

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP
KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA DAN KARAKTER JUJUR
ANAK DI PAUD SELVA BUANA KOTA BENGKULU**

Ulan Dwi Desari

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Email: ulandwid@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti membahas pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak pada kelas TK B di PAUD Selva Buana Kota Bengkulu. Penelitian ini dilatar belakangi lambatnya kecerdasan logika matematika anak, seperti anak menghitung kadang masih tidak berurutan, pada hitungan di atas 10 masih butuh bantuan guru, dan ada juga sebagian anak yang masih keliru dalam berhitung dengan menggunakan angka. Selain itu, kurangnya karakter jujur anak, seperti anak mengambil mainan temannya, curang dalam bermain, berbohong ketika pendidik menanyakan perilaku anak selama bermain, dan anak membanggakan diri ketika permainannya selesai dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas TK B PAUD Selva Buana yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : a) terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak dengan dibuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,149 > 2,056$), b) terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak dengan dibuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,6 > 2,056$), c) terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak karena Dengan bermain congklak, anak mulai bisa berhitung secara berurutan, dapat berhitung di atas 10 tanpa bantuan guru, anak dapat berhitung dengan angka, anak tidak lagi mengambil permainan temannya, tidak curang, tidak berbohong, dan dapat mengendalikan perasaannya.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Congklak, Kecerdasan Logika Matematika, Karakter Jujur

Abstract

In this study, the researcher discussed the effect of traditional congklak game on the intelligence of mathematical logic and the honest character of the children in B class of Selva Buana kindergarten Kota Bengkulu. This study was based on the children's slow intellectual logic of mathematics, such as counting. Children sometimes are still not in sequence to count above 10 and still need teachers' help, and also there are some children who are still mistaken in counting by using numbers. In addition, the lack of a child's honest character, such as a child takes his friend's toys, cheats in playing, lies when educators ask about child's behavior during play, and the child prides himself when the game finishes well. The purpose of this research was to know the influence of traditional congklak game on the intelligence of mathematical logic and the honest character of the children. The type of research used was quantitative research correlation. Subjects in this study were all B class students in Selva Buana kindergarten which amounted to 14 children, consisting of 5 girls and 9 boys. The results showed that: a) there was influence of traditional congklak game to the children's intelligence of mathematical logic, proven that $t_{count} > t_{tabel}$ ($4,149 > 2,056$), b) there was influence of traditional game congklak to children's honest character, proven that $t_{count} > t_{tabel}$ ($11,6 > 2.056$), c) there was the influence of traditional congklak game on the intelligence of mathematical logic and the honest character of the children because of playing congklak, the children began to count in sequence, can count on 10 without the help of the teacher, the children can count

with numbers, the children no longer takes his friend's toys, not cheating, not lying, and can control his feelings.

Keywords: *Congklak Traditional Game, Math Logic Intelligence, Honest Character*

Pendahuluan

Manusia secara terus-menerus berkembang dan berubah yang dipengaruhi pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya. Perkembangan berlangsung secara terus-menerus sejak masa konsepsi sampai mencapai kematangan atau masa tua. Dalam hubungannya dengan proses belajar-mengajar (pendidikan), pentahapan perkembangan yang dipergunakan sebaiknya bersifat elektif, maksudnya tidak terpaku pada suatu pendapat saja tetapi bersifat luas.¹

Pendidikan tidak hanya dapat menyekolahkan anak di sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna (*komprehensif*) agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, negara dan agama. Anak seperti itu adalah dalam kategori sehat dalam arti luas, yakni sehat fisik, mental emosional, mental intelektual, mental sosial, dan mental spiritual. Pendidikan hendaklah dilakukan sejak dini yang dapat dilakukan dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam pendidikan haruslah meliputi tiga aspek, yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²

Disahkannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada tanggal 8 Juli 2003 merupakan bukti komitmen bangsa Indonesia, untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Jadi, sangat penting bagi orangtua maupun guru memberikan pendidikan kepada anak sejak usia dini, karena pada masa ini merupakan masa keemasan anak yang harus diberikan stimulasi yang sebaik mungkin sehingga nantinya dapat menciptakan generasi yang baik di masa mendatang.

Selain mendapatkan pendidikan, anak-anak juga memiliki kebebasan untuk bermain. Maksudnya adalah bermain merupakan bagian dari dunia anak. Masa kanak-kanak merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia, oleh karena itu, pada masa ini anak harus diberi kebebasan untuk bermain dan beraktivitas.⁴ Selain menyenangkan, bermain juga cara untuk memperoleh pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar seraya bermain.

Menurut Hardiyanti Pratiwi (2015:33-34) ada berbagai macam permainan yang dapat dimainkan oleh anak sehingga menciptakan suasana gembira, senang, dan bahagia, serta terdapat pembelajaran di dalamnya. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat diperkenalkan kepada anak dari permainan tradisional hingga permainan modern. Akan tetapi, pada saat ini seiring dengan perkembangan teknologi seperti televisi, video game, dan game online yang termasuk permainan modern yang banyak menghiasi dan menyugahi hiburan anak-anak, membuat permainan-permainan tradisional semakin terasing dan dilupakan.

¹Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 17.

²Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 2005), h. 83.

³Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 87.

⁴Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 168.

Dengan bermain, dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, di antaranya aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan aspek seni. Di PAUD Selva Buana, aspek-aspek tersebut dapat dikembangkan oleh setiap anak, namun dalam aspek kognitif dan nilai agama dan moral, perkembangan anak dalam kecerdasan logika matematika serta karakter jujur anak masih tergolong lambat.

Dalam hal ini peneliti akan memperkenalkan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak, karena selain memperkenalkan kembali permainan tradisional yang hampir terlupakan, permainan tradisional congklak dapat bermanfaat bagi perkembangan anak, yaitu ketika bermain, anak diajarkan untuk tidak berbohong, anak belajar untuk menghargai teman, anak belajar berhitung, dan secara tidak langsung dapat melatih motorik halus anak.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak?; Apakah ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak?; Bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak?.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak, untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak, dan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan metode korelasi, sebab dalam penelitian ini mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak dengan pengujian hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif merupakan dugaan tentang adanya hubungan antar variabel dalam populasi yang akan diuji melalui hubungan antar variabel dalam sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 201:224). Terdapat tiga macam bentuk hubungan antar variabel, yaitu hubungan simetris, hubungan sebab akibat (kausal), dan hubungan interaktif (saling mempengaruhi).

Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat yang besar selain bagi dirinya sendiri dan juga bagi pergaulannya di masyarakat.⁵

Kecerdasan tidak diukur dengan angka atau nilai raport, tetapi dengan kemampuan untuk memecahkan masalah atau menawarkan solusi alternatif terhadap persoalan yang dihadapi di tengah kehidupan. Dengan kata lain, anak didik yang cerdas adalah anak didik yang serba mampu mengatasi persoalan hidupnya, termasuk mengatasi berbagai persoalan sekolahnya.⁶

Kecerdasan logis-matematis adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika, antara lain mengenal bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, *game* strategi, dan atau petunjuk grafik.⁷

Kecerdasan logika matematika (*logical mathematical intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam mencari dan menemukan pola yang digunakan untuk melakukan kalkulasi hitung, berpikir abstrak, berpikir logis, dan berpikir ilmiah. Kemunculan kecerdasan ini dapat dilihat baik dari kemampuan menemukan perbedaan pola-pola

⁵Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

⁶Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, h. 143-144.

⁷Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 58.

logika dan numerik, maupun kemampuan melakukan argumentasi yang panjang teratur dengan pola pikir yang terstruktur secara logis dan ilmiah. Proses yang digunakan tersebut termasuk ke dalam kecerdasan logika matematika.⁸

Anak usia 4-6 tahun yang memiliki kecerdasan logika matematika dapat diidentifikasi dari beberapa hal, di antaranya adalah:⁹

1. Dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Dapat memberikan penjelasan secara logis atau rasional.
3. Sering bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain.
4. Suka melakukan berbagai eksperimen.
5. Dapat menyusun benda, peristiwa, dan orang sesuai dengan kategori.
6. Dapat menyusun benda, peristiwa, dan orang sesuai dengan hirarkinya.
7. Mudah memahami hubungan sebab akibat.

Intelegensi orang satu dengan yang lain cenderung berbeda-beda. Hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan logika matematika, antara lain sebagai berikut:¹⁰

1. Faktor pembawaan, di mana faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir.
2. Faktor minat dan pembawaan yang khas, di mana niat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.
3. Faktor pembentukan, yang merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
4. Faktor kematangan, di mana tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Setiap organ baik fisik maupun psikis, dapat dikatakan telah matang, jika ia telah tumbuh dan berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
5. Faktor kebebasan, yang memiliki arti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Karakter Jujur Anak

Karakter secara bahasa (etimologi), berasal dari bahasa Latin yaitu *kharakter*, *khasrassaein*, dan *kharax*, dalam bahasa Yunani *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam dan membuat dalam. Dalam bahasa Inggris *character* dan dalam bahasa Indonesia lazim digunakan dalam istilah karakter. Sedangkan secara terminologi, karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa. Selain itu, karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

Karakter berkaitan dengan suatu sifat yang memiliki kualitas yang baik, tepatnya sering dimaknai berkaitan dengan moral, etika, dan nilai-nilai. Karakter adalah watak atau sifat, dan fitrah yang ada pada diri manusia. Mengenal karakter dengan baik sangat penting karena karakter seseorang mempengaruhi kehidupannya, dan mempengaruhi orang lain, dan dunia dalam banyak cara.¹¹

Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, maupun pekerjaan. Jujur dalam berbicara, bertindak, bahkan dalam berpikir merupakan cermin keutuhan pribadi Rasulullah SAW. Kejujuran bukan hanya diucapkan, bukan pula dijadikan simbol atau jargon, melainkan harus menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan perilaku, satunya kata dan perbuatan adalah intisari kejujuran.¹²

Penanaman dan penumbuhan sikap jujur dapat ditempuh melalui pemberian pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter memiliki tujuan, yaitu

⁸Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 4.

⁹Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, h. 4.

¹⁰Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 74-75.

¹¹Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 184.

¹²Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter, Landasan, Pilar, dan Implementasi*, h. 64-65.

memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai kejujuran agar terwujud dalam perilaku anak, baik ketika anak-anak masih dalam proses bersekolah maupun setelah lulus. Penguatan dan pengembangan nilai-nilai kejujuran memiliki makna bahwa pendidikan dalam setting sekolah bukan sebagai dogmatisasi nilai kepada peserta didik agar memahami dan merefleksi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian.

Individu yang memiliki karakter jujur, indikatornya bahwa individu tersebut selalu bertindak:¹³

1. Dapat dipercaya.
2. Tidak menipu atau mencuri.
3. Dapat diandalkan.
4. Apa yang dikatakan itulah yang dilakukannya.
5. Memiliki keberanian untuk melakukan hal yang benar.
6. Membangun reputasi yang baik.
7. Menjadi setia atau loyal terhadap keluarga, teman, dan Negara.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter jujur anak, di antaranya adalah:¹⁴

1. Keluarga

Keluarga adalah tempat pertama dan utama di mana seorang anak dididik dan dibesarkan. Segala perilaku orangtua dan pola asuh yang diterapkan di dalam keluarga pasti berpengaruh dalam pembentukan kepribadian atau karakter seseorang.

2. Sekolah

Sekolah merupakan tempat yang strategis untuk pendidikan karakter, karena anak-anak dari semua lapisan akan mengenyam pendidikan di sekolah, sehingga apa yang didapatkan di sekolah akan mempengaruhi pembentukan karakternya.

3. Masyarakat

Pembentukan karakter perlu dilakukan secara menyeluruh. Keluarga pada masyarakat yang kompleks seperti ini terkadang kurang efektif mendidik akarakter kepada anak-anaknya, sehingga perlu dibantu dengan pendidikan karakter di sekolah. Institusi sekolah yang berada di lingkungan masyarakat adalah wahana yang efektif untuk pendidikan karakter. Berhubung sekolah berada dalam sebuah komunitas, maka masyarakat setempat harus peduli dengan peran sekolah dalam membangun karakter murid-muridnya.

Kegiatan Bermain Anak Usia Dini

Dunia anak merupakan dunia bermain yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.¹⁵

Bermain atau permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu.¹⁶

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan diarahkan. Bermain bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat

¹³Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 186.

¹⁴Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2004), h. 15.

¹⁵Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 149.

¹⁶Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), h. 283.

tersebut. Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan.¹⁷

Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika permainan hakikatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan dan permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tidak hanya diartikan sebagai permainan-permainan yang bersifat aktif. Segala kebiasaan yang bersifat menyenangkan dan biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu baik itu nyanyian dan leluconpun biasa dikatakan sebagai permainan tradisional. Sepanjang memiliki sejarah dan masih diturunkan kepada beberapa generasi.¹⁸

Permainan tradisional adalah permainan-permainan rakyat yang bersifat menyenangkan baik yang memiliki muatan-muatan verbal, imajinatif, dan muatan fisik, yang diwariskan dari satu generasi kepada generasi berikutnya.¹⁹

Manfaat permainan tradisional menurut Herdiyanti Pratiwi, ada beberapa hal yaitu:²⁰

1. Untuk Perkembangan Aspek Fisik Motorik Anak

Masa kanak-kanak adalah masa dimana energi anak harus disalurkan melalui berbagai kegiatan bermain yang memiliki muatan gerakan fisik. Dengan melakukan berbagai kegiatan fisik, anak-anak akan mengoptimalkan fungsi-fungsi dari otot-otot besar dan kecil mereka sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Selain itu, tentunya mereka akan menjadi sehat dan bugar.

2. Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Anak

Agar anak dapat bermain bersama anak-anak yang lain, mereka harus percaya diri dan berani untuk belajar berkomunikasi. Ketika anak mencoba untuk berkomunikasi, anak belajar untuk menyampaikan sebuah bahasa dan memahami apa yang disampaikan oleh teman-temannya. Selain itu, ketika bermain permainan tertentu anak akan mendengar berbagai kosa kata baru yang kemudian akan semakin memperkaya kemampuan berbahasa anak.

3. Untuk Perkembangan Aspek Sosial Anak

Seiring dengan bertambahnya usia anak, orangtua harus mulai membiasakan mereka untuk bertemu dengan orang-orang yang baru dan berpisah dengan orangtua yang selalu berada di sekitar mereka. Dengan bertemu orang-orang yang baru, khususnya dengan anak-anak yang seusia mereka, anak akan belajar banyak hal seperti berbagi makanan, bergantian saat menggunakan mainan, dan lain-lain.

4. Untuk Perkembangan Aspek Emosional Anak

Bermain merupakan salah satu cara untuk menyalurkan emosi anak. Ketika anak bermain semua perasaan yang tidak mengenakkan bagi mereka dapat mereka lepaskan dan lupakan setelah mereka bermain. Selain itu ketika bermain, mereka juga belajar untuk mengalami sendiri berbagai hal yang tentunya membentuk emosi mereka ke arah yang positif.

5. Untuk Perkembangan Aspek Moral Anak

Ketika anak bermain bersama teman-temannya, di sinilah biasanya mereka akan mengalami banyak hal yang membuat mereka mengerti mengapa sesuatu dianggap baik dan sopan, mengapa sesuatu dianggap kurang tepat, dan mengapa harus menghormati dan menolong teman.

6. Untuk Perkembangan Aspek Kognitif Anak

¹⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 150-151.

¹⁸Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 34.

¹⁹Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 34-35.

²⁰Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 35-41.

Aspek kognisi yang dimaksud adalah daya ingat dan daya nalar anak. Banyak sekali konsep dasar yang dipelajari oleh anak ketika mereka bermain. Seperti mengenal warna, bentuk, arah, huruf, dan angka. Konsep-konsep dasar ini akan sangat mudah diingat dan dikenal oleh anak-anak melalui kegiatan bermain ketimbang belajar. Ketika anak bermain, anak akan melakukannya secara sukarela dan riang gembira.

7. Untuk Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas atau daya cipta dapat dikembangkan dalam diri anak melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Anak akan merasa senang, puas, dan merasa berbeda dari anak yang lain jika ia diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya secara bebas tanpa dibatasi oleh orang-orang di sekitarnya.

8. Untuk Perkembangan Pengetahuan dan Wawasan Anak

Salah satu karakteristik anak adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar dan senang mengeksplor hal-hal yang baru bagi mereka. Ketika anak bermain, secara tidak langsung mereka diberi kesempatan untuk mengenal dan mengetahui banyak hal baru.

9. Untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan Anak

Pendengaran, penglihatan, pembau mengecap dan meraba adalah lima panca indra yang perlu diasah agar anak menjadi peka dan tanggap terhadap hal-hal yang ada di sekitar mereka. Semua itu dapat dilakukan dengan mengajak mereka berbagai kegiatan bermain seperti mendengarkan cerita, mengajak berbicara, menyanyi, mengamati berbagai warna dan meraba berbagai tekstur benda.

10. Sebagai Media Terapi

Bermain dapat digunakan untuk terapi terhadap anak yang dianggap memerlukan perlakuan khusus. Untuk melakukan terapi bermain ini tentunya tidak sembarangan, terapi ini harus dilakukan oleh orang yang benar-benar mengerti dan memiliki pendidikan khusus.

11. Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak (*Multiple Intelligences*)

Dengan memperhatikan hal tersebut, maka tentunya permainan tradisional perlu untuk selalu kita perkenalkan kepada anak-anak karena telah terbukti mempunyai banyak kemanfaatan bagi si pemainnya. Namun tentunya semua itu memerlukan peran orang dewasa dalam hal ini guru dan orangtua untuk memberi cukup waktu dan kegiatan bermain yang terarah dan sesuai dengan anak.

Permainan congklak dimainkan di atas papan yang memiliki lubang-lubang tempat meletakkan biji permainan. Biji ini dapat berupa batu/kelereng/biji-bijian atau yang lain. Cara memainkan congklak dimulai dengan membagi biji ke seluruh lubang dengan jumlah sama, kecuali lubang yang dijadikan lumbung penyimpanan (lubang ujung kanan dan ujung kiri). Tiap anak menguasai biji-biji terdapat satu baris di dekatnya.

Congklak atau dakon disebut juga badaku menurut bahasa banjar. Kata badaku diambil dari kata dasar “daku” dengan tambahan awalan “ba” yang berarti melakukan permainan dengan mempergunakan alat yang disebut “padakuan”. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak di dalam rumah atau di teras rumah.²¹

Dahulu, congklak dibuat dari kayu dengan ukuran panjang lebih kurang 60 cm, lebar 15 cm, dan tinggi 5 cm. Pada permukaannya diberi dua buah lubang sejajar dalam baris lima, tujuh, atau sembilan. Ujung kiri dan kanannya diberi lubang yang lebih besar yang disebut “rumah”.

Perlengkapan lainnya adalah “anak daku” yang terdiri dari batu kerikil atau buji bulat dan kecil. Jumlah anak daku tersebut sesuai dengan jumlah lubang padakuan. Satu lubang padakuan diisi 5 biji, jika lubang padakuan ada 10 (selain lubang rumah), atau diisi 7 jika lubang padakuan ada 14, dan seterusnya. Tetapi pada

²¹Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 62.

saat ini padakuan sudah tersedia di toko-toko mainan baik yang terbuat dari kayu maupun plastik.²²

Adapun cara bermain congklak adalah:²³

1. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak.
2. Pemain berhak memiliki lubang yang ada di sisi hadapannya dan satu buah lubang besar “rumah” yang berada disalah satu ujung padakuan.
3. Para pemain menentukan siapa yang boleh bermain terlebih dahulu dengan cara suit.
4. Misal A yang menang suit, maka anak A mulai mengambil isi anak daku di lubang pertama sebelah kanan. Dia membagi-bagikan satu biji di masing-masing lubang miliknya, yaitu lubang arah ke kiri nomor 2, 3, 4, dan 5 serta terakhir lubang rumah.
5. Pemain A dapat terus bermain jika biji yang dibagikan tidak habis. Jika anak daku jatuh di lubang yang kosong maka pemain A dianggap “mati”.
6. Permainan dilanjutkan oleh anak B.

Permainan ini memiliki manfaat yang penting untuk perkembangan anak di antaranya:²⁴

1. Aspek perkembangan moral keagamaan

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

2. Aspek perkembangan sosial emosional

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

3. Aspek perkembangan kognitif

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

4. Aspek perkembangan fisik motorik

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

Pembahasan

Bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat anak bermain. Oleh karena itu, bermain memberi anak peluang berkembang tanpa melalui aturan ketat.²⁵ Ada banyak permainan yang dapat dimainkan oleh anak, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Dalam hal ini permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

Dengan memberikan permainan tradisional kepada anak, tidak hanya menyenangkan namun memperkenalkan permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur.

Selain bermain menyenangkan dan mengandung nilai budaya, juga terdapat manfaat permainan tradisional, di antaranya adalah pada aspek moral anak yaitu anak dapat mengerti mengapa suatu dianggap baik dan sopan, mengapa suatu dianggap kurang tepat, dan mengapa harus menghormati dan menolong teman. Selain itu juga terdapat manfaat dalam perkembangan aspek kognitif anak, yaitu daya ingat dan daya nalar anak ketika bermain, misalnya dalam mengenal warna, bentuk, arah, huruf, dan angka.²⁶

²²Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 62-63.

²³Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 63-64.

²⁴Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 64-65..

²⁵Bonny Danuatmaja, *Terapi Anak Autis di Rumah*, (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h. 104.

²⁶Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 35-41.

Adapun salah satu permainan tradisional yang dapat dikenalkan kembali kepada anak adalah permainan tradisional congklak yang juga bermanfaat pada perkembangan aspek moral dan kognitif anak. Permainan congklak dimainkan di atas papan yang memiliki lubang-lubang tempat meletakkan biji permainan. Biji ini dapat berupa batu/kelereng/biji-bijian atau yang lain. cara memainkan congklak dimulai dengan membagi biji ke seluruh lubang dengan jumlah sama, kecuali lubang yang dijadikan lumbung penyimpanan (lubang ujung kanan dan ujung kiri).

Permainan tradisional congklak ini memiliki manfaat yang penting untuk perkembangan anak di antaranya adalah aspek moral keagamaan yaitu pada pembentukan karakter jujur anak ketika bermain, anak-anak diajarkan untuk tidak berbohong, biasanya ada saja anak berbohong saat membagi biji dakuan. Selain itu anak dapat membedakan sikap baik dan buruk dilakukan ketika bermain. Selain itu, manfaat pada aspek perkembangan kognitif saat bermain congklak juga terbentuk, yaitu Dengan membagikan biji daku, secara tidak langsung anak belajar berhitung, mengenal pola pembagian dan mengetahui perbedaan antara yang sedikit dengan yang lebih banyak.²⁷

Dari hasil penelitian, nilai rata-rata *Pre Treatment* kecerdasan logika matematika

anak yaitu 39,71 mengalami peningkatan menjadi 44,92 pada saat dilakukan *Post Treatment*, setelah anak diberikan permainan tradisional congklak. Nilai t dibandingkan dengan $t_k = 14 + 14 - 2 = 26$. Dengan $t_k = 26$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka $t_{\text{tabel}} = 2,056$. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($4,149 > 2,056$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak. Sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Selain itu, nilai rata-rata *Pre Treatment* karakter jujur anak yaitu 25,5 mengalami peningkatan menjadi 30,7 pada saat dilakukan *Post Treatment*, setelah anak diberikan permainan tradisional congklak. Nilai t dibandingkan dengan $t_k = 14 + 14 - 2 = 26$. Dengan $t_k = 26$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka $t_{\text{tabel}} = 2,056$. Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($11,6 > 2,012$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak. Sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Pada saat anak diberikan permainan tradisional congklak, pendidik melakukan penilaian dengan menggunakan form penilaian perkembangan anak dengan menggunakan daftar ceklis yang berisi indikator kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak. Saat bermain, dapat dilihat perkembangan anak, mulai dari anak menghitung setiap lobang congklak dan biji congklak yang dapat di ceklis ke dalam lembar penilaian perkembangan anak. Ada sebagian anak dalam membilang 1-10 masih dalam tahap Mulai Berkembang, ada juga sampai pada Berkembang Sangat Baik, Begitu juga dengan membilang 10-20.

Selain menghitung jumlah lobang congklak dan biji congklak, anak juga diberikan lambang bilangan 0-9 untuk mencocokkan apa yang mereka hitung dengan bilangan yang cocok. Misalnya, anak menghitung biji congklak ada 7 biji kemudian anak mengambil lambang bilangan yang cocok yaitu angka 7. Kemudian secara spontan anak juga dapat memahami konsep penambahan dan pengurangan yaitu jika biji congklak diambil dalam satu lobang maka akan berkurang jumlah biji congklak tersebut, begitu juga dengan biji congklak yang dimasukkan ke dalam lobang lain yang secara logis jumlahnya juga bertambah.

Kecerdasan logika matematika juga termasuk pada mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna yang mendukung kemampuan berfikir logis dan pemecahan masalah bagi anak. dalam hal ini, peneliti memberikan kertas warna yang berbeda dengan bentuk yang berbeda pula. Di sela bermain congklak, anak juga dapat mencocokkan ukuran yang sama yaitu kecil dan besar, bentuk yang sama yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga, serta warna yang sama yaitu merah, kuning, dan

²⁷Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 64-65.

hijau. Dengan demikian terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak

Karakter jujur juga dapat berpengaruh saat anak bermain permainan tradisional congklak, yaitu anak dapat belajar untuk tidak berbohong dengan memasukkan 1 biji congklak ke setiap lobang dan apabila biji congklak tepat pada lobang yang kosong maka anak mau bergiliran main dengan temannya. Selain itu juga anak bermain sesuai dengan aturan yang melakukan dengan cara yang disepakati seperti melakukan suit, anak tidak mencuri biji congklak temannya serta anak senang bermain dengan temannya dan dapat mengendalikan perasaannya ketika menang dan kalah, yaitu tidak membanggakan diri dan mengejek teman ketika menang serta tidak menyerah bermain ketika kalah.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa setelah anak diberikan permainan tradisional congklak, kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak dapat meningkat karena anak dapat bermain sambil belajar. Sehingga terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kecerdasan Logika Matematika dan Karakter Jujur Anak, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika anak. hal ini terbukti dengan melihat nilai $t = 4,149$ yang dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,056$ dengan tarafkesalahanditetapkansebesar 5%, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,149 > 2,056$). Perhitungan tersebut diambil dari hasil ceklis form penilaian perkembangan anak saat diberikan permainan tradisional congklak yang berisi indikator kecerdasan logika matematika dengan klasifikasi tingkat perkembangan BB, MB, BSH, BSB dan dijumlahkan dengan total skor anak. Maka terdapat hasil akhir perhitungan tersebut.
2. Terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak. hal ini terbukti dengan melihat nilai $t = 11,6$ yang dibandingkan dengan $t_{tabel} = 2,056$ dengan taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,6 > 2,056$). Perhitungan tersebut diambil dari hasil ceklis form penilaian perkembangan anak saat diberikan permainan tradisional congklak yang berisi indikator karakter jujur dengan klasifikasi tingkat perkembangan BB, MB, BSH, BSB dan dijumlahkan dengan total skor anak. Maka terdapat hasil akhir perhitungan tersebut.
3. Terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kecerdasan logika matematika dan karakter jujur anak. Karena, anak diberikan permainan tradisional congklak yang bermanfaat bagi perkembangan aspek kognitif yaitu kecerdasan logika matematika dan aspek agama dan moral yaitu karakter jujur anak.

Daftar Pustaka

- BonnyDanuatmaja, *Terapi Anak Autis di Rumah*. (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h. 104.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 75
- HardiyantiPratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), h. 35.
- Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h. 18.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 2005), h. 83
- Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 4.

Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter, Landasan, Pilar, dan Implementasi*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 64
NuraniYuliani, SujionoBambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 58.
Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation,2004), h. 15.
Suyadi., *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), h. 143.
SyamsuYusuf,*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 17.

Riwayat Hidup Penulis

Nama : Ulan Dwi Desari
Ttl : Lubuk Rumbai, 12 Desember 1994
Alamat : Desa Muara Kelingi
Nama Ibu : Siti Aisah
Nama Ayah : Badri
No. Hp : 081532485587
Pendidikan :
SD N. 02 Muara Kelingi 2006
SMP N. Muara Kelingi 2009
SMA N. Muara Kelingi 2012
S1 BKI IAIN Bengkulu 2016
S2 PIAUD IAIN Bengkulu 2018

