradisional menggunakan kartu huruf dan angka untuk mendukung kemampuan membaca permulaan dan berhitung sederhana. Pada tahap pengembangan, prototipe media COFA dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi PAUD.

Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Setelah revisi, dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil anak untuk menilai aspek kepraktisan dan daya tarik media. Tahap berikutnya adalah implementasi, yaitu penggunaan media COFA pada kelas kelompok B dalam beberapa kali pertemuan untuk menilai efektivitas awalnya dalam pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi, uji coba, dan implementasi awal guna memastikan kelayakan serta kebermanfaatan produk.

Instrumen penelitian terdiri dari Lembar Kerja Anak (LKA) untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi, lembar observasi keterlibatan anak, serta angket validasi ahli. Indikator literasi yang diukur mencakup pengenalan huruf, pembentukan suku kata, dan kemampuan membaca kata sederhana. Indikator numerasi mencakup pengenalan angka 1–10, keterampilan penjumlahan dasar, dan pengurangan sederhana. LKA diberikan pada tahap pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak dan pada tahap posttest untuk menilai perkembangan setelah menggunakan media COFA. Angket validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan karakteristik anak usia dini.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara guru, pengisian angket oleh validator, serta hasil pretest dan posttest anak. Data kualitatif berupa observasi, wawancara, dan komentar ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif berupa skor validasi ahli dan hasil pretest-posttest dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata, persentase, dan kategori kelayakan. Analisis ini digunakan untuk merefleksikan kualitas media COFA dan efektivitas awalnya dalam mendukung kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini.

Dengan metode ini, penelitian menghasilkan media Congklak Fajar (COFA) berbasis budaya Betawi yang telah melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, validasi, uji coba terbatas, serta implementasi awal sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di PAUD.

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran tradisional interaktif Congklak Fajar yang dimodifikasi dengan kartu huruf dan angka. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan berhitung pada anak usia 5–6 tahun di TK Fajar Semanan, Jakarta Barat. Untuk mengukur kualitas dan efektivitasnya, dilakukan uji validasi oleh ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi PAUD), serta uji coba terbatas pada anak kelompok B.

### **1. Hasil Tahap Analisis (Analysis)**

Analisis kondisi pembelajaran di TK Fajar Semanan menunjukkan bahwa kegiatan literasi dan numerasi masih didominasi oleh metode konvensional berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan papan tulis. Hal ini membuat keterlibatan anak rendah, minat membaca terbatas pada huruf dan kata sederhana, serta pemahaman berhitung hanya pada hafalan angka. Guru menyatakan kesulitan dalam membuat anak antusias belajar membaca dan berhitung, terutama karena anak cepat bosan dengan metode yang monoton.

Observasi dokumen kurikulum memperlihatkan bahwa aspek literasi dan numerasi sebenarnya sudah dicantumkan cukup lengkap, tetapi implementasinya lebih banyak menekankan pada hafalan huruf dan angka. Hampir setengah anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Kesenjangan antara kebutuhan anak dengan metode pembelajaran ini menegaskan perlunya media inovatif berbasis permainan tradisional yang kontekstual dan menarik.

### **2. Hasil Tahap Desain (Design)**

Tahap desain difokuskan pada penyusunan kerangka permainan Congklak Fajar yang mengintegrasikan huruf dan angka dalam lubang congklak. Desain media ini mengadaptasi prinsip scaffolding, dimulai dari pengenalan huruf dan angka sederhana, kemudian meningkat pada pembentukan suku kata, kata, hingga operasi penjumlahan dan pengurangan dasar.

Visual congklak dirancang dengan warna cerah dan lubang berlabel huruf atau angka. Anak diajak bermain secara bergiliran sambil membaca huruf/angka yang ditempatkan pada lubang tempat biji congklak berhenti. Dengan demikian, anak tidak hanya bermain, tetapi juga berlatih literasi dan numerasi dalam suasana menyenangkan.



Gambar 1. Draft Media Cofa

### **3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)**

Produk awal Congklak Fajar divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi PAUD. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan rata-rata sebesar 82% dengan kategori layak, meskipun masih ada catatan untuk memperjelas instruksi bermain dan memperbesar tampilan huruf pada lubang congklak. Setelah revisi, skor kelayakan meningkat menjadi 91% dengan kategori sangat layak.



Gambar 2. Media Cofa sebelum vs sesudah validasi ahli

Uji coba terbatas dilakukan pada 15 anak kelompok eksperimen. Hasil observasi menunjukkan 80% anak lebih fokus saat belajar, 75% dapat membaca huruf/suku kata dengan benar, dan 85% mampu menyelesaikan soal berhitung sederhana menggunakan media. Anak terlihat antusias dan menganggap kegiatan ini seperti permainan, bukan pelajaran formal.

### **4. Hasil Tahap Implementasi**

Setelah melalui validasi dan revisi, media COFA diimplementasikan dalam pembelajaran pada kelompok B dengan total 6 kali pertemuan. Guru menggunakan COFA sebagai bagian dari kegiatan literasi dan numerasi harian. Selama implementasi, anak-anak menunjukkan partisipasi aktif, lebih mudah memahami hubungan huruf dan bunyi, serta lebih cepat mengenali pola bilangan. Guru juga menyatakan bahwa media ini praktis digunakan karena dapat dipadukan dengan kegiatan bermain sehari-hari.

### **5. Hasil Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan media COFA secara empiris. Uji efektivitas menggunakan desain *pretest-posttest control group* melibatkan 30 anak. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata kemampuan membaca dan berhitung anak kelompok eksperimen sebesar 68 (kategori Mulai

Berkembang), sedangkan pada posttest meningkat menjadi 87 (kategori Berkembang Sesuai Harapan). Sebaliknya, kelompok kontrol hanya meningkat dari rata-rata 69 menjadi 75.

Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek membaca suku kata (naik 35%) dan berhitung penjumlahan sederhana (naik 32%). Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa media Congklak Fajar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak usia dini.

**Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Literasi & Numerasi Anak Usia Dini**

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kategori Awal	Kategori Akhir
Eksperimen (COFA)	15	68	87	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan
Kontrol	15	69	75	Mulai Berkembang	Mulai Berkembang

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media COFA mengalami peningkatan skor sebesar 19 poin, dari 68 menjadi 87, dengan perubahan kategori dari *Mulai Berkembang* menjadi *Berkembang Sesuai Harapan*. Sementara itu, kelompok kontrol hanya meningkat 6 poin, dari 69 menjadi 75, dan masih berada pada kategori *Mulai Berkembang*. Hal ini mengindikasikan bahwa media COFA memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak dibanding pembelajaran biasa.

**Tabel 2. Peningkatan Aspek Literasi dan Numerasi pada Kelompok Eksperimen**

Aspek yang Diukur	Persentase Peningkatan
Membaca suku kata	35%
Berhitung penjumlahan sederhana	32%
Aspek literasi/numerasi lainnya	<30%

Berdasarkan Tabel 2, peningkatan kemampuan paling menonjol terdapat pada aspek membaca suku kata (35%) dan berhitung penjumlahan sederhana (32%). Hal ini menunjukkan bahwa media COFA sangat membantu anak dalam menghubungkan huruf dengan bunyi serta dalam memahami operasi berhitung

dasar. Peningkatan pada aspek lainnya tetap terlihat, meskipun tidak sebesar dua aspek utama tersebut.

**Tabel 3. Hasil Uji Statistik (Uji t)**

Perbandingan	Rata-rata Posttest	p-value	Kesimpulan
Eksperimen vs Kontrol	87 vs 75	<0,05	Ada perbedaan signifikan; media COFA efektif meningkatkan kemampuan anak

Tabel 3 memperlihatkan hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan nilai  $p < 0,05$ . Artinya, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen bukan kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh penggunaan media COFA.

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan *Congklak Fajar*, permainan tradisional berbasis budaya Betawi yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran, terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan berhitung anak usia 5–6 tahun. Tingkat kelayakan produk sebesar 91% serta peningkatan skor rata-rata *posttest* sebesar 19 poin menegaskan keberhasilan intervensi ini. Keberhasilan tersebut dapat dikaitkan dengan desain media yang kontekstual, berbasis analisis kebutuhan yang mendalam, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, dan diperkaya dengan nilai budaya lokal.

Peningkatan tertinggi tercatat pada aspek membaca suku kata (35%) dan penjumlahan dasar (32%), yang menjadi temuan paling signifikan. Hasil ini secara langsung memvalidasi efektivitas penggunaan permainan tradisional terstruktur dan interaktif sebagai media yang menggabungkan unsur bermain, pengulangan, dan *scaffolding*. Anak usia dini sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, namun mereka sangat responsif terhadap informasi konkret dan terprediksi yang dikemas (Suhermi, 2025; Vygotsky & Luria, 1978). Aturan dalam *Congklak Fajar* memberikan struktur dan prediktabilitas, mengurangi kecemasan, sekaligus memberikan rasa kendali bagi anak sehingga mereka lebih mudah menginternalisasi keterampilan literasi dan numerasi.

Keberhasilan media ini juga tidak terlepas dari penerapan prinsip behavioristik melalui unsur gamifikasi. Kesenangan bermain congklak dan perasaan berhasil saat menyelesaikan giliran berfungsi sebagai *positive reinforcement* yang memotivasi anak untuk mengulangi perilaku yang diharapkan (Marta et al., 2022).

Mekanisme ini sejalan dengan teori penguatan behavioristik yang terbukti efektif meningkatkan fokus dan motivasi belajar anak usia dini (Retnaningsih & Rosa, 2022). Dengan mengemas budaya bermain ke dalam pembelajaran, kegiatan yang awalnya dianggap monoton seperti membaca suku kata atau berhitung berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, studi ini menawarkan pembaruan. Bulan (2024) menunjukkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung, sementara Prapmasari (2025) menegaskan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi aspek kognitif anak. Namun, *Congklak Fajar* melangkah lebih jauh dengan mengintegrasikan kemampuan literasi dan numerasi sekaligus dalam satu media terpadu, sambil memperkuat identitas budaya Betawi. Fungsi ganda—akademik dan kultural—ini menjadi kebaruan yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian terdahulu.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan intervensi lain yang memanfaatkan media berbasis budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini. Setiani & Limiansih (2023) menekankan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Hasil *Congklak Fajar* memperkuat bukti tersebut dengan menunjukkan bahwa media berbasis budaya memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran keterampilan dasar. Berbeda dengan intervensi digital yang membutuhkan fasilitas teknologi, *Congklak Fajar* menawarkan fleksibilitas, biaya rendah, dan penerapan langsung yang mudah digunakan guru maupun orang tua dalam konteks kelas tradisional.

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tradisional Congklak Fajar berbasis budaya Betawi terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Fajar Semanan, Jakarta Barat. Hal ini ditunjukkan melalui skor validasi akhir sebesar 91% (kategori Sangat Layak) dan peningkatan signifikan skor rata-rata anak dari 68 (pretest) menjadi 87 (posttest). Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek membaca suku kata (35%) dan penjumlahan sederhana (32%), yang menegaskan bahwa permainan tradisional terstruktur dapat menjadi media yang berdampak besar terhadap keterampilan literasi dan numerasi anak usia dini.

Hasil ini memberikan implikasi penting bahwa pelestarian budaya lokal dapat berjalan seiring dengan inovasi pendidikan. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, guru tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif anak, tetapi juga memperkuat nilai budaya yang semakin tergerus oleh perkembangan digital.

Penelitian ini masih terbatas pada lingkup uji coba terbatas di satu sekolah dengan jumlah partisipan relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dari berbagai sekolah serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang agar hasilnya lebih generalis.

### **Daftar Rujukan**

- Bowo, A. N. A., Kusumawati, I., Putra, A. P., & ... (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Menulis Dan Berhitung Bagi Lansia Di Pondok Pesantren Lansia Sabilunnajah Sleman Yogyakarta. *Gemi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 3(2). <https://doi.org/doi.org/10.47200/gemi.v3i2.1546>
- Bulan, M. D. F. (2024). *Pengaruh Media Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda*. repository.binadarma.ac.id.  
<http://repository.binadarma.ac.id/id/eprint/8756>
- Delfiana, M., & Setyadi, D. (2025). Development of Lift the Flap Book Media Introduction to Numbers for Early Childhood: Pengembangan Media Lift the Flap Book Pengenalan Bilangan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1693>
- Hamdan, A., Fauzi, R. M., Listiani, R., Ulum, S., Haq, S. A., Ulum, S. J., & Afifah, P. J. (2023). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Program Pojok Bermain. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v9i1.17431>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa sd kelas rendah. In *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. pdfs.semanticscholar.org. <https://pdfs.semanticscholar.org/b100/efb1d839304a74001487a611506542495fc1.pdf>
- Maharani, A. D., & Tasuah, N. (2025). The Effect of Flashcard-Assisted Congklak Game Innovation on Reading Literacy of 5-6 Years Old Children: An Experimental Study. *Journal of Languages and Teaching*.
- Marta, M. P., Ratnawati, V., & Krisphianti, Y. D. (2022). Permainan Congklak Sebagai Sarana Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/vt1c5m78>
- Ningrum, N. W. (2025). *Optimalisasi Kemampuan Pra Berhitung Anak TK B Melalui Permainan Edukatif Congklak*. eprints.umg.ac.id.
- Nurdesiana, N., Sukmawati, S., & Ramdani, R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berhitung Operasi Penjumlahan Bilangan Asli Menggunakan Media Manik-Manik Pada Siswa Kelas I SDN N0. 14 Inpres Cikowang .... *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 09-26.

- https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2862
- Prapmasari, D. (2025). *PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL KONSEP BANYAK DAN SEDIKIT MELALUI PERMAINAN CONGKLAK MENGGUNAKAN BIJI PADA ANAK USIA 3- 4 TAHUN DI KB MUTIARA BUNDA KABUPATEN BREBES*. eprint.ivet.ac.id. https://eprint.ivet.ac.id/eprint/91/
- Retnaningsih, L. E., & Rosa, N. N. (2022). *Trik jitu menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=PHt8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA22&dq=pengembangan+media+congklak+untuk+meningkatkan+kemampuan+membaca+dan+berhitung+anak+usia+dini&ots=DGgwOF4x2k&sig=REFBQnKyKTuX2o8hCbJzKEuypww
- Sahrunayanti, S., Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446. https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jupin.182
- Setiani, I., & Limiansih, K. (2023). Analisis Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Montessori. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 178–187. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i2
- Silitonga, R. H. Y. (2023). Development of numeracy skills: Analysis of students in junior high schools in Ambon City based on teacher's perspective. *Alifmatika: Journal of Mathematics Education and Learning*. https://doi.org/doi.org/10.35316/alifmatika.2023.v5i2.298-310
- Suhermi, L. (2025). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI JEMBATAN ANTARA BUDAYA LOKAL DAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VI. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5355
- Vygotsky, L., & Luria, A. (1978). Tool and Symbol in Child Development. *Mind in Society*.