



Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (*Congklak*) di RA Baitul Makmur



Yayuk Masruroh¹, Ahmad Rosidi^{1*} 

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah, Indonesia
* corresponding author: Maulaniarifinriza@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29-Mei-2025
Revised: 18-Jun-2025
Accepted: 28-Jun-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Kemampuan Kognitif;
Permainan Tradisional.

Keywords

Cognitive Abilities;
Early Childhood;
Traditional Game.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan kurangnya kemampuan kognitif siswa di RA Baitul Makmur kec Bangsalsari kabupaten jember hal ini terlihat ketika anak menjawab dan merespon pertanyaan guru didalam kelas. Maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional. Subjek penelitian adalah 4 anak yaitu 2 laki-laki dan 2 perempuan. Metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif. Data yang diperoleh menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Permainan dilaksanakan di depan kelas A RA Baitul makmur dengan respon anak sangat antusias dan respon guru secara keseluruhan sudah baik. Kendala yang dihadapi anak kurang percaya diri dalam memainkan permainan *congklak* dengan temannya, sedangkan kendala guru kurang dalam mengapresiasi diri dalam membimbing siswa Ketika dikelas maupun diruang kelas. Hasil penelitian yang diperoleh dengan permainan tradisional *congklak* dengan metode yang berbeda dari sebelumnya yaitu siswa sudah mulai percaya diri dan mulai berkembang dalam berhitung.

This research was motivated by the results of observations that showed lack of cognitive abilities of students in RA Baitul Makmur, Bangsalsari kec. this can be seen when the child answers and responds to the teacher's questions in the classroom. the teacher in the classroom. So this study aims to improve the cognitive abilities of cognitive abilities of children through traditional games. The research subjects were 4 children namely 2 boys and 2 girls. The research method is qualitative research method. qualitative research method. Data obtained using observation, interview and documentation methods. documentation. The game was carried out in front of class A RA Baitul makmur with a very enthusiastic child's response and the teacher's response as a whole was good. overall is good. The obstacles faced by children are less confident in playing the game of congklak with his friend, while the constraints of the teacher are less in expressing themselves in guiding students. in expressing themselves in guiding students when in class and in the in the classroom. The results of the research obtained with the traditional game congklak with a different method than before, namely that students have begun to be confident and began to develop in counting.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui proses belajar. Pendidikan adalah proses untuk mengkomunikasikan konsep, ide, atau informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahami. Pembelajaran adalah usaha yang mendukung berlangsungnya proses belajar, yang berfokus pada transfer pengetahuan dan pengajaran. Tujuan dari Pendidikan adalah untuk menjadikan siswa sebagai individu yang berkualitas dan memiliki kesadaran intelektual agar dapat berkontribusi kepada Masyarakat. Tujuan Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merangsang, membimbing, serta memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak (Istiqomah et al., 2023).

Setiap anak terlahir dengan keistimewaan masing-masing, sehingga setiap anak itu berbeda, karena perbedaan ini pemberian stimulus dan keahlian dalam menerima segala pelajaran akan berbeda-beda setiap anak, semua yang ada dalam diri anak dapat melakukan pemecahan masalah secara kreatif dan mandiri. Maka dalam hal ini, anak membutuhkan pendidikan yang dapat membuka kesempatan tersembunyi melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas sejak usia dini (Arifudin et al., 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah tahap pendidikan yang dimulai sebelum anak melanjutkan ke pendidikan dasar. Namun, karena keterbatasan orang tua, sebagian tanggung jawab pendidikan dapat diberikan kepada pihak lain, yaitu sekolah. Anak usia dini (AUD) adalah kelompok usia yang memiliki proses perkembangan yang berbeda karena perkembangan mereka (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan golden age (peka). golden age adalah waktu terbaik untuk memberikan bekal yang sangat kuat. Selama masa peka otak anak berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi dan mencapai lima puluh persen perkembangan otaknya selama hidupnya. Oleh karena itu, usia emas adalah waktu yang ideal untuk memaksimalkan potensi kecerdasan anak.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disebutkan secara eksplisit dalam pasal tersendiri (pasal 28), dan pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut." Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan UUD 1945. Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0 hingga 8 tahun untuk membantu anak memaksimalkan potensinya (Ningsih et al., 2022).

Menurut Barnett (2020) Prinsip pembelajaran bagi anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. proses pembelajaran haruslah lebih menarik dan menyenangkan, mencerminkan seperti dunia anak, anak usia dini menginginkan tempat belajar yang sederhana, indah, nyaman dan penuh kesenangan. Lingkungan yang tepat harus memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan lebih mudah, baik dengan temannya maupun dengan berbagai lingkungan fisik di tempat belajar. Umumnya pembelajaran memerlukan strategi dalam menyampaikan informasi kepada siswa, berbagai pendekatan digunakan yang sesuai dengan kebutuhan atau jenis materi yang diajarkan kepada anak usia dini. Penggunaan metode ini bertujuan agar guru dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, strategi yang paling umum yaitu belajar sambil bermain.

Menurut Aisyah (dalam Vera Heryanti, 2014). Bermain adalah alat yang sangat penting untuk pertumbuhan sosial, emosional dan kognitif anak, serta mencerminkan kemajuan anak usia dini. Bagi anak bermain terlihat hanya sebagai cara bersenang-senang, namun aktivitas ini sebenarnya memiliki dampak besar bagi kemajuan mereka. Manfaat dari bermain yaitu: memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia dan

bersosialisasi, mengekspresikan serta mengatur perasaan, meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol menyampaikan ide, pemikiran dan emosi, menyelesaikan masalah, merangsang kreativitas oleh karna itu, seorang pendidik harus mendukung perkembangan anak usia dini melalui berbagai macam strategi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini seperti halnya dengan bermain menggunakan permainan tradisional.

Permainan Tradisional adalah jenis permainan yang berasal dari suatu daerah atau budaya tertentu. Permainan ini mengandung nilai-nilai kemanusiaan bukan merupakan produk dari idustri atau pabrik (Elsa, 2023). Peneliti menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai alat permainan yang khas di Indonesia, permainan ini juga mampu membuat anak melatih kesabaran yang permainan tersebut jalan secara beriringan serta bergantian dengan yang lainnya kemudian permainan ini juga mampu meningkatkan kognitif anak.

Menurut Sholehuddin (Dalam Iffatur Rocmah, 2012), anak usia dini mempunyai sifat yang unik. Anak memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Perbedaan ini dapat dilihat dari karakter anak, minat dan motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupan masing-masing anak. Anak-anak yang berusia enam tahun biasanya belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak. Anak-anak di bawah umur baru mulai mengenal benda-benda secara konkret. Perkembangan kognitif adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan cara seorang anak berpikir tentang dunianya biasa. Kemampuan memecahkan masalah adalah komponen penting dari seluruh proses perkembangan kognitif. pengetahuan sosial dan logika metematis. Tahap praoperasional konkret adalah tahap perkembangan kognitif anak usia dini, yang berlangsung dari 2 hingga 7 tahun.

Adapun perkembangan kognitif anak usia dini yaitu: 1) belajar dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara lebih luwes dan sosial serta melakukan pengetahuan atau pengalaman hal yang baru, 2) berpikir logis mencakup berbagai perbedaan klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat, dan 3) berpikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilan gan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Nur et al., 2020).

Pada observasi awal di RA Baitul Makmur peneliti melihat kemampuan kognitif anak kurang berkembang, hanya terdapat beberapa peserta didik saja yang mampu menjawab pertanyaan pendidik. Ketika anak sudah masuk kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat diberi pembelajaran serta proses pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak menghafal informasi saja, anakpun dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Pembelajaran yang seperti itu kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir Selain itu berbagai aturan-aturan yang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak mulai bermunculan, sehingga dapat mengurangi kebebasan dalam berkreasi dan mengekspresikan diri. Pentingnya seorang pendidik memberikan stimulus pada peserta didik guna mengukur perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara oleh Wali Kelas kelompok B di Kelas B RA Baitul Makmur Tahun Ajaran 2024/2025. Permainan tradisional *congklak* sudah dilakukan oleh pendidik di RA Baitul Makmur tersebut. Namun, anak-anak mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang tepat yang dilakukan oleh pendidik didalam pembelajarannya, sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas yang monoton dan tidak termotivasi untuk belajar. Pada saat permainan *congklak* di mulai, anak-anak langsung antusias untuk menyusun kembali, akan tetapi dari 12 anak yang ikut bermain hanya 7 anak yang bisa menyelesaikan permainan

tradisional *congklak*, 5 anak yang lainnya selesai dengan bantuan pendidik bahkan ada yang tidak mau menyelesaikan permainan *congklak* jadi, guru harus membantu untuk menyelesaikan permainan.

Pada saat melakukan observasi dikelas anak yang bisa menyelesaikan permainan sangat senang sekali dan anak yang tidak bisa menyelesaikannya ikut merasa senang karena sudah megetahui permainan itu seperti apa dan bisa memainkannya walaupun dibantu guru. Beberapa penyebab yang membuat kognitif anak tidak berkembang dengan baik yaitu: kurangnya semangat anak dalam belajar/kurangnya rasa ingin tau pada anak dalam mengenal suatu hal yang baru, guru kurang memanfaatkan media yang ada, serta guru kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran atau penyampaian saat bermain. semangat anak dalam belajar/kurangnya rasa ingin tau pada anak dalam mengenal suatu hal yang baru, guru kurang memanfaatkan media yang ada, serta guru kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran atau penyampaian saat bermain.

Menurut [Konstantinus Dua Dhiu \(2023\)](#) salah satu permainan edukatif yaitu permainan *congklak*, permainan *congklak* merupakan permainan tradisional, dengan permainan tradisional ini anak akan belajar menghitung sambil bermain. Karna dari bermain anak akan belajar dan mudah memahami apa yang dipelajarinya. Menurut [Susani \(dalam Putu Indah Lestari, 2018\)](#). *Congklak* adalah permainan tradisional yang telah lama ada di Nusantara. Anak-anak sangat menyukai permainan ini karena dapat dimainkan dengan santai dan tanpa tekanan serta anak-anak dapat memainkannya dengan santai dengan temannya. Melalui permainan tradisional *congklak* guru dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan meningkatkan kognitif anak yang merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang dapat terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional (*congklak*) Sehingga, penulis mencoba melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan melakukan pembelajarannya di luar kelas dalam kegiatan permainan tradisional *congklak*. Penelitian sebelumnya umumnya membahas manfaat permainan *congklak* saja. Namun, belum banyak membahas tentang bagaimana cara bermain *congklak* agar siswa tidak gampang bosan dan jemu sehingga menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut [Mulyana \(2024\)](#) Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam interaksi manusia, norma budaya, dan struktur sosial, memberikan wawasan yang sering kali terabaikan dalam studi kuantitatif. mengevaluasi dan menunjukkan bagaimana permainan *congklak* membantu perkembangan kognitif anak usia dini. Metode deskriptif kualitatif menggambarkan suatu keadaan secara objektif atau melukiskan peristiwa tertentu dengan fakta-fakta, keadaan, atau gejala yang terlihat. Kemudian, metode ini diikuti dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan data historis.

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia dari sudut pandang yang berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan, menganalisis, dan memahami makna yang terkandung dalam konteks sosial, budaya, dan individu. Penelitian kualitatif biasanya berfokus pada aspek kualitatif dari pada aspek kuantitatif. Itu berarti penelitian ini tidak berusaha untuk mengukur atau menghitung data secara numerik, tetapi lebih berfokus pada interpretasi, deskripsi, dan pemahaman yang mendalam tentang subjek penelitian ([Rohman et al., 2023](#)).

Penelitian ini dilakukan di lembaga RA Baitul makmur, lembaga ini berlokasi di dusun kalisatan Kecamatan Bangsalsari kabupaten Jember. Kondisi lingkungan lembaga berada tidak jauh dari rumah penduduk. RA Baitul Makmur yang berjarak 21 KM dari kota, dan memiliki lokasi yang strategis, di depan sekolah tersebut ada jalan/askes untuk menuju sekolah. Anak yang sekolah di lembaga RA Baitul Makmur ini memiliki status ekonomi menengah ke bawah. Mayoritas anak yang sekolah disini beragama muslim.

Penentuan informan/subyek dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel dimana peneliti mengandalkan penilaianya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk berpartisipasi dalam penelitian (Hasan Syah Rizal., 2023). Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian adalah 1). Kepala Sekolah, yang memberikan data tentang kepemimpinan, kebijakan sekolah dan interaksi antara guru dan siswa. 2). Guru, sebagai kolaborator selama penelitian dilakukan. 3). Siswa, sebagai sumber data atau objek penelitian yang dimana siswa yang memberikan data hasil dari penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional (*congklak*).

Tabel 3.1 Data Informan

No	Nama Informan	Jabatan
1	Hidayanti, S.Pd	Kepala RA Baitul Makmur
2	Alvin Nurimamah, S.Pd	Guru RA Baitul Makmur A
3	Siti zainab, SPd	Guru RA Baitul Makmur A
5	Aldi Gilang Saputra	Siswa kelompok A
6	Muhammad Habibullah	Siswa Kelompok A
7	Balkis Malika Yasmin	Siswa Kelompok A
8	Ayra Humaira	Siswa Kelompok A

Pengumpulan data menggunakan obsevasi, wawancara dan dokumentasi yang mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan dalam fokus penelitian ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang saling mendukung untuk memperoleh data secara komprehensif. Observasi dilakukan secara semi partisipan, di mana peneliti terlibat dalam sebagian aktivitas subjek guna mempermudah proses pengamatan terhadap fenomena yang berlangsung secara sistematis (Khasanah, 2020). Wawancara digunakan sebagai alat non-tes melalui diskusi langsung dengan pendidik dan peserta didik untuk menggali informasi terkait upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional *congklak* (Phafiandita et al., 2022). Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap yang memberikan bukti konkret berupa suara, foto, dan video guna memperkuat hasil observasi dan wawancara (Hasan, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

Congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan papan yang memiliki 16 lubang yang mengandung biji *congklak* yang biasanya terbuat dari batu-batu kecil, cangkang kerang, biji tanaman, dan biji kelereng. Sebagian besar orang percaya bahwa permainan *congklak* berasal dari Afrika atau Arab, tetapi permainan tradisional ini hampir sama dengan permainan yang dimainkan oleh sebagian besar orang di Pulau Jawa. Di Indonesia dan berbagai negara Asia, permainan ini dikenal dengan nama *congklak*, sedangkan di Filipina disebut *sungka* (Lestari & Prima, 2018).

Permainan *congklak* memiliki beberapa manfaat, seperti: 1) dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir; 2) mengajarkan teknik untuk mengumpulkan angka terbanyak untuk mengalahkan lawan, yang mungkin terlihat sederhana pada awalnya, namun Ketika dimainkan, kedua otak kanan dan kiri bekerja sama dengan perhitungan numerik; 3) meningkatkan perkembangan dan pembentukan otak kanan; 4) mengajarkan anak bekerja sama; dan 5) membangun emosi anak (Yani, 2014).

Perkembangan kognitif adalah salah satu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan belajar anak, Karena setiap kegiatan yang dilakukan anak selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Dalam kesehariannya anak-anak akan menghadapi berbagai masalah dan bagaimana cara memecahkan masalah tersebut, sebelum anak memecahkan masalah makan anak harus mencari solusi terlebih dahulu karna memecahkan masalah meruakan langkah yang lebih rumit terhadap diri anak (Dua Dhiu et al., 2023b).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan perkembangan kognitif adalah bagaimana cara berpikir anak usia dini dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah dan keberhasilan dalam belajar.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti Dalam Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *congklak* kelompok A di RA Baitul Makmur dimulai dari guru melakukan perencanaan pembelajaran seperti dengan menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH), menyusun tema dan subtema, menentukan waktu yang akan digunakan belajar, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan tema yang akan diterapkan kepada siswa, metode yang digunakan adalah bermain dan evaluasi, peneliti melakukan observasi dan dokumentasi dalam permainan *congklak* di ruang kelas A RA Baitul Makmur. Peneliti Melakukan Penelitian sebanyak tujuh kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama peneliti menemukan siswa yang bernama Muhammad Habibullah dan Balkis Malika Yasmin yang kurang memahami perhitungan dan kurang memahami penjumlahan dan juga siswa yang bernama Aldi Gilang saputra dan Ayra Humaira masih malu sesama temannya, namun salah satu guru mendiskusikan hal tersebut dengan guru kelompok A serta melibatkan peneliti dalam diskusi tersebut. Untuk solusi dari permasalahan tersebut.

Pada pertemuan kedua guru berusaha membuat ruang pembelajaran menjadi tidak menoton dan memvariasi permainan *congklak* tersebut dengan membedakan biji-bijan yang dibuat untuk bahan permainan dan mengelompokkan beberapa biji-bijian tersebut sesuai dengan jumlah dan bentuknya sehingga belajar dan bermain dengan *congklak* menjadi tidak bosan dan bisa bervariasi membuat siswa tidak bosan dan jenuh dalam permainan tersebut. Maka cara tersebut dilakukan pada saat pertemuan ketiga dan seterusnya.

Pada saat pertemuan kelima peneliti mulai melihat perkembangan siswa yang bernama Aldi Gilang saputra dan Ayra Humaira sudah mulai mau berbaur dengan temannya tanpa rasa malu dan sudah mau berbincang-bincang dengan temannya seperti ketika temannya salah berhitung, Ananda Aldi Gilang Saputra memberitahukan kepada temannya cara berhitung dengan benar dan ananda Ayra Humaira membenarkan cara mengurutkan perhitungan yang urut dan benar kepada temannya dengan tidak malu-malu lagi. Perkembangan kognitif merupakan suatu aspek yang mempunyai fungsi sangat penting dalam pencapaian keberhasilan anak usia dini, yang ini karena semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa selalu berhubungan dengan masalah fikir (Dua Dhiu et al., 2023b).

Pada saat pertemuan ke 6 peneliti juga melihat perkembangan siswa Muhammad Habibullah dan Balkis Malika Yasmin yang sebelumnya kurang memahami perhitungan dan penjumlahan, sedikit demi sedikit ananda Muhammad Habibullah dan Balkis Malika

Yasmin mulai menunjukkan perkembangan dengan menghitung dan menjumlah hasil dari perhitungan biji *congklak* tersebut dengan runtut dan benar.

Menurut Supriadi (Dalam [Susilawati et al., 2021](#)). Menjelaskan Perkembangan kognitif khususnya berhitung pada anak usia 4-5 tahun dalam belajar menghitung guru terkadang masih menggunakan metode tanya jawab tidak menggunakan media yang nyata dan menarik metode tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi monoton sehingga anak tidak semangat dalam menghitung, permasalahan tersebut menjadi penyebab terjadinya hambatan perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya adalah gangguan bahasa atau speech delay, maka dari itu dibutuhkannya metode pembelajaran yang menggunakan media yang nyata seperti permainan tradisional *congklak* untuk melatih kemampuan berhitung Anak Usia Dini.

Perkembangan kognitif khususnya berhitung pada anak usia 4-5 tahun dalam pembelajaran berhitung anak paling sering guru hanya memberikan dengan metode tanya jawab kepada anak, tidak menggunakan media nyata. Hal tersebut menyebabkan anak merasa bosan dan jemu dalam berhitung dan tidak semangat dalam pembelajaran khususnya berhitung, permasalahan tersebut memiliki dampak terjadinya hambatan perkembangan kognitif pada anak usia dini salah satunya.

Pada saat peneliti melakukan penelitian dihari ketuju peneliti mulai merasakan perkembangan siswa yang sangat baik dimana perkembangan kognitifnya sudah mulai terlatih dengan baik, yang awalnya siswa Muhammad Habibullah dan Balkis Malika Yasmin yang tidak pandai dalam berhitung bisa menghafal perhitungan dari 1 sampai 20 dan memahami cara menjumlah dan didalam kelas tersebut siswa yang bernama Muhammad Habibullah dan Ayra Humaira sudah mulai berbaur dengan temannya lebih baik dan bermain bersama tidak merasa canggung lagi.

Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara berdasarkan penguasaan pengetahuan anak adalah bermain *congklak*, misalnya pada tahap penggunaan konsep menghitung benda dengan lambang bilangan, yaitu dengan cara menghitung buah *congklak* kedalam lubang *congklak*.

Permainan *congklak* menggunakan papan uang yang disebut papan *congklak*. Ukuran 33 papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji *congklak*. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji *congklak*. Biji *congklak* yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuhan, kelereng atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji *congklak* yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji *congklak* ([Vera Heryanti., 2014](#)).

Tanggapan guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *congklak* di RA Baitul Makmur yaitu terlihat bahwa secara keseluruhan sangat baik, walaupun masih ada beberapa dari guru di RA Baitul makmur masih ada yang mengajar peserta didik sesuai dengan suasana hati mereka. Tanggapan peserta didik sangat baik dan mulai melatih perkembangan kognitifnya dengan baik, sedikit demi sedikit peserta didik mulai memberitahukan kemampuan dalam berhitung, menjumlah dan juga sudah mulai berbaur dengan teman sekelasnya. Untuk melatih perkembangan anak guru harus lebih kreatif dan juga telaten terhadap siswa agar guru bisa tau mana siswa yang sudah mulai berkembang dan mana yang masih membutuhkan bimbingan secara lebih serius lagi. Berikut hasil wawancara dengan ibu Hidayanti, S.Pd selaku kepala sekolah RA Baitul makmur tentang permainan tradisional *congklak*.

“Permainan congklak ini sangat bagus untuk melatih kemampuan kognitif anak usia dini khususnya siswa di RA Baitul Makmur yang dimana saya masih melihat ada beberapa siswa yang perkembangan kognitifnya masih kurang, saya mendukung dengan permainan tradisional congklak ini karna selain melatih kemampuan kognitif anak permainan congklak sebagai warisan budaya indonesia yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada anak-anak”

Penjelasan dari Hidayanti, S.Pd tersebut diperkuat oleh ibu Siti zainab, SPd berikut ini:

“permainan congklak ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa menyenangkan dan lebih efektif tentunya, terutama dalam berhitung dan juga mengajarkan nilai-nilai karakter positif seperti kejujuran dan kerja sama antar sesama teman. Dan apa lagi klok dilakukannya di luar kelas seperti masukan dari peneliti, yang dimana kalok kegiatan tersebut dilakukan di luar kelas akan membuat suasana pembelajaran jadi lebih menarik dan tidak membosankan”

Lebih lanjut ibu Alvin Nurimamah, S.Pd menjelaskan tentang manfaat permainan congklak yang diadakannya diluar kelas sebagai berikut:

“sangat bermanfaat sekali mbg, permainan congklak ini sangat bagus jika dilakukannya di luar kelas agar anak tidak gampang bosan dan suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan, karna ketika suasana pembelajaran tidak membosankan anak-anak bisa lebih fokus dalam belajar terutama dalam bermain permainan congklak yang dimana sudah ibu Hidayanti, S.Pd jelaskan tadi manfaat dari permainan congklak ini”

Bertanggung jawab atas penguatan dan penanaman motivasi belajar terletak pada guru. Karena guru dan siswa adalah komponen utama pembelajaran Pendidik yang terlibat dalam rekayasa pedagogik adalah guru. Guru mendesain pembelajaran dan menerapkannya selama proses belajar mengajar. Guru juga berfungsi sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral, dan sosial kepada siswa mereka. Untuk melakukan tugas ini, seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pengetahuan yang luas untuk mengajarkan siswa mereka (Arianti, 2018).

Dari hasil penelitian diatas dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi bahwasannya peneliti dapat menyimpulkan Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak melalui permainan Tradisional (*congklak*) Ini sangat efektif sekali atau bisa dikatakan berhasil dengan catatan guru harus benar mendaptingi anak dalam permainan *congklak*.

4. Kesimpulan

Pembelajaran dengan tema permainan tradisional congklak dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, guru mengawali pembelajaran dengan salam, doa, dan bernyanyi bersama. Kegiatan inti dilakukan dengan siswa bermain congklak secara bergantian bersama teman sebangku hingga waktu istirahat, kemudian dilanjutkan dengan belajar berhitung satu per satu ke depan kelas. Penutup diisi dengan bernyanyi, doa pulang, dan tanya jawab seputar materi pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, guru menyusun tujuan pembelajaran yang mengarahkan pada peningkatan kemampuan kognitif anak, serta menentukan materi, alat, dan tempat yang sesuai agar kegiatan menarik dan tidak monoton. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan pembukaan dengan salam dan ice breaking, kegiatan inti dengan bermain congklak sambil berhitung secara acak di luar kelas, serta penutup dengan menghitung batu congklak, bernyanyi, doa pulang, evaluasi melalui pertanyaan penjumlahan, dan pemberitahuan materi untuk hari berikutnya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa

permainan congklak tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam menstimulasi aspek kognitif anak secara terstruktur dan kontekstual.

Daftar Pustaka

- Arianti. (2018). *Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarineringrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Barnett, L. A. (2020). Developmental benefits of play for children. *Journal of Leisure Research*, 22(2), 138–153. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023a). Pengembangan media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif (mampu berpikir simbolik) pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. <https://doi.org/>
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023b). Pengembangan media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif (mampu berpikir simbolik) pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. <https://doi.org/>
- Elsa. (2023). *Analisis kemampuan berhitung anak dalam permainan tradisional congklak di PAUD Kasih Bunda Desa Tompoh Kabupaten Tolitoli* (Tesis). UIN Datokarama. <https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4052/>
- Hasan Sistem Informasi, H., & Tidore Mandiri, S. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 2(1). <http://www.php.net>
- Hasan Syahrizal, M., & Ayahran Jailani, M. (2023). *Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: CV. Global Aksara Pers.
- Rocmah, L. I. (2012). *Model pembelajaran outbound untuk anak usia dini* (Vol. 1, No. 2). Surabaya: Bocah Kecil Press. <http://www.bocahkecil.info/belajar-bersama-alam.html>
- Istiqomah, R., Fitriya, A., Wahidah, F., Rofiqah, S. H., Amrela, U., Pratiwi, R. K., Maulidah, E., & Fawaidi, B. (2023). Discipline character education to avoid student moral degradation. *ICHES: International Conference on Humanity, Education and Social*.
- Khasanah, U. (2020). *Pengantar microteaching*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Mulyana, A., Vidiati, C., Danarrahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Aryawati, N. P. A., Ridha, N. A. N., Milasari, L. A., Siagian, A. F., & Martono, S. M. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Freepik Books. <https://www.freepik.com>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *The Cognitive Ability of Early Childhood in Aquatic Learning*.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>

- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan conglak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Prosiding Seminar Nasional*, 539–546.
- Rohman, M. M., Bani, M. D., Antonny, G., Aryasatya, B., & Muri, D. (2023). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Get Press Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/377329440>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi permainan tradisional conglak terhadap kemampuan berhitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
- Purnama Ningsih, S., Sari, I. P., Barus, A., Yulianti, N., & Khadijah. (2022). *Upaya meningkatkan perilaku senyum anak usia dini melalui permainan di RA* (Vol. 4). Surabaya: Cahaya Ilmu.
- Heryanti, V. (2014). *Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional conglak*. Bandung: CV. Mitra Cendekia.
- Yani, J. A. (2014). *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tradisional conglak pada anak kelompok B di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah*. Klaten: Dinas Pendidikan.