

PERMAINAN CONGLAK DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Putu Indah Lestari¹, Elizabeth Prima²

^{1,2}Program Studi PG-PAUD Fakultas Ekonomika dan Humaniora,
Universitas Dhyana Pura
Email: indahlestari@undhirabali.ac.id¹

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang yang diartikan sebagai perkembangan menunjukkan intelektual. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Usia 5-6 tahun merupakan tahap praoperasional. Tahap ini merupakan permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Perkembangan kemampuan kognitif anak menggunakan simbol untuk melambangkan objek, serta rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah permainan congklak. Dalam permainan congklak terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan congklak memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Kata kunci: congklak, kognitif, anak usia dini

ABSTRACT

Cognitive development is a development related to thinking ability which is defined as the development of intellectual. Cognitive development has important benefits for children's achievement in learning, because most learning is always related to thinking and remembering. Age 5-6 years is a preoperational stage. This stage is the beginning for children to build their ability to construct their thoughts. The development of children's cognitive abilities uses symbols to symbolize objects, and children's extraordinary curiosity about the environment. One of game that can improve the development of the values of children's cognitive 5-6 years is congklak. In the game of congklak there are fun and child-focused play activities. Congklak provides opportunities for children to carry out activities in accordance with the instructions of the teacher, children who are able to spell out by pointing out concrete objects. Activities that will be more interesting and learning goals can be achieved optimally

Keywords: congklak, cognitive, early childhood

1. Pendahuluan

Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dan stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya (Heryanti, 2014). Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek antara lain gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Pemegang peranan penting dalam mewujudkan generasi bangsa yaitu pendidikan yang berkualitas, yang dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik-motorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya.

Kognitif adalah tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif juga dipandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Proses utama yang digolongkan di bawah istilah kognisi mencakup: mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengkhayal kemungkinan, menghasilkan strategi, dan berfantasi. Faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Kognitif merupakan proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental dan ditandai dengan representasi suatu obyek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan dan nilai atau pertimbangan (Syadiah, 1995).

Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif (Mutiah, 2010). Melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan prilakunya. Bermain berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif. Berdasarkan cara berpikir anak masih dalam tahap pra-operasional, dalam proses pembelajaran perlu adanya alat pengantar yang bisa digunakan sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar anak. Media yang dapat digunakan yaitu permainan congklak. Congklak adalah permainan tradisional yang telah lama ada di Nusantara. Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman (Khasanah, 2011). Melalui permainan congklak kemampuan kognitif anak akan berkembang.

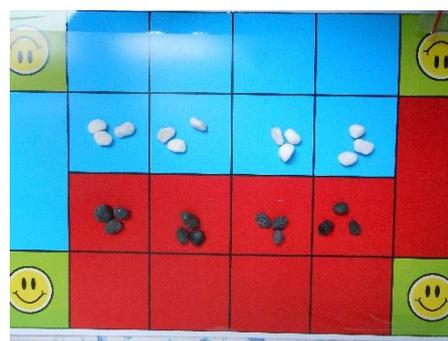
2. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Menganalisis dan mengungkapkan pengaruh permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang menggambarkan suatu keadaan objektif atau melukiskan peristiwa tertentu fakta-fakta atau keadaan ataupun gejala yang tampak kemudian diiringi dengan upaya pengambilan kesimpulan umum berdasarkan fakta-fakta historis tersebut. Penelitian ini dilakukan pada anak Taman kanak-kanak usia 5 – 6 tahun.

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan congklak adalah permainan tradisional yang telah lama ada di Nusantara yang pada saat ini telah mulai terlupakan keberadaannya. Melalui permainan congklak kemampuan anak dalam berpikir simbolik akan berkembang, hal ini di karenakan ketika bermain congklak biji yang ada di sisi pemain adalah milik masing-masing pemain (Susani dkk, 2017). Congklak merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh dua orang, memakai sebuah papan congklak yang memiliki 16 lubang, mempunyai biji congklak yang biasanya dari batu-batu kecil, cangkang kerang, biji tumbuhan, ataupun biji kelereng. Permainan congklak diyakini bersal dari tanah Afrika atau Arab, tetapi permainan tradisional ini juga cukup identik dengan permainan kebanyakan masyarakat di Pulau Jawa. Tidak hanya di Indonesia, permainan congklak ini juga dikenal di berbagai negara Asia yang diduga di sebarakan oleh pedagang-pedagang dari Arab. Di Nusantara, permainan ini dikenal dengan nama congklak, di negara Filipina dikenal dengan nama *sungka*.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Permainan congklak terkesan sederhana, tradisional dan mulai ditinggalkan, justru ternyata permainan ini mempunyai banyak sekali manfaat jika dimainkan oleh anak untuk perkembangannya. Manfaat dari permainan congklak antara lain: 1) dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir; 2) melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti halnya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan *numeric*; 3) untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan; 4) melatih anak dalam bekerjasama; dan 5) melatih emosi anak (Widyanti, 2014). Permainan congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran ketika menunggu giliran temannya bermain, melatih sportivitas, serta melatih kemampuan sosial anak. (Umayah, 2015). Selain itu, permainan congklak juga melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), serta melatih jiwa sportifitas (Widyanti, 2014). Permainan congklak menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan diantaranya yaitu menyebut urutan bilangan 1-10, membilang dengan menunjuk benda sampai 10, menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10. Melalui permainan tradisional congklak, kemampuan kognitif anak berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. (Umayah, 2015).



Sumber : <http://erwinmakalah.blogspot.com/2017/11/congklak.html>
Sumber: dokumen pribadi

Gambar 1. Permainan Congklak

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat (Khadijah, 2016). Kognitif merupakan kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan seperti: dalam aktivitas mengamati, menafsirkan memperkirakan, mengingat, menilai dan lain-lain. Faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental (Syaodih, 1995).

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Tahapan perkembangan kognitif Piaget (dalam Beaty, 2013) menunjukkan bahwa usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat pada usia tersebut, yakni mencapai 80%. Piaget (dalam Beaty, 2013) membagi pengetahuan yang anak-anak terdiri dalam 3 kategori, yaitu: pengetahuan fisik, pengetahuan logis matematis, dan pengetahuan sosial.

Perkembangan kognitif anak usia dini masuk dalam tahap praoperasional konkret (2-7 tahun). Manipulasi simbol merupakan karakteristik esensial dari tahapan ini. Hal ini sering dimanifestasikan dalam peniruan tertunda, tetapi perkembangan bahasanya sudah sangat pesat, kemampuan anak menggunakan gambar simbolik dalam berpikir, memecahkan masalah, dan aktivitas bermain kreatif akan meningkat lebih jauh dalam beberapa tahun berikutnya. Pemikiran pada tahap praoperasional konkret terbatas dalam beberapa hal penting. Menurut Piaget (dalam Syaodih, 1995), pemikiran itu khas bersifat egosentris, anak pada tahap ini sulit membayangkan bagaimana segala sesuatunya tampak dari perspektif orang lain. Berkaitan dengan masalah ini Piaget dikenal dengan eksperimennya melalui Tiga Gunung yang sering digunakan untuk mempelajari masalah egosentrisme. Karakteristik lain dari cara berpikir praoperasional yaitu sangat memusat (*centralized*).

Tingkat perkembangan kognitif anak usia 5 – 6 tahun sesuai dengan standar nasional pendidikan anak usia dini seperti pada Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak (STPPA) adalah acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (Permendikbud No 137 Tahun 2014).

Tabel 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Capaian Perkembangan
Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari; dan "paling/ter" 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung") 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCDMengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Berbagai hasil penelitian tentang peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan congklak anatra lain: 1) Permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak dengan capaian hasil yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan bahwa dari 18 anak, 12 anak (66,67%) telah mencapai ketuntasan belajar. Siklus II menunjukkan dari 18 anak, 16 anak (88,89%) sudah mencapai ketuntasan belajar. Terdapat peningkatan sebesar 22,22% perkembangan berpikir simbolik anak dari Siklus I ke Siklus II (Lestari dkk, 2018); 2) Permainan 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% (Heryanti 2014); 3) Nilai rata-rata kemampuan berpikir simbolik pada kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* melalui permainan congklak adalah 83,76, sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah 75,80 (Susiani dkk, 2017); 4) Penerapan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, pra siklus 36%, Siklus I 57%, Siklus II 82%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sampai 82% (Widyanti, 2014).



Sumber: dokumen pribadi



Sumber: dokumen pribadi

Gambar 2. Penerapan Permainan Congklak Sebagai Media Belajar

5. Simpulan

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Permainan ini mempunyai manfaat dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi anak. Sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia 0-7 tahun memasuki tahap praoperasional konkret yang mana pada tahap ini anak memiliki kemampuan menggunakan simbolik dalam proses berpikir. Melalui permainan tradisional congklak, kemampuan kognitif anak berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Perkembangan kemampuan kognitif anak menggunakan simbol untuk melambangkan objek, serta rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan hasil yang signifikan. Dalam permainan congklak terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan congklak dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bermain sambil belajar pada anak usia dini.

Pustaka Acuan

- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. 2011. *Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini*. Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1).

- Lestari, Putu Indah dan Elizabeth Prima, 2018. Penerapan Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan *Number Sense* dan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. Universitas Dhyana Pura
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susani, Ni Kadek Kwinda Putri, I Komang Ngurah Wiyasa, M.G Rini Kristiantari. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Melalui Permainan Congklak Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Anak*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 2 - Tahun 2017). Diakses tanggal 23 Februari 2018
- Syaodih, Ernawulan. 1995. Psikologi Perkembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Bandung: Mandar Maju. <https://doi.org/10.1017/CBO978110741532>
- Umayah, U., & Khotimah, N. 2015. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A*. *Paud Teratai*, 4(2).
- Widyanti, Ratna. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B Di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014*. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

