

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenai Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Congklak Di PPT Al-Balad

Fitria Dwi Astutik

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : fitriadwi.23387@mhs.unesa.ac.id

Nurul Khotimah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : xxxxxxx@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka melalui media bermain tradisional congklak di PPT Al-Balad. Permainan congklak dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki unsur edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif, khususnya dalam hal pengenalan angka, berhitung, dan pengambilan keputusan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di PPT Al-Balad. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka setelah diterapkannya media congklak dalam proses pembelajaran. Anak lebih aktif, antusias, dan mampu mengenal serta menyebutkan angka dengan lebih baik dari sebelum penggunaan media congklak. Dengan demikian, media bermain congklak efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: kemampuan kognitif, anak usia dini, pengenalan angka, media congklak, pembelajaran berbasis permainan

Abstract

This study aims to improve the cognitive abilities of early childhood in recognizing numbers through traditional congklak play media at PPT Al-Balad. Congklak play was chosen as a learning media because it has educational elements that can stimulate cognitive development, especially in terms of number recognition, counting, and decision making. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with research subjects of children aged 4-5 years at PPT Al-Balad. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, documentation, and interviews, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed an increase in children's cognitive abilities in recognizing numbers after the application of congklak media in the learning process. Children were more active, enthusiastic, and able to recognize and mention numbers better than before the use of congklak media. Thus, congklak play media is effectively used as an alternative to fun learning to improve the cognitive abilities of early childhood.

Keywords: cognitive abilities, early childhood, number recognition, congklak media, game-based learning

1. PENDAHULUAN

Media bermain memiliki peran signifikan dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Permainan tradisional, seperti congklak, merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka. Congklak melibatkan aktivitas menghitung biji secara berulang, sehingga membantu anak dalam mengenal angka secara konkret. Menurut Suherman (2013), permainan congklak dapat melatih kemampuan kognitif anak melalui aktivitas menghitung, melatih

konsentrasi, dan memahami urutan angka. Selain itu, permainan ini juga mendukung perkembangan motorik halus dan keterampilan sosial anak.

Di PPT Al-Balad, pengembangan kemampuan mengenal angka menjadi salah satu prioritas dalam kurikulum. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, seperti membedakan bentuk angka atau memahami urutannya. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia dini melalui media bermain congklak.

Penelitian ini tidak hanya memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang relevan. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia dini melalui media bermain congklak di PPT Al-Balad. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi inovatif untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mempromosikan congklak sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dan kontekstual dalam pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PPT Al-Balad, tetapi juga mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa yang memiliki nilai edukasi.

METODE

Prosedur penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari beberapa siklus untuk mengidentifikasi masalah dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Berikut Langkah-langkah prosedur PTK yang diterapkan dalam kegiatan Bermain Congklak Di PPT Al-Balad sebagaimana model Kemmis dan Mc. Taggart.

1. Perencanaan : Penyusunan rencana pembelajaran berbasis metode fonik.
2. Pelaksanaan : Penerapan metode fonik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Observasi : Pemantauan perkembangan kemampuan membaca anak.
4. Refleksi : Evaluasi hasil pembelajaran dan perbaikan metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan siklus 1, terlebih dahulu peneliti melaksanakan pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum dilakukannya tindakan. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil tindakan melalui kegiatan mencocokkan angka 1-5.

Tabel 4.2
Rekapitulasi Data Mencocokkan Angka 1-5.
Pra Siklus

No	Jumlah anak	Presentase	Keterangan
----	-------------	------------	------------

1.	9	52,9 %	Belum Berkembang
2.	5	1,7 %	Mulai Berkembang
3.	1	5,8 %	Berkembang Sesuai Harapan
4.	2	11,7 %	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan peneliti bahwa kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PPT Al-Balad masih belum berkembang, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan pada siklus I.

Berdasarkan dari siklus 1 diperoleh data dengan nilai rata-rata 5,1 (63,9 %) dari 17 anak terdapat 7 anak yang masuk pada kriteria belum berkembang, 4 anak mulai berkembang, 2 anak sudah berkembang sesuai harapan, 4 anak berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Data Kemampuan Membaca
Permulaan Huruf Konsonan b-d-p

N o	Jumlah Anak	Presentase	Keterangan
1	7	41,2%	Belum Berkembang
2	5	29,4%	Mulai Berkembang
3	2	11,8%	Berkembang Sesuai Harapan
4	4	23,5%	Berkembang Sangat Baik



Gambar 1
Logo UNESA

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PPT Al-Balad, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini,

khususnya dalam mengenal angka. Melalui permainan tradisional ini, anak-anak tidak hanya belajar berhitung secara menyenangkan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Penerapan congklak sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat belajar anak, memperkuat daya ingat, serta melatih konsentrasi dan ketelitian. Dengan demikian, media bermain tradisional seperti congklak dapat dijadikan alternatif yang kreatif dan edukatif dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD. Peneliti menyarankan agar guru-guru di pendidikan anak usia dini lebih sering memanfaatkan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran, karena selain melestarikan budaya lokal, permainan tersebut juga dapat menunjang perkembangan kognitif anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th Edition). New York: McGraw-Hill.
- Suherman, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Amaris, D. U. (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Dalam Rachmawati, R. E. (2022). *Kajian Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Fitria, Heleni. (2018). *Proses Berpikir dan Perkembangan Kognitif Anak*. Dalam Rachmawati, R. E. (2023). *Panduan Praktis Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Piaget, J. (2002). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Burber, M. (1971). *The Intellectual Development of Children: Concepts and Applications*. New York: Harper & Row.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Sujiono, Y. N. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nawawi, H. (2010). *Permainan Tradisional untuk Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Permainan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, E. B. (1978). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Sujiono, Y. N. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Permainan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Nawawi, H. (2010). *Permainan Tradisional untuk Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton & Company.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.