



PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Dina Fydarliani ^{a,1}, Heri Yusuf Muslihin ^{b,2}, Sima Mulyadi ^{c,3}

^{abc} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

¹ dinafydarliani07@upi.edu; ² heriyusuf@upi.edu; ³ sima_mulyadi@upi.edu

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : April 23, 2021. Revised : July 14, 2021. Publish : July 27, 2021. Kata kunci: Congklak; Permainan Tradisional; Kognitif; Anak Usia Dini;	Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang sampai saat ini masih dikenal di masyarakat, namun seiring dengan perkembangan zaman, permainan congklak mulai ditinggalkan karena sudah ada yang lebih canggih sehingga perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat terutama anak-anak. Meski permainan congklak digunakan untuk kesenangan semata, ternyata jika diteliti lebih dalam permainan congklak memiliki manfaat terkhusus dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memaparkan bagaimana permainan congklak dapat menstimulasi dari segi aspek perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga pemanfaatan permainan congklak dapat lebih dikembangkan dalam penggunaannya, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran. Peneliti memilih pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun sasaran penelitian adalah Guru TK sebagai narasumber dengan alat pengumpulan data berupa lembar wawancara dan lembar ceklis. Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan perkembangan kognitif seperti: keterampilan membilang, keterampilan menghitung dan menjumlah, mengasah Analisa, mengatur strategi, dsb. Dengan adanya artikel ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan permainan congklak baik di masyarakat maupun sebagai media pembelajaran.
Keywords: <i>congklak, traditional games, cognitive, early childhood</i>	ABSTRACT <i>Congklak games are traditional games that are still known in the community today, but along with the times, congklak games are starting to be abandoned because there are more sophisticated ones so that people, especially children, are slowly starting to forget them. Even though the game of congklak is used for fun, it turns out that if it is examined more deeply, the game of congklak has special benefits in developing aspects of cognitive development for early childhood. This study aims to describe how congklak games can stimulate in terms of early childhood cognitive development aspects, so that the use of congklak games can be further developed in their use, both in everyday life and in learning. Researchers chose a qualitative approach with a case study method. The research objectives were kindergarten teachers as resource persons with data collection tools in the form of interview sheets and checklist sheets. The results of the research prove that the game of congklak can develop cognitive development such as: numeracy skills, counting and numbering skills, sharpening analysis, managing strategies, etc. With this article, it is hoped that it can become a reference for developing superficial games both in society and as a learning medium.</i>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan seseorang secara bertahap dan bergerak secara berangsur-angsur dari satu tahap ke tahap lainnya, seperti dari tidak bisa menjadi bisa atau melakukan aktivitas sederhana ke aktivitas yang lebih rumit. Menurut Hurlock perkembangan merupakan perubahan yang terjadi kepada seorang individu yang bersifat progres sebagai dampak dari kematangan serta pengalaman (Ubaidillah, 2019).

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia 0-6 tahun, merupakan masa yang tepat untuk memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak dari berbagai aspek perkembangan. Pada rentang usia 0-6 tahun, perkembangan terjadi sebesar 40%, maka dari itu kita sebagai orang dewasa dapat mengerti dan dapat memfasilitasi segala kebutuhan perkembangan anak, salah satunya melalui bermain (Khaironi, 2018). Menurut teori Kognitif Piaget peran bermain adalah untuk mempraktikkan dan menerapkan berbagai keterampilan yang sudah dimilikinya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka menjadi keharusan bagi anak untuk bermain agar dapat mengembangkan aspek perkembangan dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu, sebagai orang dewasa untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan perkembangan anak melalui bermain.

Ada berbagai jenis permainan yang dapat anak mainkan untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya, diantaranya adalah permainan tradisional.

Menurut Bishop & Curtis permainan tradisional adalah macam-macam permainan di daerah tertentu yang secara turun temurun diteruskan kepada generasi selanjutnya

untuk dilestraikan. Permainan tradisional sifatnya sederhana dan apa adanya karena tidak menggunakan teknologi dan bahan permainan yang sederhana (Saleh et al., 2017).

Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan modern, sehingga intensitas dalam memainkan permainan tradisional semakin berkurang dikalangan anak-anak dan masyarakat.

Suherlan memaparkan berdasarkan data yang diperoleh Komunitas Hong (komunitas penggiat permainan tradisional) dan Pusat Kajian Mainan Rakyat, untuk wilayah Jawa Barat saja terdapat 340 permainan tradisional (Dermawan et al., 2020). Adji pun mengatakan bahwa sebagian besar permainan tradisional sudah tidak dikenal lagi di masyarakat dan tidak dipraktikkan oleh anak-anak, bahkan diperkirakan hanya 30-40% saja permainan yang masih bertahan di pelosok desa (Dermawan et al., 2020).

Permainan tradisional yang dikenal sampai sekarang adalah permainan Congklak. Congklak merupakan permainan dari Jawa Barat yang beranggotakan dua orang, media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congklak yang memiliki 2X7 cekungan kecil yang bersebrangan dan 2 cekungan besar di sisi paling kanan dan kiri yang disebut Indung, Indung ini berguna untuk mengumpulkan biji kuwuk selama permainan. Selain papan congklak, permainan ini juga menggunakan 98 biji kuwuk yang di sebar pada setiap cekungan kecil berjumlah 7 buah kuwuk.

Permainan congklak memiliki manfaat yang kurang disadari masyarakat bagi perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu dapat mengembangkan aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan proses berpikirnya otak yang meliputi kemampuan menalar, mengetahui dan memahami. Semakin meningkatnya pola piker

anak maka akan semakin cerdas (Nahdyawaty et al., 2020). Kecerdasan kognitif tidak terbatas pada matematika dan sains saja, tetapi juga bagaimana memecahkan masalah, dan memahami konsep (Veronica, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara kepada salah satu guru TK Atraktif Sahara, permainan congklak dapat mengembangkan aspek kognitif yaitu, 1) keterampilan membilang, 2) keterampilan menghitung dan menjumlah, 3) mengasah strategi dan 4) keterampilan mengingat 5) meningkatkan kreativitas 6) pemecahan masalah 7) mengenal perbandingan banyak-sedikit.

Dari beberapa penelitian permainan Congklak dapat mengembangkan aspek motorik halus dan sosial-emosiaonal anak (Febriyanti et al., n.d.; Hasanah, 2016; Nurhayati et al., 2020), dan juga Aspek Kognitif (Lestari & Prima, 2018). Namun dalam jurnal penelitian tersebut hanya menunjukkan bahwa permainan Congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan tanpa menjelaskan bagaimana atau dari gerakan mana pemain Congklak dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif.

METODE

Jenis pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Pemilihan metode penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana permainan congklak dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik wawancara dan pengisian angket. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara lengkap mengenai bagaimana congklak dapat menstimulasi perkembangan kogniti anak usia dini melalui

tanya jawab Bersama narasumber. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui ada tidaknya komponen aspek perkembangan kognitif pada permainan congklak.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa 1) lembar wawancara, dalam lembar wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan berkenaan dengan bagaimana permainan congklak dapat mengembangkan aspek kognitif yang nantinya akan dijawab oleh narasumber. 2) lembar angket yang berisi pernyataan yang nantinya akan diberi ceklis sesuai dengan keadaan penelitian.

Sasaran penelitian ini adalah ahli perkembangan kognitif, narasumber akan diwawancara mengenai manfaat permainan congklak dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah model Miles dan Huberman, terdapat tiga tahap yaitu:

Pertama, mereduksi data berarti merangkum serta memilah hal-hal pokok dan penting, lalu data akan dipilah sesuai dengan kategorinya. Data yang sudah didapat oleh peneliti lalu dipilah sesuai dengan kategori aspek perkembangan kognitif agar data yang sudah didapat lebih teratur dan mudah dipahami. Kedua, data yang telah di reduksi lalu disusun untuk dicari hubungannya. Data yang tersaji berupa teks deskripsi. Ketiga, penarikan kesimpulan, etelah data dikumpulkan dan dipahami kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan congklak memiliki manfaat yang tidak disadari oleh masyarakat yang dan kurang nya minat anak-anak untuk memainkannya yang menyebabkan permainan ini kurang dikembangkan di masyarakat, namun setelah hasil wawancara terdapat

manfaat yang terungkap dalam permainan congklak dalam mengembangkan aspek kognitif. Adapun aspek- aspek kognitif yang dapat dikembangkan:

1. Keterampilan membilang.

Dalam permainan congklak, anak akan mengisi setiap lubang kecil dengan kuwuk yang setiap lubang diisi dengan 7 kuwuk, dengan kegiatan ini keterampilan membilang anak akan diasah secara berulang-ulang. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dimana permainan congklak dapat menstimulus perkembangan berpikir simbolik anak melalui 2 siklus, presentasi kemampuan berpikir simbolis pada siklus I sebesar 66.67% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 22.22% menjadi 88.89% (Lestari & Prima 2019). Selain dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 7, dalam hasil penelitian Desi, dkk, kemampuan membilang anak usia dini dapat ditingkatkan hingga angka 20 setelah diberi stimulasi melalui permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan anak (Fatmawati et al., 2018)

2. Keterampilan menghitung dan menjumlah.

Untuk memastikan bahwa jumlah kuwuk pada masing-masing lubang sudah berjumlah 7, anak perlu menghitung kembali jumlah kuwuk pada setiap lubang. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan menjumlah anak. Pada saat memainkan congklak pun saat anak menyebarkan kuwuk. Wuryastuti & Supriyadi mengungkapkan bahwa pembelajaran berhitung untuk usia 5-6 tahun, guru lebih sering memberikan berupa pertanyaan atau lembar kerja sehingga menyebabkan anak merasa bosan dan jenuh dan jenuh dalam pembelajaran berhitung (Susilawati et al., 2021). Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif yaitu melalui permainan congklak (Susilawati et al., 2021). Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilawati, dkk yang menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif

sebanyak 78.9% pada 19 anak setelah dilakukan perlakuan melalui permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Hal ini disebabkan karena anak belajar melalui permainan congklak yang di modifikasi sehingga menjadi lebih menyenangkan (Susilawati et al., 2021).

3. Mengasah analisa.

Saat menjalankan permainan, anak akan mengamati teman bermainnya sehingga anak dapat memperkirakan apa langkah yang akan diambil untuk memenangkan permainan. Anak juga dapat menganalisa sebab akibat dari lubang yang akan dijalankan. Hal ini sejalan dengan penelitian pernyataan Trysti saat anak mendapat giliran bermain anak akan mengambil Langkah dari hasil ia menganalisa dan mengambil Langkah untuk dapat memenangkan permainan (Lacksana, 2017).

4. Kemampuan mengingat.

Saat akan memulai permainan, anak harus mengetahui mana wilayah miliknya, mana wilayah lawan dan indung mana yang boleh dan tidak boleh disi, hal ini dapat mengasah kemampuan mengingat anak. Selain itu, anak juga harus mengingat apa saja aturan dalam permainan congklak. Hal ini juga sejalan dengan studi Donkers, De Voogt, dan Utterwijk bermain congklak dapat mengembangkan kemampuan mengingat anak seperti *visual-imaginary* dan *chunking* karena selama bermain anak melakukannya secara berulang yang dapat meningkatkan kemampuan menyimpan informasi dalam kapasitas *working memory* anak (Putra et al., 2017).

5. Meningkatkan kreativitas.

Agar dalam bermain tidak membosankan, anak dapat mengubah aturan permainan, hal ini dapat mengasah kreativitasnya, selain itu anak juga dapat memecahkan permasalahan melalui penyelesaian yang unik untuk melatih kreativitasnya. Hal ini

sejalan dengan Cahyani berpendapat bahwa suatu saat permainan akan mendatangkan rasa bosan, dalam hal ini anak akan menggunakan kreativitasnya untuk menciptakan hal yang baru sebagai sebuah ide variasi permainan (Lacksana, 2017) .

6. Pemecahan masalah.

Pada saat bermain, anak akan menemukan masalah seperti bagaimana cara untuk menembak (mendapatkan beberapa kuwuk sekaligus), dalam hal ini peneliti dituntut untuk mencari jalan keluar dapat mencapai tujuannya.

7. Mengatur strategi.

Dalam permainan yang bersifat kompetensi tentu anak harus bersaing untuk memenangkan permainan, dalam bermain congklak anak diharuskan untuk membuat strategi saat menganalisis lawan sehingga anak dapat mengambil langkah untuk menjalankan permainan. Selain itu saat anak mendapatkan giliran bermain anak dapat memperkirakan mana yang akan ia mainkan sehingga ia dapat mengisi indung untuk memenangkan permainan. Permainan congklak juga dapat mendukung perkembangan aspek kognitif seperti menyusun strategi ketika anak berusaha untuk mengumpulkan angka terbanyak untuk bias mengalahkan lawan main (Miswara et al., 2018). Namun mengatur strategi merupakan kemampuan yang cukup sulit untuk anak karena harus menghitung dan membayangkan ketika menyebarkan kuwuk pada cekungan-cekungan yang akan dilewati sehingga perlu pemberian stimulasi lebih lama untuk mengembangkan kemampuan mengatur strategi (Rahayu et al., 2019).

8. Mengenal perbandingan.

Saat permainan congklak dijalankan tentu jumlah kuwuk dalam lubang akan berubah, ada lubang dengan jumlah kuwuk yang banyak, sedikit, penuh bahkan

kosong. Dalam hal ini anak kan mengenal konsep perbandingan, mana lubang dengan kuwuk yang jumlahnya sedikit, mana lubang yang memiliki kuwuk yang banyak.

KESIMPULAN

Selain untuk kesenangan dan bermain secara kompetitif, dalam permainan congklak terdapat manfaat yang jarang diketahui oleh masyarakat dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini, dan manfaat-manfaat yang ditemukan diantaranya sudah ditemukan dapat menjadikan acuan untuk mengembangkan kembali permainan tradisional congklak ke masyarakat ataupun sebagai bahan ajar di sekolah. Selain untuk melestraikan permainan tradisional, juga sebagai sarana bermain anak untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya.

REFERENSI

- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “ Kaulinan Barudak Sunda ” sebagai permainan tradisional di Kecamatan Jatinangor Strengthening " Kaulinan Barudak Sunda " as a traditional game in Jatinangor District. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15.
- Fatmawati, D. S., Hakim, A., & Erhamwilda. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membilang pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Congklak Modifikasi (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Permata Cendikia Babakan Ciamis). *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 4(2), 137–141.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Febriyanti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (n.d.). Pembelajaran dengan etnomatematika congklak. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 72–76.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>

- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November*, 539–546.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2019). Balinese Congklak Games, Maciwa, to Improve the Development of Symbolic Thinking in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.151>
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. 3, 758–765.
- Nahdyawaty, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK MEMFASILITASI PADA KELOMPOK B. 4(2), 197–206.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137.
- Putra, A. S., Tiatri, S., & Sutikno, N. (2017). Peningkatan Kapasitas Working Memory melalui Permainan Congklak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(1), 18. <https://doi.org/10.22146/jpsi.21984>
- Rahayu, D. I., M.A, N., Habibi, M., & Wahab, A. D. A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini. 1(1), 121–124.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boy” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1062>
- Susilawati, E. ;, Puspitasari, D. ;, Kusumadewi, F. ;, & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional “Congklak” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <http://114.7.97.221/index.php/NERS/article/view/1297/1256>
- Ubaidillah. (2019). Pengembangan Minat Belajar Kognitif pada Anak Usia Dini. *JEC (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 58–85.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>