
**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI TK AL-ZIQRI
KOTA PADANG**

Evi Desmariansi¹, Zulfahman Siregar², Sri Ayu Nengsih³, Didiek Wahyudi⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP Adzki Padang

Email: evidesmariansi@stkipadzkia.ac.id, zulfahman@stkipadzkia.ac.id,
nengsihsriayu@gmail.com, didiekwahyudhi@gmail.com

ABSTACT

This research was motivated during the learning process at the preparation center, with the activity of sticking, the child was not able to paste the numbers according to the number of orange trees and when the teacher asked how many orange trees, the child was not able to add how many orange trees. This study aims to improve cognitive abilities of children aged 4-5 years through the traditional game of congklak in Al-Ziqri Kindergarten, Padang City. This type of research is classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of 3 meetings. While the data analysis technique uses the percentage formula and uses a frequency distribution table. Research procedures ranging from planning, implementation, observation and reflection. The results of the research from each cycle carried out showed that there was an increase in cognitive abilities in children in counting many objects from one to ten and recognizing the concept of numbers through congklak traditional game activities. Including the traditional games activity of congklak in counting many objects one to ten in the pre-action 20%, continuing to cycle I with a result of 26%, in cycle II with a result of 83%. While the ability to recognize the concept of numbers in pre-action 10% continues to cycle I with a result of 30% in cycle II with result of 80%. It can be concluded that the traditional game of congklak can increase the cognitive level of children aged 4-5 years in Al-Ziqri Kindergarten, Padang City.

Keywords : Kognitive, Congklak, Class Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada saat proses pembelajaran di sentra persiapan, dengan kegiatan menempel, anak belum mampu menempelkan angka sesuai dengan jumlah gambar pohon jeruk dan pada saat guru bertanya berapa jumlah pohon jeruk, anak belum mampu menjumlahkan berapa pohon jeruk. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri kota padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Prosedur penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian dari setiap siklus yang dilaksanakan terlihat terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan permainan tradisional congklak. Diantaranya kegiatan permainan tradisional congklak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh pada pra tindakan 20% lanjut ke siklus I dengan hasil 26%, pada siklus II dengan hasil 83%. Sedangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada pra tindakan 10% lanjut ke siklus I dengan hasil 30% pada siklus II dengan hasil 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri kota padang.

Kata kunci : Kognitif, Congklak, PTK.

PENDAHULUAN

Ayat Al-Qur'an merupakan sandaran bagi manusia untuk dijadikan pedoman dalam semua aktivitas di atas bumi ini. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam (Q.S An-nahl Avat 78)

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*

Berdasarkan ayat di atas, Menjelaskan bahwa manusia dilahirkan ke dunia telah dianugrahi oleh Allah potensi yang sangat besar. Potensi tersebut berupa akal, yang dengan itu kita dapat memahami dan membedakan antara yang baik dengan yang buruk, antara petunjuk dengan kesesatan, dan antara yang salah dengan yang benar. Maka dari itu Allah memberikan manusia 3 hal yaitu: pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar manusia bersyukur. dan memanfaatkannya dengan baik untuk meraih ilmu pengetahuan dalam melalui pendidikan.

Apabila kita melihat peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini. Salah satunya adalah standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, kriteria tentang kemampuan yang di capai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup seluruh aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Beberapa aspek perkembangan tersebut, salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek kognitif. Menurut Susanto (2011: 47) kemampuan kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Artinya bahwa proses berpikir anak usia 4-5 tahun itu, anak sudah mampu menghubungkan antara apa yang dikenalkan kepada dia, dan apa yang dilihat di lingkungannya, dan juga anak sudah mampu menilai mana yang baik dan tidak baik, kemudian mampu menceritakan tentang peristiwa atau kejadian yang dilihatnya. Jadi Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegenesi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Khusus untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, anak belum bisa berpikir secara abstrak, tetapi anak baru mampu berpikir secara konkrit. Misalnya: untuk mengenalkan menghitung, menambah, mengurangi pada anak usia dini ambillah sebuah benda. contoh bola, mengenalkan konsep dua, ambillah bola dua, jadi benda yang dua tadi itu mengenalkan konsep kepada anak. Dengan memperlihatkan bola tadi, artinya anak harus melihat secara konkrit.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK AL-Ziqri Kota Padang khususnya di kelompok A terdapat fenomena seperti (1) pada saat proses pembelajaran di sentra persiapan, dengan kegiatan menempel, anak belum mampu menempelkan angka sesuai dengan jumlah gambar pohon jeruk. (2) pada saat bu guru bertanya berapa jumlah pohon jeruk, anak belum mampu menjumlahkan berapa jumlah pohon jeruk. Seharusnya pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa menyebutkan dan menjumlahkan.

Sesuai dengan masalah di atas maka penulis memberikan solusi, salah satunya melalui permainan tradisional congklak. Menurut Kurniati (2016: 2) Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan congklak merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Adapun keunggulan dari permainan ini dalam aspek kognitif adalah dalam permainan ini anak dapat belajar berhitung, yaitu ketika mulai bermain, anak belajar untuk menghitung jumlah biji dalam setiap lubang. Sehingga tidak terasa anak belajar berhitung sambil bermain congklak. Menurut Rusmana (2010:545) kelebihan dari permainan tradisional congklak terhadap kognitif anak adalah sebagai berikut: 1. Merangsang Perkembangan Kognitif, 2. Membangun Kemampuan Kognitif, 3. Belajar Memecahkan Masalah, 4. Mengembangkan Tentang Konsentrasi, 5. Meningkatkan Sikap Sosial, 6. Meningkatkan Kestabilan Emosi, 7. Meningkatkan Rasa Kompetensi Dan Percaya Diri, 8. Dapat Mengatasi Konflik, 9. Melatih Kecakapan Berhitung Berdasarkan paparan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang".

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1. Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk: 1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang. 2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1. Manfaat Teoritis Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu untuk memperkuat teori bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun. 2. Manfaat Praktis a. Bagi Anak, membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional congklak. b. Bagi Guru, membantu guru dalam menggunakan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kognitif anak. c. Bagi Sekolah, membantu sekolah membina kompetensi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. d. Bagi Penulis, meningkatkan wawasan sebagai calon pendidik anak usia dini untuk menyelesaikan program studi pada program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini STKIP ADZKIA.

Pengertian Permainan menurut Santrock (2007:216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak yang baru saja belajar penambahan dan pengalian, mulai bermain dengan angka dengan cara yang berbeda dari cara mereka pertama kali menyelesaikan operasi ini, sambil tertawa ketika menyelesaikannya (Sulistiowati, 2014:7).

Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005:105-106) menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Lis Fatmawati, 2013:13).

Adapun menurut Adang Ismail (Gian Prantoro, 2015:10) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas permainan yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Pengertian Permainan Tradisional Menurut Kurniati (2016:1), permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Wahyuningsih (dalam jurnal Juwairiah 2016:121) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya.

Permainan tradisional memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya, pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya Kurniati (2016: 2). Sedangkan menurut Admadribata dalam Kurniati (2016: 2) disinyalir sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat “*entertainment*” dalam wujud permainan rakyat yang dapat dijumpai di mana-mana. Bila permainan yang ada dikaji ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (*gymnastic*), kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistic (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung aspek-aspek yang berpengaruh cukup besar dalam pembentukan kepribadian seorang anak, diantaranya aspek-aspek yang dikategorikan sebagai permainan yang edukatif, kompetitif, dan kreatif. a. Manfaat Permainan Tradisional Menurut Nofrans (2017:49) ada Sembilan kecerdasan yang dapat distimulasi oleh permainan tradisional. 1. Kecerdasan Linguistik (Kemampuan Bahasa), 2. Kecerdasan Logika Matematika (Kemampuan Menghitung), 3. Kecerdasan Visual-Spasial (Kemampuan Ruang), 4. Kecerdasan Musikal (Kemampuan Music Atau Irama), 5. Kecerdasan Kinestetika (Kemampuan Fisik Baik Motoric Kasar Maupun Halus), 6. Kecerdasan Natural (Keindahan Alam), 7. Kecerdasan Intrapersonal (Kemampuan Hubungan Antar Manusia), 8. Kecerdasan Intrapersonal (Kemampuan Memahami Diri Sendiri), 9. Kecerdasan Spiritual (Kemampuan Mengenal dan Mencintai Ciptaan Tuhan).

Pengertian Permainan Tradisional Congklak Menurut Kurniati (2016: 93) permainan congklak adalah permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Menurut Muhar (2001:21) permainan congklak adalah sejenis permainan untuk anak-anak perempuan sebagai salah satu bentuk tingkah laku di dalam permainan dengan mengumpulkan buah sebanyak-banyaknya. Menurut Heryanti dalam jurnal Indra (2017:111) permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Menurut Rusmana (2010: 537) permainan tradisional congklak atau dikenal juga dengan sebutan congklak atau dakon. Congklak

adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan melayu dengan sebutan yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan congklak bukan hanya permainan untuk anak perempuan saja, tetapi dapat dimainkan oleh anak laki-laki juga dan permainan congklak ini dapat melatih kognitif anak. Kurniati (2016:91) Menjelaskan tentang cara memainkan congklak sebagai berikut:

- a. Nama Permainan : congklak
 - b. Lokasi : Halaman/ruangan
 - c. Jumlah Pemain : 2 orang
 - d. Alat dan bahan yang dibutuhkan : congklak, biji-bijian atau batu
- Prosedur permainan :
- 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 mengentikan permainannya dan menunggu giliran pemain lainnya untuk bermain congklak.
 - 4) Permainan ini dilanjutkan secara terus dengan memindahkan satu batu ke batu lainnya. Setiap kubangan hanya boleh diisi oleh satu batu.
 - 5) Permainan akan berhenti apabila batu/biji yang ada di arena kubangan telah habis disimpan digunung. Gunung tersebut merupakan base camp tempat menyimpan batu peserta.
 - 6) Mereka yang memiliki jumlah batu terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

Kelebihan Permainan Tradisional Congklak Menurut Rusmana (2010:545) kelebihan dari permainan tradisional congklak adalah sebagai berikut:

1. Merangsang Perkembangan Kognitif.
2. Membangun Kemampuan Kognitif.
3. Belajar Memecahkan Masalah.
4. Mengembangkan Tentang Konsentrasi.
5. Meningkatkan Sikap Sosial.
6. Meningkatkan Kestabilan Emosi.
7. Meningkatkan Rasa Kompetensi Dan Percaya Diri.
8. Dapat Mengatasi Konflik.
9. Melatih Kecakapan Berhitung.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Permainan Tradisional Congklak yaitu:

1. Guru mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar.
2. Guru mengatur tempat duduk anak.
3. Guru menjelaskan tema dan sub tema.
4. Guru mengenalkan permainan tradisional congklak pada anak.
5. Guru menjelaskan cara bermain congklak pada anak.
6. Permainan.
 - a. Guru meletakkan congklak di depan anak.
 - b. Anak bermain congklak.
7. Obsever melakukan penelitian.
8. Guru menutup kegiatan.

Penelitian Yang Relevan. 1. Skripsi Supiyatun. 2019. Skripsi, fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan islam anak usia dini dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Tlogoanyar Lamongan tahun ajaran 2018/2019”. dari penelitiannya peneliti dapat menemukan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini meningkat melalui permainan congklak. Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan tradisional congklak. 2. Skripsi Endang safitri. 2016. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung Bandar lampung dengan judul skripsi “upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak di taman kanak-kanak nurul iman Bandar lampung tahun ajaran 2015/2016”. Dari penelitiannya peneliti dapat menemukan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini meningkat melalui permainan congklak. Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan congklak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK diadakan perlakuan tertentu yang didasarkan pada masalah-masalah aktual yang ditemukan di lapangan. PTK yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto, dkk (2012: 3) mengemukakan bahwa PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Model siklus ini menurut arikunto, dkk (2012: 16) mempunyai 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Komponen itulah yang akan diterapkan saat penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Tiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali tindakan. Karena dalam tiga kali tindakan itu anak sudah nampak peningkatannya.

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hal yang dilakukan sebelum proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan analisis kurikulum untuk menentukan pencapaian perkembangan dan indikator yang akan disampaikan kepada anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. Tingkat pencapaian perkembangannya yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan mengenal konsep bilangan.

Perencanaan yang dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam penyusunan RPPH telah disepakati bersama bahwa kegiatan yang dilakukan pada tanggal yang telah ditentukan, diganti dengan permainan tradisional congklak yang diberikan oleh penulis. Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya dilakukan 3 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan

Tahap kedua dari penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan. Dalam pelaksanaannya harus mematuhi protocol kesehatan dimasa pandemi *Covid-19*. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan RPPH yang telah disiapkan oleh peneliti. Siklus I pertemuan 1 hari Senin, tanggal 07 September 2020, dengan tema lingkunganku dan subtema rumah. Proses pembelajaran pada tindakan 1 ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai pada jam 09.00 pagi, penerapan SOP pembukaan, do'a sebelum belajar, bernyanyi, berdiskusi dan tanya jawab tentang lingkungan rumahku.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai dengan memperkenalkan congklak yang sudah ada di hadapan anak, memperkenalkan alat-alatnya (kucing-kucingan dan kartu angka). Sebelum anak memainkan permainan, anak dikenalkan mengenai "ini kartu apa?", ini kartu angka, mengenai kucing-kucingan berapa jumlahnya. Guru menanyakan "siapa yang membuat congklak? siapa yang buat kucing-kucingan?". Setelah itu anak baru diajak memainkan congklak dengan baik sesuai dengan aturan cara bermain (aturan dikenalkan sebelum bermain).

Sebelum bermain anak dikenalkan aturan cara bermain, seperti anggota terdiri dari 2 orang, lalu bergantian ataupun bersamaan menjalankan/mengisi lubang congklak, siapa yang habis duluan anak kucing-kucingannya maka dialah yang kalah.

Disaat anak sudah menghitung kucing-kucingan, kalau dia menang, dia menghitung anak kucing-kucingan yang diperoleh, misalkan dapat 6 anak diajak untuk mencari kartu angka yaitu di angka 6. Pada saat anak mampu menghitung kucing-kucingan, kemudian mengambil kartu angka sesuai dengan kucing-kucingan maka guru memberikan pujian.

c) Kegiatan Akhir

Anak menceritakan pengalaman mainnya tentang permainan congklak dengan menggunakan kartu angka, menginformasikan kegiatan untuk hari esok, berdo'a sesudah belajar.

3. Pengamatan

Setelah peneliti melaksanakan dan mengobservasi siklus I pertemuan 1, maka didapati hasil kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. Berikut hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak pertemuan 1 siklus I:

Tabel 12. Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang Siklus I Pertemuan 1

Indikator	Penilaian								Jumlah Anak
	BB		MB		BSH		BSB		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	4	40%	1	10%	3	30%	2	20%	10 Orang
Mengenal konsep bilangan	5	50%	1	10%	2	20%	2	20%	10 Orang
Rata-rata		45%		10%		25%		20%	

Sumber: (Hasil Observasi di Kelompok A TK Al-Ziqri Kota Padang)

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

4. Refleksi

Arefleksi merupakan kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan peneliti dan guru pendamping melalui diskusi. Diskusi ini dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap proses yang sudah dilakukan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah adanya refleksi ini maka peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang mungkin timbul dan membuat rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

A. Teknik Pengumpulan data dan Instrument Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan atau memperoleh data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan, yang dilakukan untuk mengamati aktifitas anak selama kegiatan berlangsung.

2. Instrument Penelitian

Instrument pengumpulan data harus mempertimbangkan konsep validitas dan reabilitas. Dalam PTK Arikunto, dkk (2012: 128) menggunakan *partial validity/reability*, artinya sepanjang anggota kelompok penelitian tindakan memutuskan bahwa instrument dinyatakan valid dan reliabel, maka instrument dapat digunakan. Alat pengumpulan data yang dipakai berupa instrument pengumpulan data yaitu:

a. Daftar *checklist*

Daftar *checklist* ini digunakan untuk memproses pembelajaran yang meliputi pengamatan terhadap siswa, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas siswa tentang peningkatan kognitif pada anak.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto atau video (rekaman) agar penulis memiliki alat pencatatan untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran serta memperkuat data dalam penelitian. Peneliti langsung mengumpulkan data melalui instrument penelitian dalam bentuk daftar *checklist* anak.

B. Analisis Data

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, kemudian di analisis dengan teknik persentase yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dilakukan 100%. Selanjutnya data yang sudah dikumpulkan melalui observasi, dianalisis menggunakan rumus persentase sederhana purwanto (2010: 102) yaitu

$$NP=R/SM \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang di peroleh

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Unutuk menentukan bahwa kegiatan anak meningkat maka intrepertasi belajar anak dari hasil pengamatan sebelumnya dan skala penilaian yang digunakan adalah:

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Prediket
86-100%	A	4	Sangat Baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
<54%	TL	0	Kurang Sekali

Hasil dimasukkan pada kolom yang tersedia pada lembar observasi, dengan memakai rentang nilai yang telah dituliskan pada tabel skala penilaian di atas. Apabila anak mendapatkan nilai 77 maka bobot yang diperoleh adalah 3 dan masuk kedalam kategori baik dan begitulah seterusnya.

Namun penelitian dan kolaborator menetapkan kriteria keberhasilan yang mengacu pada kriteria penilaian purwanto (2010: 103) dan dimodifikasi dengan penilaian yang ditetapkan TK AL-Ziqri Kota Padang bahwa target pencapaian perkembangan anak dikatakan meningkat apabila telah mencapai 77% sudah dalam kategori baik pada penilaian dari keseluruhan indikator yang telah disetujui. Maka penelitian ini di hentikan

Data yang dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh hasil terhadap penilaian yang dilakukan dan keseluruhan data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Hasil analisis data nantinya akan dimasukkan kedalam laporan.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Siklus I

Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru bertindak sebagai observer. Data siklus dipaparkan secara terpisah supaya terlihat perubahan atau perkembangan alur siklus tersebut. Rekapitulasi hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang pada Tindakan Siklus I Pertemuan 1 sampai 3

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang pada Tindakan Siklus I Pertemuan 1 sampai 3

Indikator	Pertemuan			Rata-rata (%)
	1	2	3	
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	20	20	40	26%
Mengenal konsep bilangan	20	30	40	30%

Sumber: (Hasil Observasi di Kelompok A TK Al-Ziqri Padang)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pada siklus I pertemuan 1 sampai 3 belum memuaskan, hal tersebut terlihat pada rekapitulasi hasil observasi anak pada siklus I pertemuan 1 sampai 3 belum tercapai dengan baik. Karena hasil yang belum signifikan terhadap kedua indikator yang akan dicapai yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dan mengenal konsep bilangan. Maka tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai, untuk itu perlu diadakan lagi upaya peningkatan pada siklus II dengan memperhatikan kendala yang dihadapi pada siklus I. Hasil tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut:

2. Deskripsi Data Siklus II

Melihat hasil yang dicapai pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti memutuskan melanjutkan ke siklus II dengan 3 kali pertemuan, Setelah mendeskripsikan dan memaparkan data peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional congklak dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sudah terlihat adanya peningkatan. Dan dapat digambarkan pada tabel rekapitulasi peningkatan kemampuan matematika awal anak pada siklus II pertemuan I sampai 3 sebagai berikut:
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang pada Siklus II Pertemuan 1 sampai 3

Indikator	Pertemuan			Rata-rata (%)
	1	2	3	
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	80	80	90	83%
Mengenal konsep bilangan	70	80	90	80%

Sumber: (Hasil Observasi di Kelompok A TK Al-Ziqri Padang)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pada siklus II pertemuan 1 sampai 3 sudah memuaskan, hal tersebut terlihat pada rekapitulasi hasil observasi anak pada siklus II pertemuan 1 sampai 3 telah tercapai dengan baik. Hasil tersebut.

Sebagaimana telah dijelaskan pada rekapitulasi peningkatan kemampuan kognitif di kelompok A TK Al-Ziqri Kota Padang pada saat pra tindakan, dapat dibandingkan dengan rekapitulasi peningkatan kemampuan kognitif di kelompok A TK Al-Ziqri Kota Padang pada siklus II. Dan dapat digambarkan pada tabel rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif di kelompok A TK Al-Ziqri Kota Padang pada tindakan siklus I dan tindakan siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang pada Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
	%	%
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	26%	83%
Mengenal konsep bilangan	30%	80%
Rata-rata	28%	81,5%

Sumber: (Hasil Observasi di Kelompok A TK Al-Ziqri Padang)

Dari grafik 20 di atas, terlihat peningkatan kemampuan kognitif meningkat pada siklus II. indikator pertama yang diamati yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, pada tindakan siklus I persentasenya 26% meningkat disiklus II menjadi 83%. Dan indikator kedua yaitu mengenal konsep bilangan, pada tindakan siklus I persentasenya 30% meningkat disiklus II menjadi 80%.

Maka terlihat jelas peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang pada siklus II sudah meningkat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang, bahwa kemampuan anak meningkat setiap pertemuannya. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Gambaran Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Membilang Banyak Benda Satu Sampai Sepuluh

Berdasarkan dari hasil penelitian permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang diperlukan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan data yang telah dianalisis, terlihat bahwa perkembangan anak dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak sudah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh tanpa dibantu pada siklus II sudah meningkat dengan persentase 83%.

Hal ini terlihat dari nilai positif yang terjadi selama penelitian. Pada awal pertemuan hanya sebagian anak yang mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan persentase 26%. Pada siklus I anak dikenalkan dengan permainan tradisional congklak yang mengarahkan anak secara perlahan untuk mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan persentase 83%. Pada siklus II terjadi peningkatan dalam mengenal konsep bilangan menjadi 80%. Dengan adanya penerapan kegiatan melalui permainan tradisional congklak sangat tepat dilaksanakan dalam pembelajaran bagi anak TK Al-Ziqri, karena dengan mendengarkan penjelasan yang diberikan guru anak dapat mengerti dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, dan dengan adanya tindakan siklus II ini ternyata membuat perubahan yang lebih baik bagi anak

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran permainan tradisional congklak, anak melakukan sesuatu dengan gerakan fisik dan kognitif secara bersamaan. Dheka D. A. Rusmana (2010:545) potensi yang terkandung dalam permainan tradisional anak-anak, diantaranya; 1) Merangsang perkembangan kognitif, 2) membangun kemampuan kognitif, 3) belajar memecahkan masalah, 4) mengembangkan rentan konsentrasi, 5) meningkatkan sikap social, 6) kestabilan emosi, 7) rasa kompetensi dan percaya diri, 8) mengatasi konflik, 9) melatih kecakapan berhitung.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang.

2. Gambaran Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Ziqri Kota Padang dan merupakan sekolah swasta dengan tujuan; menumbuh kembangkan potensi anak usia dini baik fisik maupun psikis secara terpadu dan holistic sehingga memicu dan memacu perkembangan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional serta kecerdasan spiritual, sedangkan secara khusus menumbuh kembangkan potensi diri anak didik baik secara fisik dan psikis dalam dimensi pribadi social, moral fungsional sehingga secara umum dengan menyeluruh dapat mengembangkan daya kognitif yang paling mendasar untuk membangun diri pribadi seutuhnya.

Pada penelitian ini, peneliti mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui permainan yang telah dilakukan. Menurut Kurniati (2006:123) bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menaik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kognitif, keterampilan berhitung anak dan motoric halus.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Al-Ziqri Padang dalam mengenal konsep bilangan, bermain congklak dapat membantu kemampuan kognitif anak secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian pada siklus I dan II serta hasil analisis data tentang peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang. Pada siklus I terlihat perubahan peningkatan kemampuan membilang banyak benda satu sampai sepuluh dimulai dari pra tindakan 20% meningkat pada siklus I menjadi 26% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83%, berdasarkan hal tersebut terjadi peningkatan di siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memang terjadi peningkatan kemampuan membilang banyak benda satu sampai sepuluh melalui permainan tradisional congklak.
2. Terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Ziqri Kota Padang. Hal ini terlihat pada meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan dari setiap siklus tindakan dalam proses penelitian. Pada siklus I terlihat perubahan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan membilang banyak benda satu sampai sepuluh dimulai dari pra tindakan 20% meningkat pada siklus I menjadi 30% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80%, berdasarkan hal tersebut terjadi peningkatan disiklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memang terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan tradisional congklak dan indikator yang diamati yaitu mengenal konsep bilangan dengan membilang banyak benda satu sampai sepuluh meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan yang telah diuraikan terdapat beberapa saran yang diajukan diantaranya:

1. Guru harus merencanakan media yang lebih menarik lagi dan bervariasi, sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, dapat menyediakan sarana dan prasarana ataupun media yang dapat menunjang dan memfasilitasi kreatifitas dan kinerja guru serta anak dalam upaya meningkatkan aspek perkembangan anak, khususnya meningkatkan kemampuan kognitif.
3. Bagi orang tua, memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, yang tentunya kesempatan dan kebebasan tersebut selalu dalam pengawasan orang tua.
4. Bagi peneliti, agar peneliti dapat menemukan metode dan ide-ide baru yang nantinya dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi DKK. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Abu Bakar, Bakhrun, DKK. Terjemahan Tafsir Al-Maragi. Semarang: PT karya Toha Putra
- Ariyanti, Tatik. 2016. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood education For Child Development*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 1, (<http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/943/881>, diakses maret 2016).
- Charolina Sulistiowati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaker*. (<http://repositry.ump.ac.id/6606/3>)

-
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Kebudayaan. 2001. *Permainan tradisional sumatera barat*. Museum negeri provinsi sumatera barat “Aditiya warman”
- Dheka A. Rusmana. 2010. *Permainan Congklak: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung, Vol. 2, No. 3, (<https://media.neliti.com/media/publication/291874>, September 2010)
- Eka Saputra, Nofrans. 2017. *Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar anak*. *Jurnal Psikologi Jambi*, (online), Vol 2, No 2. (<https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/download/4796/3303>, diakses oktober 2017).
- Gian Prantoro. 2015. *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (<https://core.ac.uk/download/pdf/33515948.pdf>)
- Juwariah. 2016. *Maen galah: permainan tradisional aceh sebagai media untuk meningkatkan kesehatan dan kecerdasan anak usia dini*. (Online), vol 1, No 2, (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id>, diakses januari-juni 2016).
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan sosial Anak*. Jakarta: Kencana
- Kusnandar. 2008. *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. IX, No. 2 (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/>, diakses Maret 2016).
- Kurniati. 2006. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. (<http://core.ac.uk/download/pdf/2889709120.pdf>).
- Lacksana, Indra. 2017. *Kearifan lokal Permainan Congklak Sebagai penguatan Karakter peserta Didik Melalui layanan bimbingan konseling disekolah*. (online), Vol 33, No 2. (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download/1403/726/>, diakses Desember 2017).
- Lis Fatmawati. 2013. *Keefektifan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Mangelang*. (<http://eprints.uny.ac.id/15950/1/pdf>)
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 Tentang Standard Pendidikan Anak Usia Dini.
- Priyanto, Aris. 2014. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Ektivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru*, (online), No 2. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/download/2913/2434>, diakses November 2014).
- Rusmana, dkk. *Permainan congklak: nilai dan potensinya bagi perkembangan kognitif anak*. (online), vol 2, No 3, (<https://www.researchgate.net>, diakses September 2010)
- Sujiono, Yuliani Nuraini Dkk. 2004. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
-

-
- Sujiono, Yuliani Nuraini Dkk. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta: CAPS.

