

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK IKAL DOLOG KOTA BANDA ACEH

¹Rina Karmila, ²Hasanul Maula

Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Banda Aceh
Email: rinakarmilaa@gmail.com

ABSTRAK

Pada masa prasekolah, diperlukan pemantauan terhadap perkembangan anak dimana panca indera dan sistem penerimaan rangsangan serta proses memori harus siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran, anak lebih sering menggunakan metode permainan yang menyenangkan agar anak mampu mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. Penerapan permainan tradisional congklak merupakan salah satu intervensi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Ikal Dolog. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Responden dalam penelitian ini sebanyak 2 orang anak usia prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi subjek I terhambat dalam berhitung dan subjek II terhambat dalam menyelesaikan masalah. Perkembangan kognitif setelah dilakukan intervensi subjek I mulai dapat berhitung dan mengenal angka dan subjek II sudah dapat memanggil gurunya saat mendapatkan masalah. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu intervensi dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah.

Kata kunci : anak prasekolah, kemampuan kognitif, permainan congklak

ABSTRACT

In preschool, child development monitoring is needed where the five senses and the system of receiving stimuli and memory processes must be ready so that children can learn well. Cognitive abilities in the learning process, Children more often use fun game methods so that children can explore their creativity by learning while playing. The application of traditional congklak games is one of the interventions in improving the cognitive development of preschool-age children. This study aims to determine the effect of congklak games in improving the cognitive development of preschool-age children in Ikal Dolog Kindergarten. The research design used is descriptive with a case study approach. Respondents in this study were 2 preschool-age children. The results showed that cognitive development before the intervention of subject I was hampered in numeracy and subject II was hampered in solving problems. Cognitive outcome after the intervention Subject I began to be able to count and recognize numbers and Subject II was able to call his teacher when he had a problem. This study proves that the application of traditional congklak games can improve cognitive development in preschool-aged children. It is hoped that the results of this study can be used as one of the interventions for improving cognitive development in preschool-age children.

Keywords: preschooler, cognitive ability, congklak game

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun,

pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan.

Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik (Delaune & Ladner, 2011). Anak yang berada pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat di setiap aspek perkembangannya (Warlenda, 2019). Masa yang paling penting untuk pembentukan pengetahuan dan perilaku anak, pada masa ini kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat baik. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (Kusmayadi, 2011).

Perkembangan anak prasekolah adalah sesuatu yang menunjukkan pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun. Anak prasekolah memiliki suatu masa keemasan (the golden age) dalam perkembangannya disertai dengan terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan siap merespon dari berbagai aktivitas yang terjadi di lingkungannya. Pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan antara lain motorik halus dan kasar, sosial, emosi serta kognitifnya (Mulyasa, 2012).

Di samping itu menurut Gardner dalam buku Yus Anita (2012) masa anak prasekolah masa dimana terjadinya

peningkatan kecerdasan dari 50% menjadi 80%. Peningkatan ini dapat tercapai secara maksimal bila lingkungan sekitar mampu memberikan rangsangan dan stimulasi yang tepat kepada anak prasekolah itu sendiri, tetapi apabila anak prasekolah tidak mampu memperoleh rangsangan dan stimulasi dengan tepat maka otak anak tidak akan mampu berkembang dan berfungsi secara maksimal.

Pada usia anak prasekolah, mereka merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat untuk kehidupannya dimasa yang akan datang. Tahapan perkembangan anak prasekolah menarik apabila diperhatikan, anak prasekolah sudah mulai beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya sejak bayi. Perkembangan kognitif berkaitan dengan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi untuk memperoleh pengetahuan. Memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Dalam mewujudkan manusia yang berkualitas maka pemerintah menyelenggarakan beragam pelayanan pendidikan, baik dari jenisnya, jalur maupun jenjang salah satunya adalah pendidikan anak usia prasekolah. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah dapat di stimulasai di kelas Paud. Prinsip utama dalam pembelajaran PAUD adalah bermain dan belajar, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak (Wiyani, 2016).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Dimana pada penelitian ini, Dilakukan pada 2 orang responden anak usia prasekolah. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 12 Juni sampai dengan 18 Juni 2023.

HASIL

Perkembangan Kognitif	Skor	
	pretty	posts
Belajar dan pemecahan masalah		
Menunjukan sifat aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	1	4
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1	3

Menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	2	4
Hasil	4	11
Berpikir logis		
Sudah mengenal perbedaan berdasarkan ukuran besar dan kecil	2	4
menunjukkan inisiatif dalam memilih tema	2	4
Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya	1	3
Sudah mampu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	2	4
Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	2	3
Mengenal pola ABCD-ABCD	4	4
Hasil	14	22
Berpikir simbolik		
Mampu berhitung secara berurutan 1-10	4	4
Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal	3	4
Mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10, dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	3	4
Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar	2	4
Hasil	12	16
TOTAL	30	49

Tabel 1. Hasil evaluasi perkembangan kognitif pada subjek I selama 7 hari

Hasil evaluasi perkembangan kognitif pada subjek I sebelum dilakukan intervensi selama 7 hari, diketahui subjek I yang berinisial An.M berumur 6 tahun, beragama islam, Pendidikan pelajar. Berdasarkan pemaparan dari guru bahwa subjek mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus terutama terkait berhitung

dan mengenal angka, guru juga mengatakan lebih suka bermain dengan tidak melibatkan angka dan hitungan, subjek lebih suka bermain dengan teman-temannya, menggunakan alat permainan yang disediakan di sekolah seperti mobil-mobilan dan bermain yang berhubungan dengan interaksi dengan teman. Hasil pengkajian yang dilakukan oleh peneliti terhadap ke dua subjek diperoleh hasil bahwa kedua subjek masih mengalami hambatan dalam belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Perkembangan Kognitif	Skor	
	pretty	Posts
Belajar dan pemecahan masalah		
Menunjukkan sifat aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	1	4
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1	3
Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	1	2
Hasil	3	9
Berpikir logis		
Sudah mengenal perbedaan berdasarkan ukuran besar dan kecil	3	4
menunjukkan inisiatif dalam memilih tema	2	3
Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya	2	3
Sudah mampu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	3	4
Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	4	4
Mengenal pola ABCD-ABCD	4	4
Hasil	18	22

Berpikir simbolik		
Mampu berhitung secara berurutan 1-10	3	4
Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal	1	3
Mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10, dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	2	3
Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar	1	2
Hasil	7	12
TOTAL	31	43

Gambar 2. Hasil evaluasi perkembangan kognitif pada subjek II selama 7 hari

Hasil evaluasi perkembangan kognitif pada subjek II selama 7 hari, diketahui subjek 2 yang berinisial An. A berumur 5 tahun, diperoleh bahwa terkait pencapaian perkembangan belajar dan memecahkan masalah subjek ini sulit berinteraksi dengan orang lain terutama pada orang yang baru dikenal, subjek sering menangis ketika ada suatu masalah misalnya ketika menumpahkan makanan, subjek hanya mampu menangis tidak berusaha untuk membereskan makanan yang sudah tumpah. Terkait pencapaian perkembangan berpikir logis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penerapan permainan congklak dalam meningkatkan kognitif anak pada subjek diperoleh hasil adanya perubahan/peningkatan dalam perkembangan kognitif pada subjek

sebelum dan sesudah dilakukan penerapan permainan congklak.

Menurut asumsi peneliti, permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif dikarenakan pada kedua subjek, diperoleh bahwa penerapan terapi permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Penggunaan metode bermain sambil belajar ini digunakan atas pertimbangan bahwa pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan mereka dan untuk menyempurnakannya juga memerlukan perumusan kembali tentang apa makna dari seorang pengajar. Salah satu aspek penting yang dikembangkan pada pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Kognitif memiliki peran penting bagi perkembangan hidup anak dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang karena hampir semua hal yang dilakukan dalam hidup ini berhubungan dengan kognitif.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan berbeda-beda di sekitarnya. Alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan

seederhana yang ada dilingkungan sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, yang bersifat kognisi, *social-emosional*, fisik motorik, serta bahasa. Saat pengkajian dilakukan subjek I dan II belum mampu dengan baik mengenal angka sesuai lambangnya dan belum paham dengan permainan congklak. Saat penerapan terapi congklak dilakukan oleh peneliti, kedua subjek sudah menunjukkan ketertarikan dengan permainan congklak, dengan menunjukkan kemampuannya menghitung biji congklak dan menempatkannya ke dalam lubang congklak.

Peneliti melakukan observasi setelah penerapan terapi congklak, hasil observasi peneliti terhadap kedua subjek diperoleh bahwa kedua subjek mampu dalam memainkan congklak dengan baik dan menunjukkan peningkatan kognitif berupa mampu berhitung dari angka 1 sampai 10 dan mampu meletakkan biji congklak ke dalam lubangnya satu persatu. Secara interaksi sosial juga meningkat antara subjek dengan peneliti dan subjek dengan guru dan teman-temannya. Terutama subjek ke II yang sulit bergaul dengan orang lain terutama dengan orang yang baru dikenalnya, tapi setelah beberapa hari intervensi dan terjadi interaksi sosial yang baik antara subjek dan peneliti hal ini berdampak kepada peningkatan hubungan

atau interaksi sosial yang lebih baik pada subjek II.

Evaluasi penerapan terapi congklak diperoleh bahwa anak sudah mampu berhitung dan mengenal beberapa huruf dengan baik meskipun belum mampu mengenal semua hurufnya. dimana adanya pengaruh terapi ini pada kedua subjek dalam meningkatkan kognitif pada anak. pada subjek I mengalami perubahan pada hari ketiga sudah mulai mengenal lambang bilangan atau angka dan urutannya. Sedangkan subjek II sudah dapat menyebutkan dan mengenal angka pada hari ke dua secara berurutan dan menyebutkan angka 1-10 secara berurutan namun belum begitu spontan.

Asumsi peneliti bahwa permainan congklak diberikan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap apa yang dilakukan saat bermain sehingga mampu meningkatkan pengetahuan kognitif terutama berhitung pada anak. Melalui permainan tradisional congklak guru dan orang tua dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan meningkatkan kognitif anak yang merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang dapat berdampak bagi kognitif anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Prima, (2018) bahwa permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah permainan congklak. Dalam permainan congklak terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan congklak memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Penelitian lainnya juga memperoleh hasil yang sama bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan congklak memiliki manfaat terkhusus dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Congklak merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, khususnya di taman kanak-kanak, congklak dapat digunakan untuk membantu menunjang berjalannya proses belajar mengajar. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima materi yang telah disampaikan.

Permainan congklak melatih rasa sabar, hal ini terlihat pada saat bermain congklak salah satu pemain harus

menunggu giliran bermain serta memberi variasi permainan didalamnya. Dalam bermain congklak anak diharuskan bisa bekerjasama dengan kelompok agar bisa menyelesaikan permainan ni sampai dalam akhir permainan. Hal ini sangat membantu dalam proses perkembangan kognitif (Fydarliani, 2021).

Asumsi peneliti bahwa subjek I lebih cepat terjadi perubahan dan perkembangan khususnya dalam berhitung hal ini disebabkan karena subjek I lebih cepat dekat dan bergaul dengan orang lain, interaksi subjek I dan peneliti cepat terjadi, hal ini sangat mendukung keberhasilan permainan congklak dan peningkatan kognitif anak karena faktor lingkungan dan kesiapan anak dalam bermain congklak dapat mempengaruhi keberhasilan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Susilawati, dkk (2021) bahwa faktor lingkungan merupakan stimulus yang baik terhadap perkembangan kognitif anak. Maka anak harus berada pada lingkungan yang cukup mendukung untuk selalu melatih perkembangan kognitif, sehingga perkembangan kognitif anak meningkat dengan baik.

Intervensi terapi congklak dapat mempengaruhi peningkatan kognitif anak juga dipengaruhi oleh usia dan kesiapan fisik anak. Subjek I lebih mudah menyerap informasi daripada subjek II, hal ini karena usia subjek I lebih tua daripada subjek II,

hal ini mempengaruhi kesiapan fisiknya, subjek II juga mempunyai karakter yang lebih manja dan sulit berinteraksi dengan orang yang dikenal dan lebih cepat menangis jika ada permasalahan, hal ini berdampak pada penerapan intervensi permainan congklak. Hal ini sejalan dengan pernyataan faktor-faktor yang mempengaruhi salah satunya kesiapan fisik. Faktor kesiapan fisik kuncinya terletak padakematangan fisik dan syaraf-syarafnya, jadi perkembangan kognitif tidak semata karena pemberian stimulus, tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik anak (Susilawati, 2021).

Faktor kepatuhan dalam mengikuti petunjuk juga menjadi faktor penentu keberhasilan intervensi yang dilakukan. Berdasarkan hasil pengumpulan data pada kedua subjek diperoleh bahwa, pada hari kedua dan ketiga intervensi dilakukan kedua subjek sangat kooperatif adan patuh terhadap petunjuk yang diberikan oleh peneliti terkait permainan congklak. faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari terapi permainan congklak ini di pengaruhi oleh tingkat kepatuhan pada kedua subjek hal ini di dukung oleh penelitian heryanti (2014) di mana tingkat kepatuhan subjek berpengaruh dalam faktor keberhasilan yang akan didapatkan.

Selain itu faktor yang mempengaruhi keberhasilan terapi congklak ini adalah

media dan metode pembelajaran pada anak. Hal ini di dukung oleh penelitian Susanto, (2011) bahwa perlunya metode yang tepat dalam pembelajaran khususnya berhitung pada anak, karena usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya seperti anak yang sudah berusia di atas 5 tahun. Faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah kesehatan, usia, jenis kelamin, keluarga, sekolah dan lingkungan dan tingkat pendidikan orang tua dimana tingkat pendidikan dapat mempengaruhi dalam tumbuh kembang anak sehingga semakin tinggi pendidikan orang tua maka semakin tinggi pengetahuannya terhadap upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini didukung oleh penelitian Kuswati, (2022) bahwa rendahnya tingkat pendidikan pada orang tua menjadi salah satu penghambat bagi orang tua untuk memperoleh pengetahuan sehingga orang tua kurang mengetahui bagaimana cara meningkatkan kognitif pada anak.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penerapan permainan congklak dapat disimpulkan bahwa permainan congklak ini dapat menunjukkan perubahan, yaitu terjadinya peningkatan kognitif anak pada kedua subjek. Sebelum dilakukan penerapan

permainan congklak kedua subjek mengalami penghambatan kognitif. Kemudian setelah dilakukan penerapan permainan congklak selama tiga hari, subjek mengalami peningkatan kognitif dalam berhitung yang ditandai dengan mulai mengenal angka dan urutan nya. mulai menyelesaikan masalah walaupun dalam bantuan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. (2012). Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K., 2011, Fundamentals of Nursing Standards & Practice, New York, USA: Delmar.
- Dewi, A. dkk. (2015). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak. 3 (1). FIP. Universitas Pendidikan Ganesha.
[Online]. Tersediadi: <http://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/6015/4276>. [Diakses 02 Februari 2016].
- Fydarliani, D, Muslihin, H. Y, Mulyadi, S. (2021). Permainan Congklak dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Childhood Education*. Vol.5, No.1
- Hidayat, A. Aziz Amilul. 2011. Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data. Jakarta: Salemba Medika
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI.

- Kurniati, Euis. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Kencana
- Kusbiantoro.D.(2015).Pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah di TK ABA 1 Lamongan. Surya, Vol.07, No.01
- Kusbiantoro.D.2015).Pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah di TK ABA 1 Lamongan. Surya, Vol.07, No.01
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (Sintesa), 1*. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.525>
- Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press
- Mulyasa (2012).Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Soetjiningsih.(2016). Tumbuh Kembang Anak. Edisi 2.Jakarta: EGC
- Susilawati, E, Puspitasari, D, Kusumadewi, F, & Nuryanih, L (2021). Modifikasi Permainan tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>.Vol.4. No.1
- Suyadi. 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains, Bandung: Rosda.
- Suyatno, Slamet. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto.(2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Ulfatun, Titik. dkk. (2016). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Angkatan 2012-2014. *Pelita, VolumexI, Nomor2, Agustus 2016*.<https://Analisis.TingkatLiterasi.Keuangan.Mahasiswa.Fakultas.Ekonomi.Universitas.Negeri.Yogyakarta.Tahun.Angkatan.2012.2014.index.php/jph/> (diakses pada 27 Februari 2017)