

Bali Improve Early Childhood Cognitive Skills Through Traditional Games Congklak

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak

Graceila Wilhelmina¹, Putu Indah Lestari^{2*}, Christiani Endah Poerwati³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Bisnis, Pariwisata, Pendidikan, dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: indahlestari@undhirabali.ac.id

Article info

<p>Keywords: <i>cognitive, congklak, early childhood</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstract</p> <p><i>Early childhood experiences rapid growth and development process. It can stimulate cognitive abilities through learning and playing activities, such as the traditional game of Congklak. This study aims to determine the increase in cognitive abilities of early childhood through congklak. This research is Classroom Action Research conducted in 2 cycles with each stage planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were the children of Group B of TK Tunas Mekar II, which amounted to 19 children. The data analysis method used was descriptive statistical analysis and quantitative descriptive data analysis. The data collection technique is observation in the form of observation, documentation, and interviews. Based on the study results, the percentage of completeness occurred in the initial condition, only 3 children (15.79%) from the total of 19 students achieved mastery, in Cycle I, showed the increasement of 11 children (57.89%), and in Cycle II it even more increased to 17 children (89.47%). It can conclude that the traditional game of congklak can improve cognitive abilities in Group B students of TK Tunas Mekar II</i></p>
<p>Kata kunci: <i>kognitif, congklak, anak usia dini</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <p>Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Salah satu kemampuan yang berkembang saat usia dini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berbagai konsep dan pengetahuan termasuk matematika. Kemampuan kognitif dapat distimulasi melalui kegiatan bermain salah satunya permainan tradisional <i>congklak</i>. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional <i>congklak</i> pada Kelompok B TK Tunas Mekar II. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B TK Tunas Mekar II yang berjumlah 19 anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi berupa pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan analisis statistik deskriptif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan ketuntasan yang terjadi pada kondisi awal sebesar 15,79% (3 anak), Siklus I meningkat menjadi 57,89% (11 anak), dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 89,47% (17</p>

anak). Permainan tradisional *congklak* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada Kelompok B TK Tunas Mekar II.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan pada anak usia dini diberikan melalui bimbingan, pemberian stimulus, pengasuhan, serta kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Sujiono, 2012). Upaya yang dilakukan yakni dengan memberikan rangsangan yang bersifat edukasi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, baik pertumbuhan fisik maupun perkembangan kemampuan anak agar ia siap untuk mempelajari banyak hal ketika ia dewasa nanti (Nafiah & Maemonah, 2021). Rangsangan pendidikan melalui interaksi dengan lingkungan memberikan pengaruh pada tumbuh kembang anak (Wati, 2021). Terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, seni, dan kognitif.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dan dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa atau daya ingat (Khadijah, 2020). Kognitif sangat penting dikembangkan di Taman Kanak-Kanak karena melalui kognitif anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya (warna, bentuk, ukuran, dan pola), mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, dan cuaca), mengenal lingkungan sosial (teman, keluarga, dan tempat ibadah).), mengenal lingkungan sosial (teman, keluarga, dan tempat ibadah). Melalui kegiatan kognitif anak-anak dapat mengetahui dan menyelesaikan memecahkan masalah sendiri secara sabar dan kreatif. Anak mengembangkan dan meluangkan ide pemikiran-pemikiran yang berbeda-beda (Wati, 2021).

Berdasarkan observasi awal kemampuan kognitif anak usia dini pada Kelompok B TK Tunas Mekar II, menunjukkan persentase penguasaan sebagai berikut: anak yang termasuk kategori sangat rendah sebanyak 16 anak (84,21%), yang termasuk kategori rendah sebanyak 0 anak (0,00%), yang termasuk kategori sedang sebanyak 3 anak (15,79%), serta tidak ada anak yang mendapat kategori tinggi dan sangat tinggi. Selain itu, saat observasi awal ditemukan pada hambatan dalam kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif anak belum berkembang karena stimulasi yang diberikan belum optimal. Terbatasnya bantuan media dalam meningkatkan kognitif. Pembelajaran belum bervariasi karena masih menggunakan buku serta ketersediaan alat peraga belum maksimal dan ada beberapa anak yang pengetahuan kognitif masih memerlukan bimbingan dan stimulasi. Anak-anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ ter”, Mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitif. Rendahnya kemampuan kognitif bila tidak segera diatasi akan berdampak negatif terhadap pencapaian perkembangan anak.

Bermain sambil belajar cara yang tepat dalam memberikan stimulus pembelajaran pada anak (Rozi et al., 2021). Bermain merupakan suatu kebutuhan anak usia dini selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain merupakan suatu pembawaan penting bagi anak, juga sebagai refleksi atas

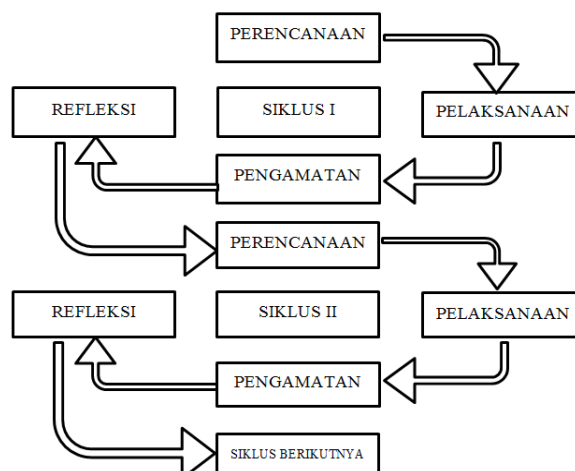
perkembangan anak baik perkembangan secara sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum anak ketahui sebelumnya (Fadlillah, 2016). Salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara (Iswinarti, 2017). Permainan tradisional yang sering kali dimainkan oleh anak-anak adalah congklak. Permainan tradisional congklak dimainkan oleh 2 orang dengan duduk saling berhadapan. Permainan ini sangat cocok dilakukan di dalam rumah atau dilingkungan sekitarnya. Prosedur permainan tradisional congklak sebagai berikut (Kurniati, 2016):

1. Anak-anak mempersiapkan *congklak* dengan cara menyimpan biji/ batu di setiap lekukan sebanyak 7 buah.
2. Setelah semuanya siap anak-anak secara bersamaan memainkan *congklak* sesuai dengan jumlah batu yang dimiliki.
3. Pemain yang pertama kali berhenti, maka dia akan dikatakan lasut (berhenti) dan dia harus menghentikan permainannya dan menunggu giliran untuk bermain *congklak*.
4. Permainan ini dilanjutkan secara terus-menerus dengan memindahkan satu batu kebatu lainnya. Setiap lubang hanya boleh di isi satu batu
5. Permainan ini akan berhenti apabila batu/ biji yang ada di arena lubang telah habis.
6. Mereka yang memiliki jumlah batu terbanyak di nyatakan sebagai pemenang.

Permainan tradisional congklak bermanfaat antara lain dapat melatih saraf motorik anak, belajar jujur, belajar menaati aturan, serta anak belajar berhitung (Fydarliani et al., 2021). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan congklak pada Kelompok B TK Tunas Mekar II.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konsep inti PTK yang diperkenalkan oleh Arikunto dalam (Paizaluddin, 2014) dapat dirangkum secara garis besar meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B TK Tunas Mekar II yang berjumlah 19 anak. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru, yang bertujuan untuk upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain *congklak* di Kelompok B TK Tunas Mekar II. Rancangan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Kelas
 Sumber Paizaluddin (2014)

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, dan wawancara. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah lembar observasi pada setiap siklus. Metode analisis data yang digunakan analisis statistik deskriptif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun indikator yang digunakan sesuai dengan indikator kemampuan kognitif dan rubrik penelitian kemampuan kognitif Anak Usia Dini meliputi: 1). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; 2). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3). Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “ lebih dari”; “ kurang dari” ; dan “ paling/ter “; dan 4) Mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi Awal

Pelaksanaan observasi awal dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 semester II Tahun Ajaran 2021/2022, dilakukan secara luring (luar jaringan). Tahap observasi awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak sebelum diberikan tindakan penelitian kelas sesuai penelitian yang ingin dilakukan. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi awal akan menjadi skor awal dalam penelitian. Tahap observasi awal, peneliti hanya mengamati dan mencatat kemampuan anak sebagai subjek penelitian dalam kemampuan kognitif tanpa tindakan apapun.

Ketuntasan dalam kemampuan kognitif anak usia dini pada Kelompok B TK Tunas Mekar II pada observasi awal sebagian anak belum mencapai kriteria ketuntasan. Kategori yang termasuk dalam kriteria tuntas yaitu kategori sangat tinggi namun, belum terdapat anak yang mendapat kategori sangat tinggi (0,00%) dan kategori tinggi (0,00%) terdapat 3 anak (15,79) pada kategori sedang. Kategori belum tuntas yaitu sangat rendah dan rendah. Terdapat 16 anak (84,21%) pada kategori sangat rendah sementara tidak ada seorangpun anak yang berada pada kategori rendah, seperti pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Ketuntasan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Kelompok B TK Tunas Mekar II Pada Tahap Observasi Awal

Kategori	Jumlah	Persentase	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	16	84,21%	Belum Tuntas	16	84,21%
Rendah	0	0,00%			
Sedang	3	15,79%	Tuntas	3	15,79%
Tinggi	0	0,00%			
Sangat Tinggi	0	0,00%			
Jumlah	19	100%		19	100%

Ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini pada Kelompok B TK Tunas Mekar II terdapat 16 yang termasuk kategori belum tuntas dengan persentase yang dicapai (84,21%) kemudian pada kategori berikutnya terdapat 3 anak yang termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase yang dicapai (15,79%).

Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas pada Siklus I dilaksanakan secara bertahap yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan/observasi, dan tahap refleksi. Adapun beberapa tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I yaitu: 1). Perencanaan Tindakan: Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan Siklus I meliputi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), skenario pembelajaran, media pembelajaran, rubrik penilaian, dan lembar observasi terhadap kemampuan kognitif anak. 2). Pelaksanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 dimulai pada bulan Mei minggu ke-3 pada tanggal 17 Mei 2022, 18 Mei 2022, dan 19 Mei 2022. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah dipersiapkan. Pelaksanaan tindakan Siklus I dengan melibatkan kepala sekolah sekaligus sebagai guru kelas yaitu Ni Nyoman Triani, S.Pd sebagai observer dengan perincian pelaksanaan tindakan Siklus I. 3) Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus I, diketahui terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif. Hal ini dapat diamati dari bertambahnya jumlah anak yang mengalami peningkatan pada saat proses belajar langsung, persentase penguasaan dalam permainan tradisional congklak. Selain itu, terdapat peningkatan persentase ketuntasan dalam kemampuan kognitif melalui permainan tradisional congklak secara keseluruhan.

Hasil Siklus I dapat diketahui bahwa ketuntasan dalam kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* pada Kelompok B TK Tunas Mekar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap observasi awal. Kategori yang termasuk dalam kriteria tuntas yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 0 anak (0,00%), kategori tinggi sebanyak 3 anak (15,79%), dan kategori sedang sebanyak 8 anak (42,11%), sedangkan yang termasuk dalam kategori belum tuntas yaitu kategori rendah sebanyak 3 anak (15,79%) dan kategori sangat rendah sebanyak 5 anak (26,32%). Hasil kemampuan kognitif anak di Kelompok B TK Tunas Mekar II pada Siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B1 TK Tunas Mekar II pada Tahap Siklus I

Kategori	Jumlah	Peresentase	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	5	26,32 %	Belum		
Rendah	3	15,79%	Tuntas	8	42,11%
Sedang	8	42,11%			
Tinggi	3	15,79%			
Sangat Tinggi	0	0,00%	Tuntas	11	57,89%
Jumlah	19	100%		19	100%

Ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak Kelompok B TK Tunas Mekar II yaitu terdapat 8 anak yang termasuk kategori belum tuntas dengan persentase yang dicapai (42,11%) kemudian pada kategori berikutnya, terdapat 11 anak yang termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase yang dicapai (57,89%). Persentase ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan

tradisional *congklak* pada Kelompok B TK Tunas Mekar II menunjukkan meningkat 42,1% dibandingkan tahap observasi awal.

Siklus II

SdPelaksanaan tindakan kelas pada Siklus II dilaksanakan secara bertahap yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan/observasi, dan tahap refleksi. Adapun beberapa tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I yaitu: 1). Perencanaan Tindakan: Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan Siklus I meliputi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), skenario pembelajaran, media pembelajaran, rubrik penilaian, dan lembar observasi terhadap kemampuan kognitif anak. 2). Pelaksanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan Siklus II dimulai pada bulan Mei minggu ke-15 pada tanggal 23 Mei 2022, 24 Mei 2022, dan 25 Mei 2022. Siklus II dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah dipersiapkan. Pelaksanaan tindakan Siklus II dengan melibatkan kepala sekolah sekaligus sebagai guru kelas yaitu Ni Nyoman Triani, S.Pd sebagai observer dengan perincian pelaksanaan tindakan Siklus I. 3) Hasil Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus I, diketahui terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif. Hal ini dapat diamati dari bertambahnya jumlah anak yang mengalami peningkatan pada saat proses belajar langsung, persentase penguasaan dalam permainan tradisional *congklak*. Selain itu, terdapat peningkatan persentase ketuntasan dalam kemampuan kognitif melalui permainan tradisional *congklak* secara keseluruhan.

Hasil ketuntasan dalam kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* pada Kelompok B TK Tunas Mekar II pada tahap Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap observasi awal. Kategori yang termasuk dalam kriteria tuntas yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 2 anak (10,53%), pada kategori tinggi sebanyak 6 anak (31,58%), dan kategori sedang sebanyak 9 anak (47,37%), sedangkan yang termasuk dalam kategori belum tuntas yaitu kategori rendah sebanyak 2 anak (10,53%) dan sangat rendah tidak ada anak yang mendapatkan kategori sangat rendah

Tabel 3. Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Congklak* pada Kelompok B1 TK Tunas Mekar II pada Tahap Siklus II

Kategori	Jumlah	Peresentase	Ketuntasan	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	0	0,00%	Belum Tuntas	2	10,53%
Rendah	2	10,53%			
Sedang	9	47,37%	Tuntas	17	89,47%
Tinggi	6	31,58%			
Sangat Tinggi	2	10,53%			
Jumlah	19	100%		19	100%

Ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* Kelompok B TK Tunas Mekar II dapat dilihat pada Siklus II yaitu 2 anak yang termasuk kategori belum tuntas dengan persentase yang dicapai 10,53% kemudian pada kategori berikutnya terdapat 17 anak yang termasuk kategori tuntas dengan persentase yang dicapai 89,47%. Persentase ketuntasan kemampuan kognitif anak usia dini melalui

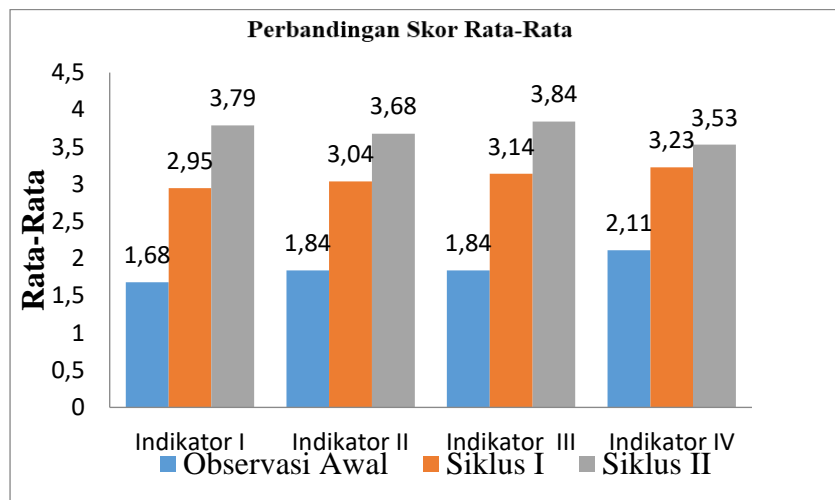
permainan tradisional congklak pada Kelompok B TK Tunas Mekar II menunjukkan meningkat 70,68% dibandingkan tahap observasi awal dan meningkat sebesar 31,58% dibandingkan Siklus I.

Pembahasan

Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak pada Kelompok B TK Tunas Mekar II pada Siklus I dalam indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ter”, mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit, yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain agar membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik. Proses pengembangan kecerdasan pada anak dapat dilakukan dari kegiatan-kegiatan sederhana salah satunya dengan cara bermain (Ali et al., 2021). Tahap Siklus I ditemukan beberapa hambatan, upaya untuk mengatasinya adalah guru melakukan pendekatan personal, memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan dan kegiatan awal agar anak mampu menggunakan permainan congklak dengan baik dan tertib sesuai aturan guru. Menjadikan suasana pada saat belajar berlangsung menjadi menyenangkan agar anak termotivasi untuk belajar (Lestari & Prima, 2019). Bermain suatu aktivitas yang langsung spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuh (Mulyani, 2016). Permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan dalam kegiatannya meskipun menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya gerak fisik saja (Sakura, 2020) Pelaksanaan konsep belajar mengajar yang diselenggarakan di PAUD seharusnya dilakukan dengan pembelajaran yang membuat anak senang, kreatif dan inspiratif supaya anak bisa aktif ketika belajar (Meuthia & Suyadi, 2021).

Kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif merupakan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Ita, 2021). Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran (Mulyasa, 2021).

Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak pada Kelompok B TK Tunas Mekar II juga dapat dilihat dari peningkatan rata-rata setiap indikator penelitian pada setiap siklus. Pada observasi awal, diperoleh rata-rata skor Indikator I sebesar 1,68; Indikator II sebesar 1,84; Indikator III sebesar 1,84 dan Indikator IV sebesar 2,11. Pada Siklus I diperoleh rata-rata skor Indikator I sebesar 2,95; Indikator II sebesar 3,04; Indikator III sebesar 3,14; dan Indikator IV sebesar 3,23. Pada Siklus II, diperoleh rata-rata skor Indikator I sebesar 3,79; Indikator II sebesar 3,68; Indikator III sebesar 3,84; dan Indikator IV sebesar 3,53 seperti yang tertera pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Perbandingan skor rata-rata kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* pada kelompok B TK Tunas Mekar II pada Tahap Observasi Awal, Siklus I, Siklus II (Sumber: Dokumen pribadi)

Berdasarkan Gambar 2 di atas, diketahui bahwa indikator dengan rata-rata skor tertinggi pada saat observasi awal, Siklus I, dan Siklus II yaitu Indikator IV (mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit) dengan perolehan rata-rata skor sebesar 2,96. Sedangkan Indikator dengan skor rata-rata terendah yaitu Indikator I (mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan) dengan perolehan penjumlahan sebesar 2,81. Indikator IV mendapatkan skor rata-rata tertinggi karena sesuai dengan kemampuan anak dalam mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit karena anak terbiasa belajar dari lingkungan sekitar untuk mengurutkan kelompok benda dari jumlah paling banyak sampai paling sedikit. Indikator I mendapat skor rata-rata terendah karena anak masih kesulitan dan kurang percaya diri mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Skor rata-rata setiap indikator tetap meningkat walaupun pada Indikator I mendapat skor rendah. Namun, pada setiap siklus Indikator I meningkat bersamaan dengan Indikator lainnya.

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak*. Adapun faktor pendukung antara lain: 1). Anak memiliki kesiapan belajar yang baik, taat pada aturan dalam mengikuti pembelajaran; 2). Anak mampu bersosialisasi dengan teman sebaya sehingga memotivasi anak-anak dalam proses belajar; 3) Antusiasme anak dalam bermain *congklak*; 4) Permainan tradisional *congklak* sangat menantang dan menyenangkan dimana anak fokus dengan permainan yang ada di depannya; serta 5). Dukungan dari sekolah dan guru. Sementara itu, faktor penghambat antara lain: 1). Masih ada anak yang kurang percaya diri dalam memainkan *congklak* dan 2) Masih ada anak yang kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Penutup Tingkat kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* pada Kelompok B TK Tunas Mekar II pada anak berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan yang diinginkan. Ketuntasan yang diperoleh pada tahap observasi awal mencapai (15,79 %) 3 anak dari 19 anak, selanjutnya pada Siklus I mencapai 57,89% 11 anak dari 19 anak. Tahap Siklus I ditemukan hambatan yang terjadi anak belum terbiasa memainkan *congklak*, kurang rasa percaya diri dalam memasukan kartu angka dan anak tidak mendengarkan perintah sesuai arahan guru. Upaya dalam mengatasi kendala tersebut yaitu guru harus membiasakan anak untuk memainkan *congklak* dan memberikan stimulasi untuk anak dapat percaya memasukkan kartu angka serta membiasakan anak mendengarkan sesuai dengan perintah selain itu upaya yang dilakukan adalah pemberian *reward* seperti stiker. Menjadikan suasana pada saat belajar berlangsung menjadi menyenangkan agar anak termotivasi untuk belajar. Kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* Kelompok B TK Tunas Mekar II pada Siklus II memperoleh persentase ketuntasan sebesar 89,47%. Hasil dari Siklus I dan Siklus II meningkat 31,58% yang telah melebihi indikator keberhasilan yaitu minimal 80% yang telah ditentukan. Perubahan ini disebabkan karena ditemukan peningkatan dalam kategori ketuntasan yang dicapai dari observasi awal, Siklus I dan Siklus II yang cukup baik dan pembelajaran dan metode yang digunakan sangat menarik yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional *congklak* pada Kelompok B TK Tunas Mekar II. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *congklak* mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak Kelompok B TK Tunas Mekar II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Ichsan, I., & Kasmianti, K. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Angka Dan Huruf Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 254–265. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8737>
- Fadlillah. (2016). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenamedia Group.
- Fydarliani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Permainan Congklak dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 214. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.499>
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ita, E. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT. Masya Expanding Management.
- Khadijah. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Kencana.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenamedia Group.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2019). Balinese Congklak Games, Maciwa, to Improve the Development of Symbolic Thinking in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–109.
- Meuthia, N., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian*

- Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 357–366.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (DIVA Press).
- Mulyasa. (2021). *Manajemen PAUD. Bandung*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nafiah, Q. N., & Maemonah, M. (2021). Analisis Pembiasaan Berbahasa Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 278–288.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9000>
- Paizaluddin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas(CLASSROOM ACTION RESEARCH)*. Alfabeta CV.
- Rozi, F., Mubarak, A. F., & Humaidah, H. (2021). Penggunaan Media Permainan Bola Angka Terhadap Kemampuan Mengenalkan Konsep Bilangan 1-10 pada Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 266–277. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8339>
- Sakura, H. (2020). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPS SD*. CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Wati, Y. S. (2021). *Implementasi Merdeka Belajar di PAUD*. Gava Media.