

## SENDIKSA 2019

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar  
2019

### UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK KELOMPOK B TK NEGERI 1 PLUS BANYUASIN III

Elsa Melinda Putri

[Elsa.melindaputri@yahoo.com](mailto:Elsa.melindaputri@yahoo.com)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

#### ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B Tk Negeri 1 Plus Banyuasin III”. Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional congklak pada anak kelompok B di TK Negeri 1 Plus Banyuasin III. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian PTK yang dilaksanakan II siklus, dalam siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan maka dalam II siklus dilaksanakan 6 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ada 18 anak kelompok B terdiri dari 11 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan dokumentasi. Indikator keberhasilan tindakan minimal 80%. Sebelum melakukan tindakan siklus I dan II peneliti melakukan pra tindakan sebelum kegiatan tindakan dilaksanakan dimana ketuntasan tingkat pencapaian belum mencapai 80% ke atas, maka dari itu peneliti melakukan tindakan siklus I dan dilanjutkan siklus selanjutnya yaitu siklus II yang telah terlihat nilai kriteria ketuntasan mencapai 80% ke atas. Dan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Tk Negeri 1 Plus Banyuasin III.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Congklak, Kemampuan Kognitif, TK Negeri 1 Plus Banyuasin III.

#### 1. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki masa sangat penting. Usia dini juga disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), karena di usia ini perkembangan suatu kehidupan terjadi sangat pesat. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Masa ini ditandai dengan adanya berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak sampai akhir perkembangannya. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia ini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta

perkembangan kehidupan manusia. Salah satu stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini adalah memberikan pendidikan sejak dini baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dalam hal untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat. Pendidikan anak usia dini itu sendiri merupakan suatu proses tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, sosial emosional yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Ada beberapa lingkup perkembangan yang harus dicapai anak dan diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif disetiap tahapannya. lingkup perkembangan itu meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pengembangan seluruh aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti. Selanjutnya, salah satu fokus perkembangan dasar yang penting bagi anak adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, memulai dan mempertimbangkan sesuatu. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cangkupannya pun sangat luas. Kemampuan-kemampuan tersebut antara lain mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengordinasikan, memilih dan sebagainya. Salah satu cangkupan dalam kemampuan kognitif pada anak ialah berhitung permulaan. Berhitung permulaan berkaitan erat dengan bilangan, konsep bilangan, dan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti di TK Negeri 1 Plus Banyuasin III ditemukan bahwa kemampuan kognitif khususnya pada bidang berhitung permulaan masih rendah. Peneliti menemukan 5 anak (2,7%) tergolong dalam kriteria bisa dan 13 anak (7,3%) dalam kriteria masih tergolong rendah. Hal itu ditandai dengan anak masih belum sesuai dalam mengambil jumlah benda sesuai perintah, juga masih belum bisa menghitung jumlah benda dengan benar,

anak juga masih keliru dan tidak bisa menunjukkan angka sesuai dengan lambang bilangan, dan ketika mengurutkan angka pun masih terbalik dan belum berurutan dengan benar. Hal tersebut disebabkan oleh cara yang digunakan guru dalam pembelajaran berhitung permulaan pada anak kurang menarik saat proses belajar mengajar di kelas. Kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik juga merupakan salah satu penyebabnya. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan guru dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, menggunakan metode, media pembelajaran serta permainan yang tepat sehingga penjelasannya mudah dipahami oleh anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, peneliti mencoba dengan menggunakan permainan tradisional yang telah ada dan dimodifikasi yakni permainan tradisional congklak, permainan tradisional dapat dikatakan permainan rakyat. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang menyenangkan baik yang memiliki muatan verbal, imajinatif, dan muatan fisik yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Bentuk permainan tradisional anak sangat bervariasi. Antar daerah, antar etnis, dan antar bangsa berbeda-beda. Banyak sekali permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia, salah satunya ialah permainan tradisional congklak yakni suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B4 TK Negeri 1 Plus Banyuasin III".

## **2. Landasan Teori**

Pada dasarnya kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat

melangsungkan hidupnya. Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Piaget dalam Kostelnik dkk (2017) mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif adalah ketika anak secara aktif mengkonstruksi berbagai ide melalui beberapa tahapan yaitu sensorimotor (lahir-2 Tahun), pra-operasional (2-7 Tahun), operasional konkret (7-11 Tahun), dan operasional formal (11 sampai remaja). Anak secara aktif mengkonstruksi berbagai ide tentang dunia ketika mereka melewati berbagai tahapan ini.

Sedangkan menurut Bandura dalam Kostelnik, dkk (2017, hal.405) sebagai bapak gerakan kognitif, percaya bahwa lingkungan seseorang menyebabkan perilaku seseorang. Individu melakukan serangkaian operasi mental tersendiri pada informasi yang masuk dan kemudian secara mental menyimpan simpulan yang didapat dari proses tersebut. Jadi sebuah interaksi diantara perilaku, person/kognisi dan lingkungan tersebut dan biologis saling memengaruhi satu sama lain.

Sementara itu Sujiono (2011, hal.1.22) mengatakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang penting dikembangkan pada anak agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Jadi artinya dengan memiliki kemampuan kognitif anak akan memiliki pemahaman terhadap semua apa yang dilaluinya.

Menurut Piaget dalam Jackman (2009) mengemukakan bahwa tentang pemikiran anak-anak (kognitif) dan menggambarkan bagaimana setiap anak menciptakan mental dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia berdasarkan penemuan dilingkungannya. Piaget menyebut ini sebagai pengetahuan fisik atau pembelajaran tentang benda-benda dan karakteristik di lingkungannya seperti warna, berat, dan ukuran. Pengetahuan matematika logis Piaget adalah suatu hal yang mencakup segala hubungan pada setiap masing-masing gagasan agar masuk akal bagi dunia dan untuk mengatur informasi, seperti klasifikasi, perhitungan, dan perbandingan.

### **Kemampuan Berhitung Permulaan**

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk membekali kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan kognitif yang

dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Perkembangan aspek kognitif memiliki berbagai bidang salah satunya yaitu bidang aritmatika yang diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan atau konsep berhitung permulaan.

Menurut Munandar dalam Susanto(2011, hal.97) mengartikan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Sedangkan Robin dalam Susanto (2011, hal.97) kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dan sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Susanto mengemukakan bahwa kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenal jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Menurut Sujiono permainan matematika di taman kanak-kanak adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah. Senada dengan itu Suriasumantri dalam Sujiono (2011) mengemukakan bahwa dalam salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan suatu aktivitas matematika yang di dalamnya terdapat penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung maka perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat.

Menurut Ismayani pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Yatini dkk matematika adalah bahasa simbol. Matematika juga dapat diartikan sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang yang mempelajari hubungan pola, bentuk, struktur.

### **Permainan Tradisional**

#### **Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak kan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman meningkatkan perbendaharaan kata, dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Cooney dalam Kurniati (2017, hal.2), menjelaskan bahwa *Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional plays are developmentally appropriate and they would be very advantageous when teaching academic subjects.* Definisi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan *Developmentally Appropriate practice (DAP)* dan sangat bermanfaat ketika mengajarkan mata pelajaran.

### **Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut :

- a. Bermain Untuk Pengembangan Fisik Motorik Anak
- b. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Anak
- c. Bermain Untuk Aspek Sosial Anak
- d. Bermain Untuk Pengembangan Aspek Emosional
- e. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Moral Anak.
- f. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Kognitif
- g. Bermain Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak
- h. Bermain Untuk Perkembangan Pengetahuan dan Wawasan Anak
- i. Bermain Untuk Mengasah Ketajaman Pengindraan Anak
- j. Bermain Sebagai Media Terapi
- k. Bermain Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak(Multipleintelegences)

### **Permainan Tradisional Congklak**

Bermain congklak atau yang lebih terkenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah terkenal di masyarakat kita. Congklak sendiri pada jaman dahulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan-kiri sebanyak tujuh lubang dan dua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo. Pada jaman sekarang ini alat permainan congklak banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainannya terbuat dari plastik. Permainan congklak ini sendiri dimainkan oleh dua orang dengan berhadapan yang saling bergantian untuk membagi biji congklak.

### **Durasi Permainan**

Tidak ada durasi waktu tertentu dalam memainkan permainan ini. anak-anak dapat memainkannya hingga mereka merasa lelah. Tapi jika dimasukkan dalam proses pembelajaran agar permainan ini lebih efektif, anak-anak bisa bermain dengan durasi waktu sekitar 20 menit.

### **Alat Permainan**

Dahulu, congklak di buat dari kayu dengan ukuran panjang lebih kurang 60cm, lebar 15cm dan tinggi 5cm. Pada permukaannya di beri dua buah lubang sejajar dalam baris lima, tujuh atau sembilan. Ujung kiri dan kanannya di beri lubang yang lebih besar yang disebut rumah. Perlengkapan lainnya adalah anak congklak yang terdiri dari batu krikil atau biji bulat dan kecil. Jumlah anak congklak tersebut sesuai dengan jumlah lubang congklak. Satu lubang congklak, diisi lima biji, jika lubang congklak ada sepuluh (selain lubang rumah) atau diisi tujuh jika lubang congklak ada empat belas dan seterusnya. Pada saat ini congklak sudah tersedia di toko mainan baik yang terbuat dari kayu maupun plastik.

### **Cara Bermain**

Berikut ini cara bermain congklak menurut Kurniati (2017) :

- a. Permainan congklak ini dimainkan oleh dua orang anak.
- b. Pemain berhak memiliki lubang yang ada di sisi hadapannya dan satu buah lubang besar “rumah” yang berada di salah satu ujung congklak.
- c. Para pemain mennetukan siapa yang boleh bermain terlebih dahulu dengan cara suit.
- d. Misalnya yang menang suit maka anak A mulai mengambil isi anak congklak di lubang perttama sebelah kanan.

- e. Dia membagi-bagikan satu biji di masing-masing lubang miliknya, yaitu lubang arah ke kiri no dua, tiga, empat, dan lima serta terakhir lubang rumah.
- f. Pemain A dapat terus bermain jika biji yang terus dibagikan tidak habis. Jika anak congklak jatuh di lubang yang kosong maka pemain A dianggap mati.
- g. Pemain dilanjutkan oleh anak B .

### **Manfaat Permainan Untuk Perkembangan Anak**

Ada beberapa manfaat permainan tradisional congklak untuk perkembangan anak menurut Kurniati (2017) :

- a. Aspek perkembangan moral keagamaan

Ketika bermain congklak, anak diajarkan untuk tidak berbohong, biasanya ada saja anak yang berbohong saat membagi biji congklak. Selain itu anak dapat membedakan sikap baik dan buruk dilakukan ketika bermain

- b. Aspek perkembangan sosial emosional

Dengan bermain bersama anak-anak yang sebaya, anak belajar untuk memiliki sikap gigih dalam bermain mengendalikan perasaan ketika menang dan kalah, serta menghargai temannya

- c. Aspek perkembangan kognitif

Dengan membagikan biji congklak, secara tidak langsung anak belajar berhitung, mengenal pola pembagian dan mengetahui perbedaan antara yang sedikit dengan yang banyak.

- d. Aspek perkembangan fisik motorik

Ketika anak bermain congklak, secara tidak langsung melatih motorik halus, yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk membagikan biji congklak ke dalam lubang congklak.

### **3. Metodologi Penelitian**

#### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan yang digunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Rencana penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan dan tidak



mencapai target yang telah ditentukan, maka diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari berbagai model penelitian tindakan kelas (*action research*), terutama penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*). Konsep pokok *action research* menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu : Perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen itu di pandang sebagai siklus.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan teknik pengumpulan data lembar observasi, tes tertulis dan dokumentasi.Merujuk dari data yang ingin dilihat yaitu kemampuan berhitung.

### **Observasi**

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

### **Penggunaan tes**

Menurut Uno & Nina, (2012, hal.104) tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. Menurut Kunandar, tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya. Berkaitan dengan penelitian tindakan kelas peneliti menggunakan tes lisan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa, agar dapat mengetahui “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B4 TK Negeri 1 Plus Banyuasin III”.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk menangkap suasana kegiatan didalam kelas, tentang peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi didalam kelas, alat elektronik dapat saja digunakan untuk membantu mendeskripsikan apa yang peneliti catat dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan berlangsung dilakukan.

Teknik-teknik ini digunakan agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

#### **4. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil pengamatan setelah pemberian tindakan, terdapat perubahan terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin. Perubahan ini terjadi setelah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan cara pemberian permainan tradisional congklak guna meningkatkan kemampuan kognitif terutama kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin tahun 2018. Peningkatan tersebut terlihat sejak sebelum pemberian tindakan (prasiklus) sampai dengan siklus kedua.

Pada tahap pra siklus, hanya terdapat 22% anak yang telah memiliki kemampuan kognitif terutama pada berhitung permulaan. Setelah diberikan tindakan pada siklus pertama dengan menggunakan gambar angka terjadi peningkatan pada anak kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin. Pada siklus pertama terdapat 44,5% anak telah memiliki kemampuan kognitif (berhitung permulaan) dan 55,5% anak belum memiliki kemampuan kognitif (berhitung permulaan) dan masih perlu bimbingan guru untuk melakukan kegiatan berhitung. Selanjutnya, pada siklus kedua, terdapat 88% anak telah memiliki kemampuan kognitif (berhitung permulaan) dan 12% anak masih perlu bimbingan dan diingatkan kembali tentang bagaimana melakukan kegiatan berhitung.

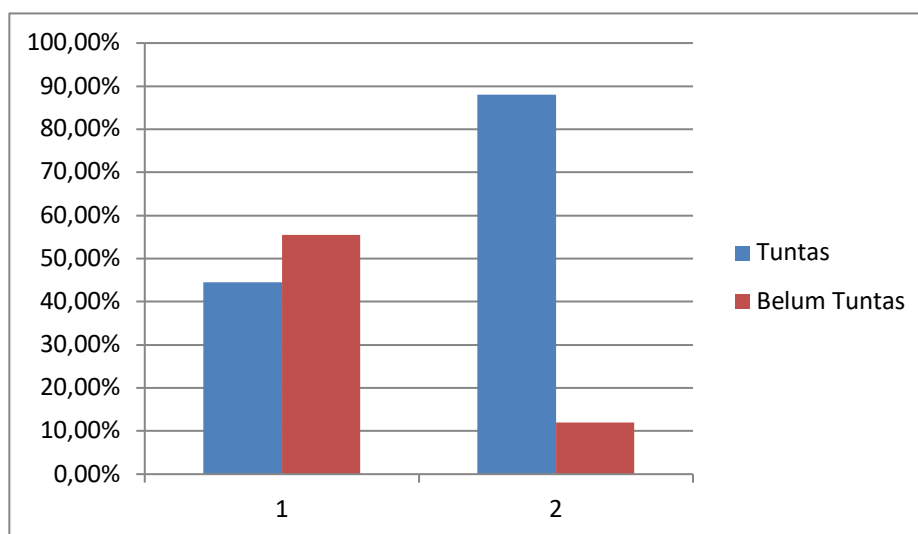
Berikut adalah hasil penelitian kemampuan kognitif berhitung permulaan pada Anak Kelompok B di TK Negeri 1 Plus Banyuasin disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Kognitif Berhitung Permulaan , Siklus I, dan Siklus II**

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
1.	Tuntas	44,5%	88%
2.	Belum Tuntas	55,5%	12%

	<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>
--	--------------	-------------	-------------

Dari data di atas diketahui bahwa media permainan tradisional congklak pada Siklus I yang berada pada kriteria mulai berkembang 10 anak yaitu sebesar 55,5%, dan kriteria berkembang sangat baik 8 anak yaitu sebesar 44,5% . Dan Siklus II anak yang memiliki kriteria mulai berkembang 2 anak yaitu sebesar 20% dan kriteria berkembang sangat baik 16 anak yaitu sebesar 80%. Data pada tabel 4.5 persentase media permainan tradisional congklak , siklus I dan siklus II diatas dapat dijelaskan melalui grafik perbandingan antar siklus dibawah ini :



Dari grafik perbandingan antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Anak yang telah mencapai kriteria berkembang sangat baik ada 8 anak yaitu menjadi sebesar 44,5% dan meningkat pada siklus II menjadi 16 anak yaitu menjadi sebesar 88%.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan pemberian tindakan berupa permainan tradisional, dapat meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung permulaan) pada anak kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin tahun 2018. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dijabarkan oleh Nataliya (2015) bahwa permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus), emosional (melatih kesabarandan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan berfikir dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Kurniati (2017, hal.123) mengungkapkan bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu di papan congklak hal ini melatih motorik halus anak. selain itu juga peranan dari permainan tradisional congklak adalah anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain.

Dari kedua pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan permainan tradisional congklak atau dakonan merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Dengan permainan tradisional congklak, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak.

Selain itu penelitian relevan yang dikemukakan oleh Afrimawati (2016) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tradisional Di TK An Nur Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional di TK An Nur Bandar Lampung Pasdapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat dari yang semula pada siklus 1 rata-rata presentase kemampuan mengenal lambang bilangan baru mencapai 17,50% anak dan meningkat menjadi 45,00 persen anak pada siklus 2 dan 80,00 persen anak pada siklus 3. Dari hasil berikut maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di kelompok A TK An Nur Bandar Lampung.

Selain penelitian yang telah disebutkan. Heryanti (2014) melakukan penelitian yang serupa dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak di PAUD Budi Mulya Kota Manna”. Subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan tradisional (congklak). Adapun kelas yang akan

digunakan adalah kelompok B Paud Budi Mulya di kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tindakan observasi, dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus satu kali pertemuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan bermain tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Untuk hasil perkembangan kognitif pada tahap bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%. Dalam permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksananya permainan tersebut seperti permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan kedua penelitian relevan yang ada, peneliti menemukan persamaan dalam penggunaan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif (berhitung permulaan) dengan hasil terjadi peningkatan terhadap perkembangan kognitif pada anak-anak di tempat penelitian tersebut. Sejalan dengan hal tersebut dan hasil yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin.

## **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa media permainan tradisional congklak yang diterapkan pada anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan bermain congklak menggunakan media yang mendukung serta anak dibebaskan untuk bermain sehingga memberikan kesempatan anak berhitung serta membilang angka pada saat memainkan permainan tradisional congklak peran dan dapat menumbuhkan perkembangan kognitif pada anak sejak usia dini.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal perkembangan kognitif (berhitung permulaan) anak kelompok B berada pada kriteria belum berkembang dengan persentase 22%, pada siklus 1 dengan presentase 44,5% meningkat

menjadi berkembang sangat baik dengan dilakukan tindakan menggunakan permainan tradisional congklak anak melakukan kegiatan berhitung menggunakan biji congklaki menjadi meningkat pada siklus II dengan presentase 88% yang permainan tradisional congklaknya dibuat menjadi lebih menarik juga menyenangkan dan media yang mendukung menjadi kriteria berkembang sangat baik. Anak sudah mampu mengenal angka, membilang angka, mengenal penjumlahan dengan permainan tradisional congklak, melakukan penjumlahan menggunakan biji congklak, mengenal pengurangan dengan permainan tradisional congklak, serta melakukan pengurangan dengan biji congklak.

Melalui permainan tradisional congklakanak secara tidak langsung dapat membilang angka dan berhitung permulaan di kehidupan sehari-harinya, mulai dari membilang angka, melakukan penjumlahan serta pengurangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan Kognitif (berhitung permulaan) Anak Kelompok B TK Negeri I Plus Banyuasin Tahun 2018 dapat ditumbuhkan melalui Permainan Tradisional Congklak.

### **Daftar Pustaka**

- Aisyah, Siti. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Afrimawati. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Tradisional*. Program Sarjana (SI) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Skripsi (tidak diterbitkan).
- Dwigatama Dedi dan Kusumah Wijaya. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Permata Putri Media.
- Fe, Eci. 2017. *Buku Pintar Olahraga & Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Laksana.
- Hasanah, Nor Izatil. 2017. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Program Sarjana (SI) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Skripsi (tidak diterbitkan).
- Jackman, Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum A. Child's Connecting To The Word (Four Edition)*, Belmont USA: Delmar Cengage Learning.

- Kostelnik, J.Marjorie, dkk. 2017. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. Depok: Kencana
- Kunandar. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniati, Euis.2017. *Permainan Tradisional*. Jakarta: KENCANA
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. (Universitas Muhammadiyah Malang).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani,dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yatini, Trifena, Muhamad Ali, dan Desni Yuniarni. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal. (Universitas Tanjungpura Pontianak).