



## Penerapan Permainan Tradisional (Congklak) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Lutfiah Aini<sup>1</sup> Khadijah<sup>2</sup>, Zulkipli Nasution<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi penulis: [lutfiahaini274@gmail.com](mailto:lutfiahaini274@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to determine: 1) the cognitive abilities of children aged 5-6 years before implementing traditional games (congklak) in Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Percut Sei District. 2) to determine the cognitive abilities of children aged 5-6 years through traditional games (congklak) at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Percut Sei District. This type of research is in the form of Classroom Action Research (PTK). The research subjects were conducted at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Percut Sei Tuan District, totaling 12 children. Increasing children's cognitive abilities in cycle I, namely by using traditional game media (congklak), there were 2 children (17%) with very good development criteria. In this cycle, the increase in children's cognitive abilities is considered to have not yet reached the indicators of success. In cycle II there was a significant increase in cognitive abilities, of the 12 children there were 10 children (83%) with the criteria for developing very well. In this cycle, children's cognitive abilities have been reached, namely 75%. Thus, it can be concluded that the cognitive abilities of children aged 5-6 years through traditional games (congklak) in Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Percut Sei Tuan District in cycle I to cycle II were obtained.*

**Keywords:** *Cognitive Abilities, Traditional Games (Congklak), Early Childhood*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum dilaksanakan permainan tradisional (congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei. 2) untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional (congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei. Jenis penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan yang berjumlah 12 anak. Peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I yaitu dengan menggunakan media permainan tradisional (congklak) terdapat 2 anak (17%) dengan kriteria perkembangan sangat baik. Pada siklus ini peningkatan kemampuan kognitif anak dinilai belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan, dari 12 anak terdapat 10 anak (83%) dengan kriteria berkembang sangat baik. Pada siklus ini kemampuan kognitif anak telah tercapai yaitu 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional (congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan pada siklus I sampai siklus II telah tercapai.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kognitif, Permainan Tradisional (Congklak), Anak Usia Dini

### 1. PENDAHULUAN

Selama tahun-tahun awal kehidupan, individu mengalami perkembangan yang signifikan di berbagai domain, termasuk keterampilan fisik, psikologis, sosial, kognitif, bahasa, dan komunikasi. Periode sejak lahir hingga enam tahun diklasifikasikan sebagai anak usia dini, di mana seorang anak mengalami transformasi fisik dan kognitif yang signifikan yang berkontribusi pada kepribadian mereka yang berbeda. Pasal 18 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang berkaitan dengan Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan Pendidikan Anak Usia Dini sebagai program yang dirancang untuk membantu anak-anak sejak lahir sampai usia enam tahun dengan menawarkan kesempatan pendidikan yang membina perkembangan fisik dan spiritual mereka. Ini mempersiapkan mereka untuk sekolah masa depan. Ini mencontohkan kewajiban untuk mendidik penduduk yang diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar 1945.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20, Bab VI, Pasal 28, program ini dimaksudkan untuk membantu perkembangan anak sejak lahir sampai usia empat tahun. Selama tahun-tahun awal kehidupan, karakter individu terbentuk. Ini adalah saat anak-anak mulai menunjukkan peningkatan kepekaan terhadap lingkungan mereka (Hapsari & Iriani, 2016). Standar Tingkat Capaian Perkembangan Anak (STPPA) telah menjabarkan enam ranah pendidikan anak usia dini yang perlu ditingkatkan, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Peningkatan kemampuan kognitif anak menandakan perkembangan mereka menuju menjadi pemikir dan penalaran yang lebih profesional. Kecerdasan memungkinkan perumusan solusi atas masalah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 menjabarkan perkembangan kognitif sebagai kemampuan untuk belajar, menyelesaikan masalah, dan menggunakan logika serta simbol dalam penalaran.

Memanfaatkan permainan sebagai instrumen pedagogis sangat penting bagi perkembangan kognitif anak-anak di tahun-tahun awal; namun, permainan harus menyenangkan dan efektif. Herman dan Bachtiar (2018) menegaskan bahwa permainan anak-anak mendorong perkembangan mereka secara komprehensif, meliputi kesehatan fisik dan mental. Dinyatakan bahwa media tidak dapat digunakan secara efektif tanpa pembelajaran (Fadillah, 2009: 557), oleh karena itu penting bagi para pendidik untuk mengintegrasikan media ke dalam instruksi mereka. Untuk mendorong kemajuan metode pedagogis interaktif dan kolaboratif melalui pemanfaatan permainan dan peningkatan hubungan interpersonal yang kuat. Menggunakan media permainan congklak tradisional merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang beragam sambil menjaga budaya lokal. Congklak dikenal luas dan mengakar kuat dalam budaya Indonesia di kalangan penduduk setempat. Di era kemajuan yang pesat ini, permainan tradisional, terutama congklak, mulai diabaikan dan diabaikan oleh masyarakat, terutama di kalangan anak-anak. Di sisi lain, congklak dapat meningkatkan kinerja kognitif. Data lapangan dari TK Al-Ikhlas Tembung di Kecamatan Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif sebagian besar siswa belum berkembang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya kesadaran pendidik mengenai metodologi permainan mana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa dan kurangnya minat atau keengganan siswa untuk terlibat dengan teknik permainan instruksional yang disajikan oleh guru mereka.

Pemanfaatan media permainan tradisional, seperti congklak, di lingkungan pendidikan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak di bidang-bidang seperti kecerdasan emosional, kesadaran, dan pemahaman. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak TK meningkat dan mereka

mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional, seperti congklak. Sebagian besar anak menunjukkan kemahiran tingkat lanjut dalam berhitung, penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan warna dan bentuk.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional (Congklak) Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Sei Tuan”.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah anak usia lima dan enam tahun dari TK Al-Ikhlas Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan berpartisipasi dalam penelitian ini. Empat anak perempuan dan delapan anak laki-laki tergabung dalam kelompok yang terdiri dari dua belas anak.

Ada sejumlah langkah yang terlibat dalam penerapan penelitian ini di kelas. Salah satunya adalah penelitian tindakan kelas, yang memerlukan pengamatan di sekitar kelas untuk menemukan masalah dan merefleksikan apa yang Anda lihat. Metodologi penelitian yang mengikuti proses siklus disebut Penelitian Tindakan Kelas. Ada perencanaan di pintu keluar. Setelah itu, pelaksanaan berlangsung. Observasi adalah poin ketiga. Sebagai langkah terakhir, ada refleksi.

Studi ini menggunakan dua metode analisis data yang berbeda, yakni pemeriksaan data kualitatif, yang menekankan sudut pandang pendidik dan peserta didik mengenai interaksi dan perilaku di kelas dan analisis data kuantitatif mengacu pada interpretasi statistik hasil observasi yang disajikan sebagai data numerik.

## **3. LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Kognitif**

Kata benda kognisi berasal dari kata kerja kognitif yang berlandaskan pada pemahaman (M. Uyun & Idi Warsah, 2021: 5). Kemampuan kognitif mengacu pada kapasitas individu untuk mengenali, memahami, merumuskan, menganalisis, membuat, dan menilai informasi. Istilah "kognisi" didefinisikan sebagai proses mental dan emosional yang dihasilkan dari interaksi langsung individu dengan lingkungan fisiknya dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia.

Berpikir kognitif mencakup kemampuan untuk menalar, menilai, dan merenungkan tindakan sendiri (Susanto, 2011: 47). Dalam Desimata, Piaget mengkarakterisasikan kemampuan kognitif sebagai kapasitas anak untuk terlibat dalam pemikiran abstrak, menerapkan penalaran logis, dan menyelesaikan masalah. Seiring dengan perkembangan intelektual anak, kapasitas mereka untuk memenuhi peran bawaan mereka dalam interaksi sosial dan lingkungan akan ditingkatkan melalui paparan informasi yang beragam. (Khadijah, 2020 : 72).

### **Pengertian Permainan Tradisional Congklak**

Menurut Piaget dan Vygotsky (2013:273), anak mengembangkan pemahamannya sendiri melalui bermain. Bermain game pada dasarnya merupakan latihan sensorik dalam simulasi pembelajaran. Permainan berfungsi sebagai instrumen atau media untuk meningkatkan kemampuan anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pemahamannya terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

Keterlibatan dalam permainan tradisional akan memperkaya pikiran, jiwa, raga, dan jiwa, serta akal dan hati anak. Permainan congklak dianggap sebagai media pendidikan anak karena manfaat perkembangan yang diperoleh dari bermain (Subagiyo Mulyana, 2016: 174).

Permainan congklak memiliki sejarah panjang Permainan tradisional memiliki sejarah dan diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memberikan manfaat, termasuk pengembangan pemain yang cakap di kalangan anak-anak (Heryanti, 2014: 111).

### **Manfaat Permainan Congklak**

Bermain permainan mengejar ketertinggalan menawarkan banyak keuntungan bagi anak-anak, termasuk peningkatan keterampilan observasi (mendengarkan, pemahaman, dan menulis) terkait konsep-konsep seperti ukuran dan tinggi badan. Fokus dalam pelatihan. Permainan edukatif dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan anak-anak, termasuk kemampuan konsentrasi mereka. Dalam catur, anak-anak mengembangkan konsentrasi pada bidak yang diposisikan di pangkuan mereka dan mengekspresikan kreativitas mereka. Aktivitas ini meningkatkan kreativitas pada anak-anak melalui berbagai jenis permainan (Jatmika, 2012: 71).

Keuntungan permainan congklak meliputi peningkatan pemikiran strategis, promosi sportivitas, fasilitasi kerja sama tim, dan peningkatan regulasi emosi. Selain itu, permainan badut berfungsi sebagai media untuk menanamkan pengendalian diri kepada anak-anak,

karena permainan ini menggabungkan posisi bertarung seperti biji-bijian (Li'anah dalam Prima Natalya, 2015: 348).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### **Pelaksanaan Pratindakan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Permainan Tradisional (Congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung**

Studi ini berfokus pada pemahaman bacaan yang dimulai setelah penilaian kemampuan kognitif anak-anak, menggunakan media permainan tradisional seperti congklak sebagai alat untuk menilai kinerja sebelum dan sesudah permainan. Tujuan utama adalah meningkatkan penyembuhan pascaoperasi. Diskusi mengenai "Permainan Tradisional" dan "Congklak" dilakukan pada 2 Mei 2024, yang mencakup perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, pendidik merumuskan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan mendistribusikan media edukasi terkait permainan congklak.

Kegiatan dimulai dengan pengaturan barisan, ucapan salam, doa, dan aktivitas lain sebelum pembelajaran, yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB dengan melibatkan dua belas anak. Selama pelaksanaan, guru memastikan anak-anak terlibat dalam permainan congklak, dengan instrumen observasi untuk menilai kemampuan kognitif mereka. Kegiatan berakhir dengan makan siang bersama dan perpisahan. Hasil eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak seiring waktu, yang dihitung dengan rumus  $P=f/N \times 100\%$ .

**Tabel 1. Rangkuman Hasil Observasi pada Pratindakan**

<b>Pencapaian</b>	<b>Jumlah Anak</b>	<b>Presentase</b>
BSB	0	0%
BSH	2	17%
MB	6	50%
BB	4	33%

Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa 17% anak-anak mampu mendeskripsikan berbagai konsep dengan kosakata yang berkembang sesuai harapan, seperti mendeskripsikan bentuk, warna, bayangan, dan kombinasi warna. Setengah dari anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan, sementara sepertiga lainnya tidak menunjukkan peningkatan sama sekali. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif yang diajarkan di sekolah belum memadai. Dokumen ini juga menunjukkan bagaimana media permainan tradisional, seperti congklak, dapat membantu anak-anak

meningkatkan kemampuan kognitif mereka, dengan beberapa anak mampu menghitung hingga dua puluh dua, seratus, atau sepuluh sesuai dengan data yang tertera.

### **Pelaksanaan Tindakan Siklus Satu Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tradisional (Congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung**

**Tabel 2. Rangkuman Hasil Observasi Pada Siklus Satu Pertemuan Pertama**

Pencapaian	Jumlah Anak	Presentase
BSB	0	0%
BSH	2	17%
MB	7	58%
BB	3	25%

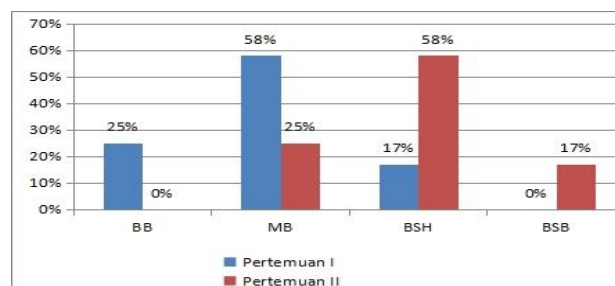
Berdasarkan data tersebut, terdapat dua anak (17%) yang dapat mendeskripsikan objek berkaki satu hingga dua, mendeskripsikan konsep kompleks, mendeskripsikan hasil pengukuran, mendeskripsikan garis, mendeskripsikan warna, mendeskripsikan bayangan, mendeskripsikan sekelompok warna, dan mendeskripsikan bentuk, dengan memenuhi standar. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan lima anak meningkat, sedangkan kemampuan tiga anak tidak meningkat sama sekali (55%).

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Observasi Pada Siklus Satu Pertemuan Dua**

Pencapaian	Jumlah Anak	Presentase
BSB	2	17%
BSH	7	58%
MB	3	25%
BB	0	0%

Berdasarkan data tersebut, terdapat dua anak (17%) yang dapat mendeskripsikan kuantitas, bentuk dengan kapasitas sangat baik, warna, gradien, perbandingan warna, kelompok warna, warna, warna, bentuk, dan warna. Sebanyak sepuluh anak (58%) menunjukkan kemajuan menuju sasaran, sementara tiga anak (25%) menunjukkan kemajuan menuju sasaran menengah.

**Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus Satu**



Berdasarkan data dari dua fase pertama, pematangan kapasitas otak anak belum mencapai hasil yang optimal. Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa kurang dari 75% anak mencapai perkembangan yang diharapkan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus kedua. Grafik menunjukkan bahwa 2 anak (17%) memenuhi tingkat perkembangan yang diharapkan, 7 anak (58%) menunjukkan perkembangan yang mulai tumbuh, dan 3 anak (25%) tidak mencapai perkembangan yang diinginkan. Meskipun ada beberapa anak yang berhasil memenuhi indikator, banyak yang belum mencapai kecepatan yang diharapkan dalam kemampuan seperti menghitung, mendeskripsikan warna, dan mengelompokkan bentuk. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif anak-anak belum berkembang sepenuhnya. Diperlukan strategi yang lebih ketat dalam siklus kedua untuk meningkatkan kapasitas kognitif mereka, khususnya melalui kegiatan belajar congklak, di mana guru perlu memberikan bantuan lebih untuk memfasilitasi proses perkembangan tersebut.

### **Pelaksanaan Tindakan Siklus Dua Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tradisional (Congklak) di TK Al-Ikhlas Tembung**

Bagian ini menjelaskan metodologi penelitian yang melibatkan beberapa langkah, seperti persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk materi "Permainan Tradisional" dan menyediakan media pembelajaran untuk mempelajari aturan permainan congklak. Peneliti dan mentor, Alya Citra Rauhali, S.Pd., juga melakukan eksperimen dengan variabel terukur dan mendokumentasikan aktivitas dengan foto.

Pada tanggal 20 dan 24 Mei 2024, dua upacara akan dilaksanakan untuk menandai akhir siklus pertama. Acara ini, yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB, diikuti oleh 12 anak dan mengikuti RPPH yang telah disusun. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan seperti membaca, duduk tenang, mempelajari doa, dan mendiskusikan kegiatan hari itu. Pada 20 Mei, anak-anak akan bermain bingo, menyortir bola berdasarkan warna, dan bermain sesuai urutan tertentu. Pada 24 Mei, mereka akan membuat sketsa pohon, membangun pohon dengan biji congklak, dan membuat sambal biji congklak. Guru bertanggung jawab menyediakan bahan dan alat yang diperlukan, memberikan pengarahan, serta menanamkan nilai moral kepada siswa. Setelah kegiatan, anak-anak akan makan siang bersama dan melakukan perpisahan singkat.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Observasi Pada Siklus Dua Pertemuan Satu**

Pencapaian	Jumlah Anak	Presentase
BSB	8	67%
BSH	4	33%
MB	0	0%
BB	0	0%

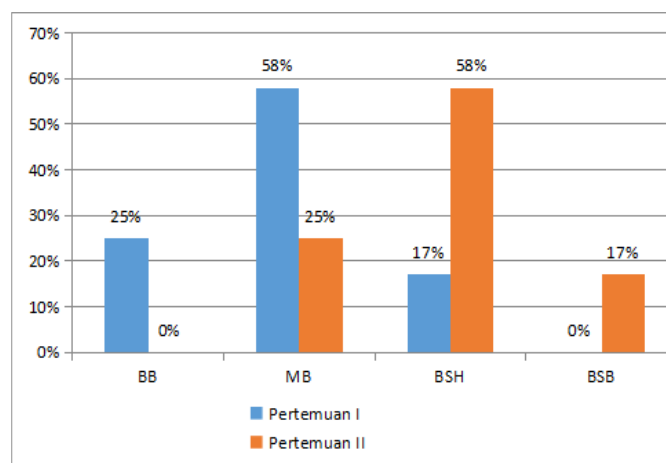
Menurut data, beberapa anak dapat menghitung hingga 200, menjelaskan ide-ide rumit, menemukan hasil operasi matematika, mengidentifikasi warna, membedakan antara warna, dan mengklasifikasikannya. Selain itu, Anak-anak (atau 67% dari total) menunjukkan keterlambatan perkembangan yang baik, sementara empat anak (atau 33% dari total) menunjukkan keterlambatan yang berada dalam kisaran yang diharapkan.

**Tabel 5. Rangkuman Hasil Observasi Pada Siklus Dua pertemuan Dua**

Pencapaian	Jumlah Anak	Presentase
BSB	10	83%
BSH	2	17%
MB	0	0%
BB	0	0%

Bukti dari dua bagian pertama pelajaran memungkinkan kita untuk menyimpulkan bahwa kapasitas kognitif anak berada pada kondisi terbaiknya. Presentasi menggambarkan periode waktu setelah usia dua tahun ketika kemampuan kognitif anak tumbuh hingga 75%. Ada peluang 75% bahwa hasilnya akan memenuhi harapan peneliti. Ini berarti bahwa perkembangan kognitif anak sudah lengkap.

**Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus Dua**



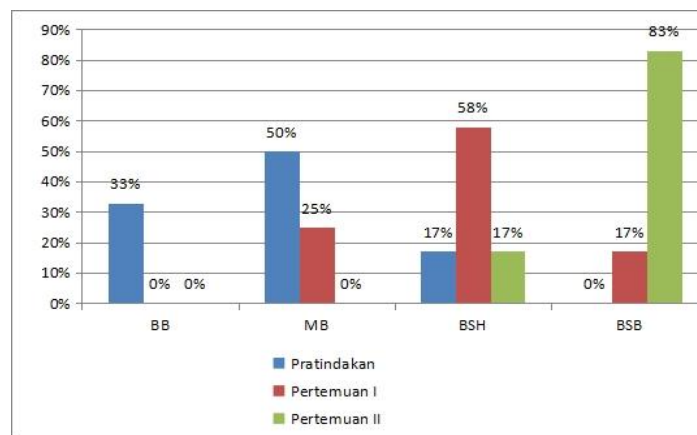
Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran semester kedua berjalan dengan baik dan mencapai tujuan mereka. Dua uji-t terpisah digunakan untuk memeriksa hasil penelitian, yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak. Kita masih belum tahu apa



yang ditemukan pada refleksi siklus kedua. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif indikator tersebut.

Kekuatan otak anak-anak muda tumbuh pada tingkat yang belum pernah terjadi sebelumnya. Kemampuan kognitif anak-anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan media klonk, sesuai dengan instruksi dan motivasi yang diberikan oleh guru, untuk membedakan warna.

**Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak  
Pratindakan, Siklus Satu dan Siklus Dua**



Perkembangan kognitif anak-anak dapat dibantu dengan memainkan permainan media tradisional. Bab 2 meletakkan dasar bagi sisa penelitian dan menyediakan kerangka kerja bagi penelitian dengan menyesuaikan dengan hipotesis yang divalidasi dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

### **Pembahasan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK Al-Ikhlas Tembung dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka melalui media permainan tradisional. Temuan pada Bagian I dan II menunjukkan bahwa siswa di TK Al-Ikhlas Tembung menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif mereka setiap hari. Penelitian menunjukkan bahwa penulis berupaya untuk meningkatkan urutan awal melalui pemanfaatan media permainan tradisional (congklak) untuk menambah kemampuan kognitif anak-anak; namun, data yang tidak memadai tentang kemampuan kognitif anak-anak menghalangi keberhasilan urutan pertama. Total ada 12 anak: 3 lahir sebelum sensus, 7 saat sensus, 2 setelahnya, dan tidak ada setelahnya. Ini menunjukkan bahwa 25% anak lahir sebelum sensus, 58% saat sensus, dan 17% setelahnya. Peneliti mengantisipasi bahwa mengintegrasikan media permainan tradisional (congklak) ke dalam tugas bercabang akan meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak. Meskipun demikian, hasil dari segmen awal tugas tidak menunjukkan peningkatan yang berarti. Dari

kedua belas anak tersebut, tidak ada yang lahir mati, tiga berada pada trimester pertama, lima per delapan lahir sehat, dan satu per tujuh belas lahir prematur.

Dua segmen awal penelitian ini meneliti metode untuk mewujudkan aspirasi anak-anak dengan menyediakan waktu dan motivasi yang cukup, yang menghasilkan peningkatan yang nyata dalam prestasi akademis mereka. Dari ke-12 bayi, 0 (0% dari total) belum lahir, 0 (0% dari total) dilahirkan sesuai jadwal, 4 (33%) melahirkan sesuai rencana, dan 8 (67% dari total) tumbuh dengan baik. Meskipun penulis telah berusaha keras, hasil dari tugas awal yang menggunakan media permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak tidak memuaskan. Dari ke-12 anak tersebut, 100 persen tumbuh dengan baik, tidak ada yang masih dalam kandungan, 17 persen melahirkan sesuai jadwal, dan 83 persen telah mengandung. Penelitian yang diawali dengan Pra siklus satu dan siklus dua menunjukkan pola pertumbuhan anak yang khas. Sebuah penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Tembung menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui media congklak tradisional.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan, dari 12 anak yang dianalisis, bahwa 4 anak (33%) masuk dalam kategori Belum Berkembang, 6 anak (42%) dalam kategori Mulai Berkembang, dan 2 anak (17%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Terdapat 3 anak (25%) yang kemampuannya masih sesuai dengan standar usia satu tahun, sementara 7 anak (58%) mencapai Kepatuhan terhadap Standar Pemerintah. Pada tingkat pertumbuhan, 2 anak (17%) memenuhi kriteria Pertumbuhan Baik, sedangkan 10 anak (83%) memenuhi kriteria Pertumbuhan Sangat Baik. Penelitian juga mengungkapkan bahwa transisi dari tahap pertama ke tahap kedua berpengaruh pada perkembangan kemampuan kognitif anak. Secara keseluruhan, kemampuan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah mereka bermain permainan tradisional di TK Al-Ikhlas Tembung.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Selain langkah-langkah permainan congklak yang telah ditetapkan, guru dapat membimbing anak-anak dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan media congklak. Sebelum pengumuman aturan belajar, guru memberikan arahan kepada siswa untuk memfasilitasi kegiatan. Untuk meningkatkan dan memupuk semangat anak, bantuan finansial, seperti halnya reward, sangatlah penting.

2. Sebagai institusi pendidikan, sekolah dapat menawarkan program untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, misalnya menerapkan media permainan tradisional dan kegiatan pembelajaran lain yang menunjukkan kemajuan kognitif anak, memperkenalkan permainan tradisional seperti sebelah, dan memperkenalkan permainan tradisional sebelah, seperti yang tersedia.
3. Berbagai peneliti yang telah dipublikasi melalui peningkatan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media permainan tradisional memiliki kekurangan dan ketidaksempurnaan. Para ahli di bidang ini ingin memperluas dan menyempurnakan penelitian ini dengan menggabungkan berbagai strategi pembelajaran dan media dalam upaya meningkatkan kekuatan otak anak-anak.

## 6. DAFTAR REFERENSI

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dina, F. (2021). Congklak game in stimulating early childhood cognitive development. *Journal of Childhood Education*, 5(1).
- Hapsari, & Iriani, I. (2016). *Child development psychologist*. Jakarta: Index.
- Heryanti, V. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (Congklak). *Skripsi*. Bengkulu: Program Sarjana Universitas Bengkulu.
- Jatmika, Y. N. (2012). *Ragam aktivitas harian untuk play group*. Jogjakarta: Diva Press.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). Assessment of cognitive development of children aged 5-6 years. *Al Athfaal: Scientific Journal of Early Childhood Education*, 3(1).
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Playing and games for early childhood*. Medan: Perdana Publishing.
- Mantasiah, B. M. Y., & Herman. (2018). *Permainan tradisional dalam era globalisasi: Menumbuhkembangkan kemampuan anak usia dini*. Universitas Negeri Makassar.
- Muliayani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan (Cetakan pertama)*. Deepublish.