

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI RA AN-NUR KABUPATEN BUNGO

Khoiri Amelia

khairibungo@gmail.com

Institut Agama Islam Yasni Bungo

Istikomah

Istidani88@gmail.com

Institut Agama Islam Yasni Bungo

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo, yang berjumlah 16 anak. Dalam penelitian ini meliputi beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Untuk pengumpulan datanya berupa lembar observasi. Hasil penelitian yang diperoleh pada tahap prasiklus hanya sebesar 25%, lalu mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 38% menjadi 63% dan mengalami peningkatan lagi pada Siklus II nya sebesar 25% menjadi 88% dari jumlah keseluruhan anak di kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional congklak yang dijadikan tindakan dalam penelitian telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B Raudhatul Athfal

An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo.

Kata kunci: *Kemampuan Kognitif, Permainan Tradisional Congklak.*

Abstract

This research is a Classroom Action Research (CAR) which aims to improve children's cognitive abilities through the traditional game of congklak. The subjects of this study were the children of group B, Raudhatul Athfal An-Nur, Teluk Pandak Village, Tanah Sepenggal District, Bungo Regency, which amounted to 16 children. This research includes several cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation of actions and observations, and reflection. For data collection in the form of observation sheets. The results obtained at the pre-cycle stage were only 25%, then increased in Cycle I by 38% to 63% and increased again in Cycle II by 25% to 88% of the total number of children in group B Raudhatul Athfal An-Nur Pandak Bay Village. Based on the results of this study, it can be concluded that the traditional game of Congklak which was used as an action in the study has been proven to improve the cognitive abilities of children in group B Raudhatul Athfal An-Nur, Teluk Pandak Village, Tanah Sepenggal District, Bungo Regency.

Keyword: *Cognitive Abilities, Traditional Games Of Congklak.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam

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. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.

Periode usia dini dalam perjalanan kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya.¹

Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan merupakan aspek penting terhadap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Tahap perkembangan kecerdasan salah satu kemampuan yang berhubungan dengan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual). Dalam perkembangan kemampuan kognitif aktivitas anak dalam belajar berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.² Kemampuan perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika dan pengetahuan.

Perkembangan kognitif dapat dipandang sebagai suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang ke dalam keseimbangan

¹ Ahmad Mushlih, dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*, (Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2018), cet.1, h. 33.

² Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*, (Jakarta: RajaGrafindo 2017),Cet. 1, h. 159.

baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah. Ini berarti penyeimbangan memungkinkan terjadinya transformasi dari bentuk penalaran yang lebih kompleks sampai mencapai keadaan terakhir yang diwujudkan dengan kematangan berpikir orang dewasa. Salah satu tindakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan melakukan kegiatan permainan.

Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan dan akan menghasilkan proses belajar bermakna bagi anak. Permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela yang berfungsi sebagai pengembangan baik potensi dan suatu kreatifitas anak. Kegiatan permainan sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satunya dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang berhubungan dengan kognitif anak, agar dapat berkembang secara sempurna maka perlu dilakukan pemberian kegiatan yang terarah serta terpadu berupa permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki arti yang dalam, tidak hanya pada berpengaruh pada efek sosialisasi tetapi juga timbulnya *euphoria* cinta yakni rasa cinta dari orang tua, cinta kepada lingkungan dan empati kepada

teman.³ Permainan tradisonal yang akan diterapkan guru mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan congklak.

Pada saat observasi yang dilakukan peneliti pada tahap prasiklus, terlihat kemampuan kognitif anak kurang berkembang, ditemukan hanya beberapa anak saja yang mampu menjawab pertanyaan guru, anak didik pasif dalam menerima pengetahuan dari guru sehingga mereka terlihat kesulitan untuk berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan dan diajarkan guru, kurangnya kegiatan yang dilakukan oleh guru sehingga jika dihadapkan suatu masalah anak belum mampu memecahkan permasalahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwasanya perkembangan kognitif anak perlu dilakukan tindakan perbaikan. Karena dari 16 jumlah seluruh anak yaitu hanya 3 anak yang berada kategori berkembang sangat baik. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan terhadap kemampuan kognitif anak. Untuk itu perlu adanya tindakan perbaikan pembelajaran yang sesuai dengan tumbuh kembang masa anak-anak. Tindakan perbaikan yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada kemampuan anak ini yaitu peneliti menerapkan permainan tradisonal dalam kegiatan pembelajaran.

Maka berdasarkan uraian permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di atas, betapa pentingnya memperhatikan

³ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisonal Indonesia*, (Jakarta: Cerdas interaksi 2014), Cet. 1, h. 5.

kemampuan kognitif pada anak sehingga peneliti mengangkat judul melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Congklak di RA An-Nur Kabupaten Bungo.”

LANDASAN TEORI

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian kemampuan kognitif anak usia dini

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Arti lain dari kemampuan merupakan potensi yang ada berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Kemampuan seseorang mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktikkan langsung keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka menghadapi tantangan-tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kecakapan setiap individu berupa daya upaya untuk menyelesaikan pekerjaan atau menguasai hal-hal yang akan dan ingin dikerjakan, kemampuan juga dapat dilihat dari perubahan tindakan tiap-tiap individu kearah yang lebih sempurna yang

⁴ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Padang: UNP Pres Padang, 2-13), Cet. 1, h. 37.

terjadi dari proses terbentuknya individu sampai akhir hayat yang berlangsung secara terus menerus.

Kognitif merupakan cara yang digunakan individu untuk belajar mengatur proses dalam dirinya, misalnya proses memusatkan perhatian kepada hal yang akan dipelajari, belajar mengingat-ingat dan berpikir.⁵

Berhubungan dengan kemampuan berpikir anak, ini merupakan hal yang penting untuk dikembangkan, karena dalam proses kehidupannya anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya. Dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respons pada kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal dan dapat berpengaruh bagi perkembangan anak.

Faktor kognitif memiliki peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar senantiasa berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.⁶

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terdapat beberapa program kegiatan yang bisa diberikan kepada anak. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak perlu diberi

⁵ Rakimahwati, *Model Pembelajaran Sambil Bermain PAUD*, (Padang: UNP Press, 2012), Cet.1, h. 58.

⁶ Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*, (Jakarta: RajaGrafindo 2017),Cet. 1, hlm. 158

berbagai kegiatan baik itu berupa permainan edukasi, lebih banyak merespons pada rangsangan dalam lingkungan bermain ketika ia mengorganisasi informasi dalam otaknya berupa pola pemikiran yang dapat diprediksi sejak usia sangat dini.⁷

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah daya upaya anak dengan cara berpikir merancang, mengingat, dan mencari alternatif untuk menyelesaikan serta memecahkan persoalan-persoalan yang mereka hadapi.

b. Tahap perkembangan kognitif anak

Kemampuan kognitif terjadi terdiri dari empat tahap, masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan jalan pikiran yang berbeda-beda. Berikut ini tahap kemampuan perkembangan kognitif menurut Piaget sebagai berikut:⁸

1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Tahap ini berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun. Dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indranya (sensori) seperti melihat, mendengar dengan gerakan motor (otot) – nya untuk menggapai, menyentuh dan oleh karenanya disebut sebagai sensorimotor.

Karakteristiknya anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

⁷ Jamil Suprihatiningsih, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), Cet. 1, h. 293.

⁸ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," dalam jurnal intelektual, Vol 3, No 1 Tahun 2015, h. 32-34.

- Berpikir melalui gerakan
- Gerakan gerakan refleks
- Belajar mengkoordinasikan akan dan geraknya
- Cenderung intuitif, egosentis, tidak rasional dan tidak logis.

2) Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Tahap ini dialami pada usia 2-7 tahun Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:⁹

- *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebabakibat secara tidak logis
- *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
- *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
- *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

⁹ *Ibid*,

Tahap ini dialami pada usia 7-11 tahun. Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa peristiwa konkrit. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.¹⁰

4) Tahap formal (11-dewasa)

Perkembangan kognitif merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikembangkan pada masa anak usia dini.

2. Permainan tradisional congklak

Bermain adalah kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain yang didasarkan oleh rasa senang akan membuat segala aktivitas yang dilakukan menjadi menyenangkan dan menghasilkan proses belajar pada anak. merupakan pekerjaan masa anak-anak dan cermin pertumbuhan anak.¹¹ Dengan bermain bagi anak dapat membangun karakter dan membentuk sikap kepribadian anak karena proses bermain selain memberikan kesenangan juga memberikan pengetahuan melalui interaksi yang dilakukan.

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik.

¹⁰ Rita Mariana, *et.al.*, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2010), cet.2, h. 7-8.

¹¹ Hana Sakura ,dkk , *Permainan Tradisional*, (Purwakarta: Tre alea Jacta Pedagogie, 2020), Cet.1, h. 65.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang berfungsi sebagai pengembangan baik potensi dan kreatifitas anak dan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan seseorang.

Permainan tradisional adalah budaya bangsa yang diwariskan secara turun temurun dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatan kesehariannya, permainan tradisional memberikan kesan menyenangkan dalam kegiatannya meskipun hanya menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya gerakan fisik saja. Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹²

Congklak disebut juga dengan dakon yang merupakan permainan tradisional menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung.¹³Cekungan pada sisi diisi dengan biji-bijian (biji sirsak, biji sawo), kerang, atau batu kerikil.

Kesimpulan, permainan tradisional congklak adalah aktivitas permainan daerah menggunakan biji-bijian dan bidang

¹² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), cet.1, h. 2.

¹³ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Cerdas interaksi 2014), cet. 1, h. 24.

panjang dengan tujuh cekungan dan dua cekungan besar yang memberikan kesan menyenangkan dalam kegiatan sederhananya.

Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang tersusun dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengaitkan permainan dalam pengalaman belajarnya. Permainan tradisional congklak menjadi upaya untuk mengembangkan kognitif anak.

Melalui permainan congklak, anak akan dapat mencapai beberapa harapan dalam pembelajaran diantaranya anak mampu memainkan permainan congklak dengan baik akan menimbulkan rasa percaya diri, anak akan mampu menghitung jumlah biji congklak dengan benar dan lancar, anak akan mampu membedakan konsep banyak sedikit dalam permainan congklak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas menurut model Kemmis dan Taggart dengan beberapa komponen pokok penelitian tindakan, yaitu: 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (acting) dan pengamatan (observing), 3) refleksi (reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan penjelasan di atas, bahwasanya penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), oleh karena itu penelitian memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Prasiklus

Tahap Prasiklus menjadi hal yang paling utama dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas, bertujuan untuk mengetahui kondisi awal yang terjadi pada anak kelompok B dengan jumlah anaknya mencapai 16 orang anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan di Raudhatul Athfal An-Nur Kabupaten Bungo.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak di kategori berkembang sangat baik (BSB) mencapai 19% yaitu sebanyak 3 orang anak dari 16 keseluruhan anak. Dengan melihat data tersebut maka perlu melakukan tindakan perbaikan dalam aktifitas belajar mengajar. Berhubungan dengan penelitian ini peneliti melakukan perbaikan terhadap perkembangan kognitif anak, melalui permainan tradisional congklak.

2. Tahap siklus I

Selama penelitian siklus I pada kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir pembelajaran mulai berjalan dengan lancar. Setelah anak dibimbing dan diberi penjelasan dengan gambar menyangkut pembelajaran, anak menjadi tau dengan arah dan maksud dari tujuan pembelajaran. Dengan begitu terlihat anak ingin tau lebih lanjut hal yang akan dilakukan selanjutnya. Kembali lebih antusias lagi setelah guru memperlihatkan dengan nyata alat permainan yang akan

digunakan dalam belajar. Hal ini sangat menarik sekali bagi anak sehingga tanggapan anak akan lebih mudah merespon, tanggap dan semangat untuk lanjut mengikuti pembelajaran.

Namun dibalik itu belum semua anak dapat merespon pembelajaran dengan baik. Karena masih terdapat anak yang belum memahami dengan cepat penjelasan guru. Sehingga pada saat anak melakukan penugasan, anak masih terlihat kebingungan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. dan peran guru pada tahap ini lebih banyak membimbing setiap aktifitas anak.

Dalam proses pembelajaran siklus I, guru selalu memberikan semangat agar anak terdorong untuk bisa selesai mengerjakan pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan peneliti disesuaikan dengan indikator harapan yang dimuat pada penilaian yaitu: anak mampu memainkan permainan congklak, menghitung jumlah biji congklak, membedakan konsep banyak sedikit. Hasil pengamatan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 hasil siklus I

Lingkup Perkembangan	Kategori	Jumlah	Persentase %
Perkembangan Kognitif	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	56%
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	19%

	Mulai Berkembang (MB)	4	25%
	Belum Berkembang (BB)	-	-
Total Anak		16	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi perkembangan kognitif anak diatas setelah dilakukan tindakan siklus I dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sudah meningkat dengan baik, jika dibandingkan pada persentase anak tahap prasiklus. Perkembangan kognitif anak berada kategori berkembang sangat baik terjadi peningkatan, yang mana pada tahap prasiklus perkembangan kognitif anak pada kategori berkembang sangat baik hanya mencapai 3 orang anak dengan kisaran 19% dari jumlah keseluruhan anak. Namun setelah dilakukan tindakan penelitian pada siklus I melalui permainan tradisional congklak, persentase anak mengalami peningkatan yang mana pada kategori berkembang sangat baik berjumlah 9 orang anak dengan kisaran 56% dari jumlah keseluruhan anak mengalami peningkatan terhadap perkembangan kognitif anak. Sehingga melalui permainan tradisional congklak, dapat dinyatakan bahwa kegiatan pembelajarannya dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Maka berdasarkan tabel obsevasi indikator pencapaian anak tersebut, peneliti menjabarkan bahwasanya perkembangan kognitif anak sudah mengalami peningkatan, akan tetapi harapan peneliti belum mencapai target. Sehingga peneliti melanjutkan penelitian siklus 2 untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Tahap siklus II

Tahap penelitian siklus II mencakup beberapa langkah yaitu mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil refleksi siklus I dilaksanakan pada tahap penelitian siklus II.

Pada dasarnya pelaksanaan kegiatan pada siklus I umumnya sudah berjalan cukup baik, terbukti dengan adanya peningkatan kognitif peserta didik di RA An-Nur kabupaten Bungo. Akan tetapi hasil dari pelaksanaan siklus I belum sesuai dengan hasil yang di inginkan oleh peneliti, sehingga dilanjutkan dengan siklus II.

Selama penelitian siklus II pada kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir pembelajaran berjalan dengan lancar. Setelah anak dibimbing dan diberi penjelasan dengan video menyangkut pembelajaran, anak menjadi tau dengan tujuan pembelajaran. Dengan begitu terlihat anak ingin tau lebih lanjut hal yang akan dilakukan selanjutnya. Kembali lebih antusias lagi setelah guru memperlihatkan dengan nyata alat permainan yang akan digunakan dalam belajar. Hal ini sangat menarik sekali bagi anak sehingga anak lebih mudah merespon, tanggap dan semangat untuk lanjut mengikuti pembelajaran. Dengan adanya penghargaan yang diberikan guru kepada anak yang pandai, hal ini sangat memotivasi anak yang lainnya untuk berani dan semangat mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya hasil pengamatan yang dilakukan peneliti disajikan dalam bentuk tabel. Dan mencakup beberapa

indikator harapan peneliti yaitu: anak mampu memainkan permainan congklak, menghitung jumlah biji congklak, membedakan konsep banyak sedikit sebagai berikut:

Tabel 1.2 hasil siklus II

Lingkup Perkembangan	Kategori	Jumlah	Persentase %
Perkembangan Kognitif	Berkembang Sangat Baik (BSB)	14	88%
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	12%
	Mulai Berkembang (MB)	-	-
	Belum Berkembang (BB)	-	-
Total Anak		16	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi perkembangan kognitif anak diatas setelah dilakukan perbaikan tindakan siklus II dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kembali mengalami peningkatan, jika dibandingkan pada persentase anak tahap siklus I. Perkembangan kognitif anak berada kategori berkembang sangat baik terjadi peningkatan, yang mana pada tahap siklus I perkembangan kognitif anak pada kategori berkembang sangat baik mencapai 9 orang anak dengan kisaran 56% dari jumlah keseluruhan anak. Namun setelah dilakukan perbaikan tindakan penelitian pada siklus II melalui permainan tradisional congklak, persentase anak mengalami peningkatan yang mana pada kategori berkembang sangat baik berjumlah 14 orang anak dengan kisaran 88% dari

jumlah keseluruhan anak mengalami peningkatan terhadap perkembangan kognitif anak. Sehingga melalui permainan tradisional congklak, dapat dinyatakan bahwa kegiatan pembelajarannya dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Maka berdasarkan tabel observasi indikator pencapaian anak tersebut, peneliti menjabarkan bahwasanya perkembangan kognitif anak sudah mengalami peningkatan dan sudah mencapai harapan peneliti.

Melalui permainan tradisional congklak ini dapat membawa anak pada lingkungan atau kegiatan belajar yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan khususnya perkembangan kognitif anak. Sebab belajar aktif dan menyenangkan akan membuat anak berkesan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan teori kemampuan kognitif dan permainan tradisional congklak diatas, maka untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo, melalui permainan tradisional congklak tersebut akan diterapkan peneliti selama kegiatan pembelajaran. Kesimpulan hasil penelitian diawali pada tahap Prasiklus lalu ke Siklus I, dan berakhir pada Siklus II, selalu terjadi peningkatan baik itu pada indikator satu dengan indikator penilaian lainnya. Berikut pemaparan diagram peningkatan terhadap kemampuan kognitif:

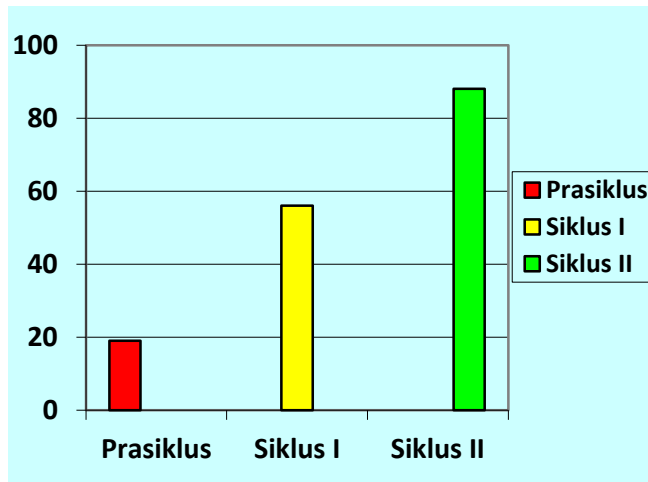


Diagram 2.1. Perkembangan Kognitif Anak

Hasil penelitian dimulai pada tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo. Peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak terjadi pada setiap siklus penelitian. Hal ini dapat dilihat dari persentase pencapaian kemampuan kognitif anak, dimulai pada tahap prasiklus hanya sebesar 19%, lalu mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 37% menjadi 56% dan mengalami peningkatan lagi pada Siklus II nya sebesar 32% menjadi 88% dari jumlah keseluruhan anak di kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti disimpulkan bahwa, melalui permainan tradisional congklak dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo kelompok B pada penelitian ini sebagai salah satu tindakan guru meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui permainan tradisional congklak tersebut sudah membantu anak untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan peneliti.

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Mulai tahap prasiklus kemampuan kognitif anak hanya 19%, lalu mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 37% menjadi 56% dan mengalami peningkatan lagi pada Siklus II nya sebesar 32% menjadi 88% dari jumlah keseluruhan anak di kelompok B Raudhatul Athfal An-Nur Desa Teluk Pandak kecamatan Tanah Sepenggal Kabupaten Bungo.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Mushlih, dkk, *Analisis Kebijakan PAUD*, Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2018.

Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Cerdas interaksi 2014.

Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Padang: UNP Pres Padang.

Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana, 2016.

Fatimah Ibda, “*Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*,” dalam jurnal intelektual, Vol 3, No 1 Tahun 2015.

Hana Sakura ,dkk , *Permainan Tradisional*, Purwakarta: Tre alea Jacta Pedagogie, 2020.

Jamil Suprihatiningsih, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

Rakimahwati, *Model Pembelajaran Sambil Bermain PAUD*, Padang: UNP Press, 2012.

Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*, Jakarta: RajaGrafindo 2017.

Rita Mariana, *et.al.*, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, Jakarta: Kencana, 2010.