

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM  
PENGEMBANGAN KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA  
PERSADA KECAMATAN METRO UTARA**

**Abstrak**

Pendidikan berkewajiban mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Terutama pada aspek kognitif anak melalui Implementasi Permainan Tradisional Congklak. Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dalam pengembangan kognitif, 2) faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kognitif di taman kanak-kanak tiara persada kecamatan metro utara? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi faktor pendukung dan penghambat, dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada kecamatan Metro Utara melalui Permainan Congklak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada sudah cukup baik. Upaya yang dilakukan pendidik dalam mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan media permainan tradisional congklak mempermudah pendidik dalam menyampaikan ilmu dengan peserta didik. dengan demikian pendidik dapat melihat kemampuan kognitif anak. Adapun kesulitan yang ada yaitu apabila terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran serta memakan waktu yang lebih lama.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Kognitif, Permainan Tradisional Congklak*

**<sup>1</sup>Rahayu Kurniasih**  
**<sup>2</sup>Nindia Yuliwulandana**  
**<sup>3</sup>Uswatun Hasanah**  
<sup>1</sup>[rahayukurniasih06812@gmail.com](mailto:rahayukurniasih06812@gmail.com)  
<sup>2</sup>nindiasukidal@gmail.com;  
<sup>3</sup>uswahdeini@gmail.com  
<sup>1,2,3</sup>IAIN Metro Lampung

**PENDAHULUAN**

Indonesia negeri yang amat kaya ragam budaya serta hal-hal yang sangat menarik, sentuhan-sentuhan kearifan lokalnya tidak hanya tercermin dalam berbagai kerajinan tetapi juga tervisualisasikan dalam berbagai budaya social, jika dikupas satu persatu

mengenai kultur permainan tradisional, permainan-permainan itu amat sangat memiliki arti yang dalam. Keberagaman Indonesia begitu luas hingga permainan tradisionalpun bercabang luar biasa salah satunya permainan tradisional congklak, boleh jadi suatu permainan-permainan tradisional ini akan



diadopsi kedalam permainan virtual. Maraknya permainan modern, menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional, maka dari itu penulis berharap masyarakat antusias dalam mengembangkan permainan tradisional dan selalu kreatif agar anak-anak senang terhadap berbagai macam permainan tradisional.

Pendidikan yaitu suatu proses dengan menggunakan suatu metode tertentu sehingga seseorang dapat memperoleh atau mendapatkan pengetahuan, pemahaman serta cara bertingkah laku yang sesuai kebutuhan. Bisa juga pendidikan berarti suatu proses perubahan sikap serta tata laku seseorang atau kelompok untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran serta pelatihan.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan TPA, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. PAUD yaitu peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik yang berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, social emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai sejarah didaerah atau budaya tertentu yang didalamnya terdapat nilai-nilai kemanusiaan serta tidak merupakan dari hasil sebuah industry atau pabrik. Penulis menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai permainan tradisional 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.

Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yang berarti semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif yaitu perkembangan pikiran yang menggunakan bagian dari otak yang dipakai untuk mempertimbangkan, mengetahui dan memahami sesuatu.

Pada saat *prasurvey* penulis 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 Permainan *tradisional congklak* sudah dilakukan oleh pendidik di TK Tiara Persada 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. Sehingga, penulis mencoba melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan melakukan pembelajarannya di luar kelas melalui permainan tradisional congklak. Kemudian, sewaktu permainan di mulai, anak-anak langsung antusias untuk menyusun kembali, akan tetapi dari 14 anak yang ikut

bermain hanya 10 anak yang bisa menyelesaikan permainan tradisional congklak, 4 anak yang lainnya selesai dengan bantuan pendidik bahkan ada yang tidak mau menyelesaikan permainan congklak jadi, guru harus membantu untuk menyelesaikan permainan. Hasil dari wawancara guru kelas B yaitu Ibu Tuti Rahayu S.Pd bahwa anak yang bisa menyelesaikan permainan sudah pernah atau sering bermain, sedangkan anak yang dibantu dan tidak menyelesaikan belum pernah bisa dibilang belum mengetahui apa itu permainan congklak.

Pada saat melakukan observasi dikelas anak yang bisa menyelesaikan permainan sangat senang sekali dan anak yang tidak bisa menyelesaikannya ikut merasa senang karena sudah mengetahui 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.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data



menggunakan teknik wawancara, obeservasi, dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru kelas. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber, teknik analisa data menggunakan teknik analisis kualitatif.

## PEMBAHASAN

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau serupa dengan *knowing*, yang memiliki arti mengetahui. *Cognition* dalam arti yang luas memiliki arti yakni kemampuan berpikir atau belajar untuk mempelajari konsep baru dengan menggunakan keterampilan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif sangat diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, yang dilakukan dengan rasa, meraba, ataupun dengan di cium melalui panca indera yang dimilikinya. Kemudian agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera secara abstraknya sehingga dengan pengetahuannya yang didapat tersebut berguna bagi kehidupannya.

Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar

perkembangan manusia, meyakini kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benarbenar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu Faktor hereditas (keturunan), Faktor lingkungan, Faktor kematangan, Faktor pembentukan, Faktor minat dan bakat.

Permainan tradisional di era sekarang hampir saja punah jika tidak di lestarikan lagi, permainan tradisonal sebagai salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di seluruh penjuru nusantara. Terutama untuk mereka yang saat ini tinggal diperkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tidak mengenali permainan tradisional salah satunya permainan tradisional congklak, penulis sangat menyayangkan dengan permainan yang hampir saja tidak dikenali oleh anak di era sekarang. Karena permainan tradisional ini sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan suatu manfaat untuk perkembangan fisik serta mental anak, permainan tradisional ini memiliki banyak



sekali manfaat baik itu untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi perkembangannya.

Perbedaan kemampuan kognitif setiap anak tentunya berbeda-beda, tergantung pada perkembangan dirinya. Ada yang perkembangannya sangat pesat dan adapula yang perkembangannya lambat karena mengalami hambatan. Implementasi permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini seperti diungkapkan salah satu ahli bahwa fungsi dari permainan tradisional seperti adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan keterampilan pada anak.

Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidikan dalam aktivitas proses pembelajaran baik didalam kelas maupun di luar kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan dan kompetensi yang diharapkan merupakan salah satu yang terpenting sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas. Media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat menyampaikan sebuah materi pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengingat media pembelajaran memiliki banyak manfaat.

Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk bisa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin ia capai. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar mengajar. Kemudian siswa akan mengarahkan perhatiannya terhadap materi pembelajaran, serta dengan penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan memberikan pengalaman belajar yang sama kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi bahwa kemampuan kognitif anak berbeda-beda tergantung dengan tingkat perkembangan anak tersebut, serta implementasi permainan tradisional congklak di TK Tiara Persada sudah dilakukan cukup baik, dengan diperkenalkannya kegiatan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kognitif anak di sekolah tersebut, sehingga anak-anak bisa mengembangkan kognitifnya.

Faktor penghambat dalam mengembangkan kognitif anak yaitu kurangnya percaya diri pada diri anak dan rasa malas karena ketidak tahuan anak terkait permainan tradisional congklak yang dimana anak di era sekarang sering bermain handphone atau bisa



disebut gadget ketika dirumah sehingga ketika anak diajak bermain diluar rumah ia kurang berminat. Maka dari itu, guru selalu memberikan permainan tradisional lain untuk menarik perhatian dan minat anak sekaligus mengenalkan terhadap anak tentang permainan tradisional yang mana bisa mengembangkan perkembangannya khususnya pada aspek kognitif. Sedangkan, untuk faktor pendukung cukup dengan dukungan dari orangtua yang selalu membantu dalam proses belajar anak dan melihat perkembangan anak-anak ketika belajar dari rumah ini, serta partisipasi guru, sarana prasarana belajar yang baik yang mampu mendukung perkembangan serta belajar anak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, baik yang didapat dari observasi, wawancara maupun dokumentasi dengan kepala sekolah, pendidik di TK Tiara Persada tentang bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Tiara Persada. Pada penerapan ini pendidik sudah dibidang cukup baik dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif didik itu memerlukan bantuan media ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menunjang

berjalannya proses belajar mengajar. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima materi yang telah disampaikan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jelaskan pada sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan, bahwa penerapan media pada pembelajaran, sebagai berikut : Implementasi media congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan terutama dalam kegiatan berhitung telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan, penggunaan media congklak walaupun penggunaan awalnya terasa sulit dikarenakan peraturannya yang bagi anak tingkat kesulitannya tinggi, tapi dengan bimbingan, kemampuan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran serta diberikan penghargaan pada setiap anak yang berhasil. Faktor pendukung yaitu keaktifan dan kesiapan anak, dukungan serta partisipasi guru, serta sarana dan prasarana belajar yang baik. Kemudian faktor penghambat anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri, terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja



sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta Timur: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014).

Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).

Lia Ricka Pratama, *Perkembangan Anak* (Lampung: Cv. Laduny Alifatma, 2017).

Khadijah, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini", (Medan: Perdana Publishing: 2016).

Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Persana Mulia Sarana, 2012)

Muhibbin Syah, "*Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010).

Noor Rahmad Ali Dkk, *Perkembangan Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; Editie Pustaka, 2016)

Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016).

Ratna Juita, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto

Kaciak Maninjau", *Jurnal Pesona PAUD* Vol. 1 No. 1, 2012.

Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, VOL 5, Edisi 1, Juni 2016,