



BEGINNER

Journal of Teaching and Education Management

Journal Website: <https://beginner.my.id/>

ISSN: 2987-596X (Online)

DOI: <https://doi.org/10.61166/bgn.v1i2.38>

Vol. 1 No. 2 (2023)

pp. 65-73

Research Article

Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Di PAUD Miftahussalam Probolinggo

Silvi Andriani¹, Firmansyah², Masyhuri³

1. Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo; silviandriani56@gmail.com 
2. Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo; firmanya02@gmail.com
3. Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo; m.masyhuri96@gmail.com



Copyright © 2023 by Authors, Published by BEGINNER: Journal of Teaching and Education Management. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : August 21, 2023

Revised : September 08, 2023

Accepted : October 02, 2023

Available online : November 28, 2023

How to Cite: Silvi Andriani, Firmansyah, & Masyhuri. (2023). Improving Early Childhood Cognition Through the Traditional Congklak Game at PAUD Miftahussalam Probolinggo. *Beginner: Journal of Teaching and Education Management*, 1(2), 65–73. <https://doi.org/10.61166/bgn.v1i2.38>

Improving Early Childhood Cognition Through the Traditional Congklak Game at PAUD Miftahussalam Probolinggo

Abstract. This research aims to determine the process and results of learning as an effort to improve children's cognitive development through the traditional congklak playing medium for students at PAUD Miftahussalam Probolinggo. This type of research is Classroom Action Research (PTK). In this research, data was obtained through observation using an observation sheet. Data analysis uses descriptive quantitative data analysis. The research results showed that children's cognitive

development before the action was still in the beginning to develop category, namely 66%, the research results for cycle I reached 68%, in the developing category and cycle II reached 81% in the very developing category; The use of traditional congklak play media has had a very good impact as shown by the cognitive development of children who have experienced very good development compared to before the action.

Keywords : Children's cognitive development, Congklak Game, PAUD.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media bermain tradisional congklak pada siswa PAUD Miftahussalam Probolinggo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui pengamatan menggunakan lembar observasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan masih dalam kategori mulai berkembang yakni 66%, hasil penelitian siklus I mencapai 68%, dalam kategori berkembang dan siklus II mencapai 81% dalam kategori sangat berkembang, penggunaan media bermain tradisional congklak mempunyai dampak sangat baik ditunjukkan dengan perkembangan kognitif anak yang mengalami perkembangan sangat baik dibandingkan sebelum tindakan.

Kata Kunci : Perkembangan kognitif anak, Permainan Congklak, PAUD.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan pada anak usia dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua menciptakan aura dan lingkungan dimana anak mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengamati, meniru dan mencoba dengan melibatkan kecerdasan dan potensi anak (Waskita, 2022). Karena itu pentingnya pendidikan anak usia dini baik formal, informal dan nonformal harus terus dilakukan agar bisa mengembangkan pertumbuhan dan aspek perkembangan kearah yang lebih baik untuk masa yang akan datang (Vitianingsih, 2016).

Menurut Nur Cholimah (2008), mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya yang disengaja untuk menyediakan rangsangan dan pengalaman yang komprehensif dalam pertumbuhan fisik dan psikis anak dari lahir hingga usia enam tahun. Tujuannya adalah untuk memastikan anak-anak dapat berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat (Hazhari, 2021). Mursid (2015: 46) Menerangkan bahwa PAUD adalah bagian dari beragam inisiatif penyelenggara dalam lingkungan anak, seperti program binakeluarga balita dan posyandu yang tergabung secara terpadu dalam unit-unit PAUD (Hayati, 2021).

Sedangkan menurut dalam Undang-undangan No. 20 Tahun 2003, pada halaman 6 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14, Pendidikan Anak Usia Dini merujuk kepada serangkaian usaha pembinaan yang diberikan kepada anak dari lahir hingga usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan

pendidikan guna mendukung pertumbuhan fisik dan psikis, bertujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memulai pendidikan lanjutan.

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (NURANI, 2017).

Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah salah satu yang harus dipertimbangkan lembaga diantaranya: mengembangkan kebutuhan anak, belajar melalui bermain, menciptakan suasana yang mendukung, belajar sambil bermain, memperoleh berbagai kemampuan atau kecakapan hidup, memanfaatkan beragam media atau permainan edukatif, dan menerapkan perubahan secara bertahap dan sering (Rukiyah, 2022).

Perkembangan anak usia dini meliputi karakteristik intelektual, sosial-emosional, linguistik, fisik-motorik, dan nilai agama dan moral. Bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak karena bagi anak kecil bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Putri, 2017). Semua anak suka bermain, dan mereka semua menikmati permainan karena membantu mereka memahami lingkungan sekitar. Permainan unik untuk pengembangan (Khaironi, 2020). Permainan simbolik adalah permainan kognitif (Billah, 2016). Menurut Vygotsky dalam Naughton (2003), permainan simbolik melibatkan memainkan peran dan mensimulasikan aspek penting dari pemikiran abstrak. Ketika seorang anak mulai bermain pura-pura, mereka dapat secara mandiri mempertimbangkan pentingnya barang-barang yang telah mereka gambarkan sendiri (Djuniadi, 2018).

Pengenalan kognitif adalah bagaimana seorang individu bertindak laku, yaitu bagaimana tindakan seorang individu dalam memecahkan suatu permasalahan yang di hadapi, yang dimaksud disini adalah bagaimana seorang anak mampu menyikapi permasalahan dengan cepat atau lambat (Rukiyah, 2022). Dalam hal ini kognitif bisa didefinisikan sebagai proses berpikir, pemahaman akan sebuah pengetahuan dan pengolahan sebuah informasi atau pesan didalam otak manusia (Veronica, 2018). Kognitif ini, juga dapat membantu dalam memahami bagaimana manusia memproses informasi atau pesan yang diperoleh, membuat suatu keputusan, pemecahan permasalahan dan cara berinteraksi dengan lingkungan mereka (Ngiu1, 2022).

Dalam historis bangsa Indonesia permainan congklak hanya dinikmati untuk menghibur dan mengisi waktu senggang para putri keraton, Sebagian besar masyarakat Indonesia belum menyadari bahwa permainan ini sangat kaya akan manfaat terutama bagi anak usia dini, hal ini juga dikatan oleh heryanti dalam penelitiannya bahwa Permainan congklak mencakup beragam dimensi perkembangan pada anak-anak, mencakup aspek psikomotorik (mendorong

pengembangan keterampilan motorik halus), emosional (membangun kesabaran dan ketelitian), kognitif (mendorong kemampuan analisis dan pengembangan strategi), sosial (mendorong interaksi sosial dengan rekan bermain), dan memupuk semangat sportivitas (Educandum, 2017). Terlebih lagi, permainan congklak berperan dalam mengasah berbagai kapabilitas, seperti merangsang aktivitas otak kiri untuk berpikir, mengembangkan strategi untuk mengatasi lawan, mendukung pertumbuhan dan pembentukan otak kanan, mengajarkan kolaborasi kepada anak-anak, serta membina kematangan emosional pada mereka (Nataliya, 2015).

Berdasarkan uraian identifikasi beberapa kajian pustaka di atas maka fokus penelitian ini adalah melalui permainan tradisional (congklak) dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Karena peneliti menemukan di lapangan beberapa anak kurang termotivasi dalam mengembangkan kognitifnya, hal ini dikarenakan pengajar kurang memperhatikan anak belajar, penjelasannya kurang menarik perhatian anak, anak lebih fokus terhadap aktivitasnya sendiri di luar intruksi guru, dan ketika pengajar memberikan stimulus terhadap anak-anak juga tidak merespon.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan meneliti tentang mengembangkan kognitif pada anak usia dini melalui permainan tradisional congklak di PAUD Miftahussalam Probolinggo yang digunakan (Febriyanti Utami¹, 2022). sebagai subyek dalam penelitian tersebut adalah 9 orang siswa PAUD usia 5 sampai 6 tahun. Target nilai yang harus dicapai oleh anak dalam penelitian tersebut adalah 75 melalui permainan tradisional congklak. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan pedoman observasi. Analisis statistik deskriptif merupakan data statistik yang digunakan sebagai analisis data dengan cara menjabarkan atau menggambarkan data yang telah terhimpun sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melihat hasil pra siklus yang dilakukan pada siswa dan siswi PAUD Miftahussalam di Probolinggo menunjukkan kemajuan, namun secara umum, pencapaian perkembangan kognitif anak belum mencapai taraf yang optimal. Proses pembelajaran masih sangat terpusat pada peran guru dengan penekanan pada metode belajar yang melibatkan lebih banyak hafalan, semester penggunaan media pembelajaran masih terbatas. (Dellya Halim, 2019). Dalam situasi ini menyebabkan kurangnya antusiasme anak-anak dan ketidakminatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Interaksi antara anak dan guru masih minim, bahkan Sebagian anak terlibat dalam kegiatan sendiri, berbicara dengan

teman kelas, mengganggu konsentrasi teman, atau masuk keluar ruangan, mengakibatkan ketidakstabilan situasi belajar dikelas.

Pra Siklus

Tabel 1. Hasil Pengamatan Peningkatan Kognitif Anak Usia dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Paud Miftahussalam

No.	Nama Siswa	Skor	Target	Tercapai / Tidak Tercapai
1	Ragel	75	75	<i>Tidak Tercapai</i>
2	Nia	68	75	<i>Tidak Tercapai</i>
3	Somad	58	75	<i>Tidak Tercapai</i>
4	Chelsi	76	75	<i>Tecapai</i>
5	Zio	60	75	<i>Tidak Tercapai</i>
6	Ila	76	75	<i>Tercapai</i>
7	Akmal	60	75	<i>Tidak Tercapai</i>
8	Inda	66	75	<i>Tidak Tercapai</i>
9	Yeni	62	75	<i>Tidak Tercapai</i>
Prosentase		66%		

Pertemuan ke 1

Siklus 1

Tabel 2. Hasil Pengamatan Peningkatan Kognitif Anak Usia dini Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Paud Miftahussalam

No.	Nama Siswa	Skor	Target	Tercapai / Tidak Tercapai
1	Ragel	76	75	<i>Tecapai</i>
2	Nia	71	75	<i>Tidak Tercapai</i>
3	Somad	60	75	<i>Tidak Tercapai</i>
4	Chelsi	76	75	<i>Tecapai</i>
5	Zio	60	75	<i>Tidak Tercapai</i>
6	Ila	77	75	<i>Tercapai</i>
7	Akmal	62	75	<i>Tidak Tercapai</i>
8	Inda	70	75	<i>Tidak Tercapai</i>
9	Yeni	65	75	<i>Tidak Tercapai</i>
Prosentase		68%		

Pertemuan ke 2

Siklus 2**Tabel 3.** Hasil Pengamatan Peningkatan Kognitif Anak Usia dini Melalui Perminan Tradisional Congklak Di Paud Miftahussalam

No.	Nama Siswa	Skor	Target	Tercapai / Tidak Tercapai
1	Ragel	80	75	<i>Tercapai</i>
2	Nia	82	75	<i>Tercapai</i>
3	Somad	80	75	<i>Tercapai</i>
4	Chelsi	84	75	<i>Tercapai</i>
5	Zio	79	75	<i>Tercapai</i>
6	Ila	88	75	<i>Tercapai</i>
7	Akmal	80	75	<i>Tercapai</i>
8	Inda	74	75	<i>Tidak Tercapai</i>
9	Yeni	82	75	<i>Tercapai</i>
Prosentase		81%		

Pertemuan ke 3

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, diketahui bahwa tiap peserta didik mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif mereka dalam mengenali gerakan dan bilangan. Hal ini diuraikan sebagai berikut: saat pertemuan pertama, kedua dan ke tiga pada pra siklus kemampuan kognitif siswa mencapai 66%, dilanjut siklus pertama, persentase kemampuan kognitif siswa mencapai 68%, dan meningkat menjadi 81% pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa pada akhir siklus pertemuan, setiap anak mencapai persentase target nilai 75, menunjukkan kesuksesan penggunaan media bahan tradisional untuk merangsang kemampuan kognitif anak-anak PAUD Miftahussalam di Probolinggo.

Selain itu, penelitian juga mencatat peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media tradisional permainan congklak. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat berkontribusi pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik halus, kognitif, dan kreativitas mereka. Penggunaan media alam memudahkan anak-anak dalam menyerap pengetahuan dan membantu perkembangan pola pikir mereka. Hal ini juga diperkuat oleh penggunaan media bahan lainnya sebagai alat pembelajaran. Memanfaatkan media ini dengan baik oleh guru dapat mendukung pengembangan beragam aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, moral, nilai-nilai agama, dan keterampilan hidup

Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, memiliki beberapa kompetensi dasar yang terdiri dari pemahaman diri sendiri, anggota keluarga, teman sebaya,

teknologi, pendidik atau pengasuh, lingkungannya serta seni dan budaya dirumah bahkan tempat ia bermain(Delfi Eliza, 2017). Satuan Pendidikan Anak Usia Dini dapat diperoleh melalui beberapa langkah yakni, mengamati dengan menggunakan panca indera (seperti melihat, mendengar, mencium, merasakan, dan meraba), memberikan pertanyaan, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, serta melakukan komunikasi dengan melalui aktivitas bermain.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat ditingkatkan dengan cara mengenal dan mengungkapkan berbagai aspek tentang benda-benda disekitarnya, seperti nama, warna, bentuk, pola, ukuran, karakteristik, suara, tekstur, fungsi, dan atribut lainnya yang terkait dengan objek-objek yang mereka kenal. Menggunakan Alam sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keuntungan, termasuk peningkatan kemampuan akademik, perkembangan pribadi, dan hubungan yang lebih dekat dengan lingkungannya.

Pemanfaatan media permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat merangsang perhatian peserta didik, memperbaiki disiplin belajar, serta membuat mereka lebih berminat dan nyaman dalam proses belajarnya. Hasil, pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan media permainan tradisional dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam penelitian yang melibatkan siswa secara acak, ditemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan media permainan tradisional congklak mampu memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih signifikan dari pada pembelajaran sebelumnya.

KESIMPULAN

Peningkatan kognitif anak di PAUD Miftahussalam Probolinggodapat ditingkatkan melalui media permainan tradisional congklak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti dari sebelumtindakan, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak di setiap target skor nilai siswa dapat meningkat setelah melakukan tindakan. Peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan dalam kategori mulai berkembang yaitu mencapai 66%. Pada siklus I terjadi peningkatan sehingga menjadi 68% dalam kategori berkembang. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 81% dalam kategori sangat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Billah, A. (2016) 'Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam dan Implementasinya dalam Materi Sains', *ATTARBIYAH: Journal of Islamic Culture and Education*, 1(2), pp. 243–272. doi: 10.18326/attarbiyah.v1i2.
- Delfi Eliza (2017) 'PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS CERITA TRADISIONAL MINANGKABAU UNTUK ANAK USIA DINI', *Jurnal*

- Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 3b Desember 2017 P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X PENGEMBANGAN*, 3(3b), pp. 153–163.
- Dellya Halim (2019) 'Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), pp. 203–216. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216.
- Djuniadi (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia', *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), pp. 75–84. doi: 10.31331/sece.v1i1.590.
- Educandum, P. (2017) 'Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS', 7(1), pp. 39–46.
- Febriyanti Utami¹ (2022) 'Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code Pada Materi Sains Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 1976–1990. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1882.
- Hayati, S. N. (2021) 'Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), pp. 52–64. Available at: <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>.
- Hazhari, A. (2021) 'UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK AZ-ZAHRA LEWAT METODE DISKUSI KELOMPOK', *urnal Tulisn Ilmiah Pendidikan*, 2(2), pp. 92–100.
- Khaironi, M. (2020) 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B', *Jurnal Golden Age*, 4(02), pp. 261–266. doi: 10.29408/jga.v4i02.2272.
- Nataliya, P. (2015) 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR', *Jurnal Psikologi terapan*, 03(02), pp. 343–358.
- Ngiu¹, Z. (2022) 'Strategi Guru dalam Pembelajaran Holistik pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 1429–1438. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1798.
- NURANI, Y. (2017) 'Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), pp. 386–400. doi: 10.21009/jpud.112.15.
- Putri, A. R. (2017) 'PENGEMBANGAN MATERI BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA PENGEMBANGAN MATERI BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD PELANGI GUYANGAN', *Jurnal Edulingua*, 4(1), pp. 22–28.
- Rukiyah (2022) 'Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), pp. 3714–3726. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2385.

- Sukatma (2023) "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(2), pp. 55–62. doi: 10.31943/afkarjournal.v6i2.515.
- Veronica, N. (2018) 'Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *urnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), pp. 49–55. doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- Vitianingsih, A. V. (2016) 'Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), pp. 25–32. doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- Waskita, D. T. (2022) 'Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi', *Jurnal Tahsinia*, 3(1), pp. 63–70. doi: 10.57171/jt.v3i1.313.