

Permainan Congklak untuk Mengembangkan Kognitif dan Motorik AUD di TK Al-Kausar

Khadijah^{1*}, Nurul Oktafianti², Putri Salsabila³, Ramita⁴, Siti Nurjannah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: khadijah@uinsu.ac.id¹, nuruloktafianti05@gmail.com²,
ptrsalsabila0203@gmail.com³, mitanasti27@gmail.com⁴, jamilahjamilah12094@gmail.com⁵

Abstrak

Permainan congklak adalah permainan tradisional, permainan congklak dimainkan dengan menggunakan papan kayu dengan bentuk lubang yang bulat berjumlah 14 sampai 16 lubang dan ukuran yang lebih besar terletak di ujung papan. Di TK Al-Kausar terdapat permainan congklak untuk anak-anak, ternyata permainan congklak dapat mengembangkan kognitif dan motorik anak. Dari hasil penelitian adapun tujuan permainan congklak yaitu guru dapat mengembangkan kognitif dan motorik pada anak. Murid yang ada di TK Al-Kausar sebanyak 16 murid, sebelum menulis artikel ini, penulis sudah mengobservasi AUD yang ada di TK Al-Kausar, rata-rata murid yang ada di TK-Alkausar berusia 6 tahun, dan ada murid yang berusia 4 tahun. Terdapat 8 murid perempuan dan 8 murid laki-laki. Metode penelitian yang penulis lakukan dengan mengobservasi murid yang ada di TK Al-Kausar, alat pengumpulan data dengan memberikan kesempatan untuk anak bermain permainan congklak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak bukan saja termasuk permainan tradisional namun juga permainan yang dapat mengembangkan kognitif dan motorik pada anak. Jika guru ingin mengembangkan kognitif dan motorik anak, guru dapat menggunakan permainan congklak sebagai metode dalam mengembangkan kognitif dan motorik anak.

Kata Kunci: *Perkembangan Anak Usia Dini, Permainan Congklak.*

Abstract

The congklak game is a traditional game, the congklak game is played using a wooden board with a round hole shape of 14 to 16 holes and the larger size is located at the end of the board. In Al-Kausar Kindergarten there is a congklak game for children, it turns out that the congklak game can develop children's cognitive and motor skills. From the results of the study, the purpose of the congklak game is that the teacher can develop cognitive and motor skills in children. There are 16 students in Al-Kausar Kindergarten, before writing this article, the author has observed the AUD in Al-Kausar Kindergarten, the average student in Al-Kausar Kindergarten is 6 years old, and there are students who are 4 years old. There are 8 female students and 8 male students. The research method that the author carried out was by observing students in Al-Kausar Kindergarten, a data collection tool by giving children the opportunity to play congklak games. From the results of the study it can be concluded that the congklak game does not only include traditional games but also games that can develop cognitive and motor skills in children. If the teacher wants to develop children's cognitive and motor skills, the teacher can use congklak games as a method in developing children's cognitive and motor skills.

Keywords: *Early Childhood Development, Congklak Game.*

PENDAHULUAN

Dalam sebuah lembaga pendidikan peran guru sangat penting bagi pertumbuhan anak, guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Ada beberapa kemampuan namun penulis hanya membahas dua kemampuan saja, yaitu kemampuan kognitif dan motorik anak. Guru harus pandai menyusun strategi dalam mengajar, agar kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dapat berkembang sesuai dengan usianya (Khoiruzzadi, *et.al.*, 2020: 40-51).

Kemampuan kognitif adalah suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan berupa aktivitas mental di dalam diri setiap manusia, salah satunya seperti mengingat, menyimpulkan, mengkategorikan, memecah masalah, menciptakan dan berfantasi. Bukan hanya itu kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berfikir, dan kecerdasan yang mana kemampuan untuk dapat mempelajari keterampilan yang dimiliki. Dengan adanya permainan congklak yang disediakan di sekolah, anak dapat mengembangkan kognitifnya, kemampuan kognitif sangat diperlukan bagi anak dan harus dikembangkan pada setiap anak dalam rangka membekali anak untuk masa depannya (Mu'min, 2013).

Kemampuan motorik pada anak juga tidak kalah penting untuk dikembangkan pada setiap anak, agar anak dapat tubuh dan berkembang sesuai dengan tahap usianya. Kemampuan motorik melibatkan tubuh, di sekolah TK Al-Kausar guru sudah sangat baik dalam mengembangkan kemampuan motorik pada anak dengan menggunakan media permainan congklak, bukan hanya permainan modern saja yang dapat mengembangkan motorik pada anak, permainan tradisional juga dapat mengembangkan motorik pada anak (Arini, *et.al.*, 2019: 122-128).

Dalam mengembangkan kognitif dan motorik pada setiap anak, guru dan orang tua harus berperan aktif pada setiap perkembangan yang dialami oleh anak. Upaya yang dapat guru dan orang tua berikan kepada anak yaitu salah satunya dengan memberikan anak mainan congklak, di dalam permainan congklak anak dapat mengembangkan dua kemampuan sekaligus seperti kemampuan kognitif dan motorik (Putra, 2017). Dari pembahasan yang penulis paparkan terdapat kajian yang dapat dibahas yaitu: (1) pengertian permainan congklak, (2) pengertian kognitif, (3) pengertian motorik, (4) permainan yang mengembangkan kognitif dan motorik anak.

METODE

Penelitian ini melibatkan anak dan guru yang ada di TK Al-Kausar, penulis mengobservasi perkembangan kemampuan kognitif dan motorik anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, penelitian kualitatif merupakan suatu jenis penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan yang memiliki kaitan dengan data yang didapat dari observasi (Assingkily, 2021). Dalam melakukan penelitian yang dilakukan dengan turun lapangan melihat langsung keadaan, serta virtual dengan mengobservasi para peserta didik. Penulis menggunakan *handphone* sebagai alat bantu untuk merekam dan menangkap layar proses observasi yang dilakukan bersama peserta didik. Selain itu juga mengambil dokumentasi dengan mengambil foto saat melakukan observasi dengan peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat permainan tradisional congklak yang mana permainan ini dapat dilakukan oleh satu atau dua orang. Anak yang ada di TK Al-Kausar rata-rata sudah pandai bermain permainan congklak, terlihat bahwa anak sangat bersemangat dalam memainkan permainan congklak. Maka hasil penelitian penulis dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Permainan Congklak Anak Usia Dini

No	Penilaian Terhadap Kemampuan Anak Dalam Bermain Congklak		
	Kriteria	f	%
1	Sudah Pandai	11	90
2	Tindak Pandai	5	10
	Jumlah	16	100

Secara menyeluruh anak usia dini yang ada di TK Al-Kausar sudah pandai memainkan permainan congklak meskipun ada beberapa anak yang tidak pandai dalam bermain congklak, namun hal itu dapat di atasi oleh guru dengan lebih fokus mengasah kemampuannya dalam bermain. Anak yang sudah pandai bermain permainan congklak guru harus dapat mempertahankan kemampuan anak dan mengasah lagi kemampuan yang sudah di miliki oleh anak. Oleh karena itu catatan penilaian guru terhadap murid harus ada karena guru dapat melihat perkembangan anak dengan catatan penilaian.

Agar ketika anak masuk ke sekolah yang lebih lanjut anak sudah memiliki perkembangan kognitif dan motorik yang baik. Ketika anak usia dini perkembangannya sudah sesuai dengan tahap usianya, anak tidak akan minder terhadap teman sebayanya, maka guru harus lebih ekstra dan lebih fokus kepada anak yang terlambat perkembangannya. Sesungguhnya tidak ada anak yang bodoh hanya saja perkembangannya terlambat, anak itu unik maka kita sebagai guru tidak boleh membedakan-bedakan anak.

Bukan dengan permainan congklak saja guru dapat mengembangkan kognitif dan motorik anak, banyak sekali media-media yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kognitif dan motorik pada diri anak, sebagai guru haruslah pandai membuat media yang dapat menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa senuh saat belajar.

PEMBAHASAN

Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda. Permainan congklak adalah permainan tradisional zaman dahulu bermain Congklak, diawali dengan membuat cekungan-cekungan sebagai wadah atau tempat menyimpan biji-biji yang hendak dikumpulkan. Anak-anak membuat cekungan tersebut di tanah. Dalam perkembangannya, permainan Congklak akhirnya memiliki alat permainan tersendiri, tidak lagi membuat cekungan di tanah (Aghnaita, 2017).

Alat permainan tersebut berupa papan yang terbuat dari logam, baik besi maupun kuningan, tentunya dengan beberapa cekungan sesuai dengan pola aslinya. Kemudian papan logam itu pun berganti seiring dengan bergantinya zaman, yaitu menggunakan material kayu. Perkembangan selanjutnya bergantilah material kayu dengan material plastik, yang lebih ringan, lebih praktis, dan tentunya jauh lebih murah.

Permainan congklak dapat mendidik para pemainnya, khususnya wanita agar senantiasa bersikap tenang, sebab dalam pertunjukannya memang jarang sekali didapati pemainnya banyak melakukan gerakan. Masing-masing pemain menghadap sederet cekungan congklak. Kedekatan jarak antar pemain ini dapat menjadi sebuah jembatan kedekatan emosional kedua pemain. Permainan ini juga memberi jalan bagi para pemainnya untuk saling mengenal, mengidentifikasi, dan menumbuhkan kedekatan (Lestari & Prima, 2018).

Permainan congklak dahulu hanya sebagai permainan untuk mengontrol emosi dan kedekatan para pemain, namun dengan berkembangnya waktu permainan ini termasuk permainan yang dapat

mengembangkan kognitif dan motorik. Terdapat nilai-nilai yang positif dalam permainan congklak yaitu: nilai kepatuhan, seorang anak dapat belajar untuk biasa mematuhi peraturan yang terdapat dalam permainan ini, sebab dalam permainan congklak terdapat beberapa peraturan yang harus dipenuhi. Hal ini dapat menjadi awal untuk menumbuhkan kebiasaan bersikap, disiplin, patuh, serta menyadari anak bahwa segala sesuatu yang menjadi keinginan dapat diperoleh dari hasil keteraturan.

Bukan hanya itu saja permainan congklak juga dapat melatih kecakapan berhitung pada anak. Kecakapan berhitung atau yang sering dikenal dengan *logical mathematics intelligence* menjadi nilai yang cukup dominan dalam permainan ini. Sebab anak dilatih untuk menggunakan kecakapan berhitungnya dalam memilih biji yang akan diraup untuk dapat memenuhi cekungan indungnya dengan banyak juga cepat. Dan nilai positif dari permainan congklak mampu melatih kecakapan berpikir. Melatih kecakapan berpikir atau mengatur strategi merupakan bagian yang tidak akan terpisahkan dari sebuah permainan, apalagi permainan yang bersifat kompetisi.

Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia yaitu untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Jean Piaget adalah salah satu tokoh kognitif yang meneliti tentang perkembangan kognitif dan mengemukakan tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Tahapan-tahapan tersebut adalah tahap *sensory motorik* (0–2 tahun), *pra-operasional* (2–7 tahun), *operasional konkret* (7–11 tahun) dan *operasional formal* (11–15 tahun). Dalam memahami dunia secara aktif, anak menggunakan skema, asimilasi, akomodasi, organisasi dan *equilibrasi*. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan umur, pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui.

Menurut Jean Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada setiap tahap yang dilalui anak, baik kuantitas maupun kualitas kemampuan anak menunjukkan peningkatan yang ia alami. Upaya guru dan orang tua dalam mengembangkan kognitif anak, guru dan orang tua dapat mengembangkan kemampuan tersebut dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan congklak, bukan permainan congklak saja ada permainan modern yang dapat mengembangkan kognitif pada diri anak, itu semua tergantung pada pola asuh guru dan orang tua dalam mengembangkan kognitif dan motorik pada anak.

Pengertian Motorik

Harlock mengatakan bahwa perkembangan motorik dapat diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan, pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Keterampilan motorik terbagi kepada dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

Motorik kasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar pada anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus, seperti meronce, menggunting dan lain-lain. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif.

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu gerakan motorik halus tidak membutuhkan tenaga yang ekstra

akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. perkembangan motorik pada anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi yang termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik merupakan gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya seperti tangan, kaki, dan anggota tubuhnya.

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Permainan yang Mengembangkan Kognitif dan Motorik Anak

Bukan hanya permainan congkak saja yang dapat mengembangkan kognitif dan motorik anak, ada banyak lagi permainan-permainan yang dapat mengembangkan kognitif dan motorik anak contohnya permainan (1) permainan puzzle, dengan permainan puzzle anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan intelegensinya, dengan menggunakan permainan puzzle yang menarik dan bervariasi, dengan demikian anak dapat bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. (2) permainan sains, pikiran merupakan bagian dari proses berpikir otak, digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui, dan memahami suatu hal yang ada di lingkungan anak, sehingga pengetahuan anak akan bertambah dalam mengenal lingkungannya.

Jika kemampuan kognitif nya cepat dan baik, maka kemampuan anak akan lebih optimal dalam kehidupannya sejalan dengan tumbuh kembang anak.(3) permainan balok, permainan balok adalah salah satu permainan edukatif yang menggunakan potongan-potongan kayu berbentuk geometri yang dapat membuat anak mengekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang konkrit dan mengembangkan kemampuan kognitif serta mendapatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam pemecahan masalah, konsep matematika dan geometri.

Itulah permainan yang juga dapat mengembangkan kognitif pada anak selain permainan congklak, juga terdapat permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu: (1) permainan sidewalk, permainan sidewalk chalk memberikan kesempatan kepada anak yang tidak mau terlibat dalam permainan kelompok, maka guru dapat mencari peran untuk menyiapkan alternatif permainan lain seperti sidewalk chalk, gelembung, hula hoop, yang dapat digunakan oleh para anak-anak sesuai dengan keinginan mereka. (2) permainan lompat tali, permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan dan sebagainya.

Permainan yang mengembangkan motorik halus anak yaitu: (1) kegiatan menggunting, kegiatan menggunting membutuhkan keterampilan menggerakkan otot-otot tangan dan jari-jari untuk berkoordinasi dalam kegiatan menggunting sehingga anak dapat memotong kertas, kain atau yang lain sesuai yang diinginkan oleh anak. (2) kegiatan bermain pasir, dengan bermain pasir anak dapat berimajinasi membentuk sesuatu yang ingin anak buat dari pasir, seperti membuat gunung dari pasir dan gambar yang lainnya.

Dari berbagai permainan yang terdapat di atas guru di TK Al-Kausar dapat menggunakan permainan-permainan ini sebagai media guru untuk mengembangkan kognitif dan fisik motorik anak, sehingga anak tidak bosan dalam belajar, karena sangat banyak permainan yang dapat dimainkan anak, jadi guru harus kreatif dalam mengajar yang mana guru harus dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, juga di bantu oleh orang tua di rumah sehingga apa yang didapatkan anak di sekolah dapat diulang kembali ketika anak berada di rumah, karena pengulangan itu sangat penting agar anak tidak mudah lupa dengan apa yang di dapatkannya di sekolah.

Jika guru yang ada di TK Al-Kausar kreatif dan inovatif dalam mengajar, maka akan meningkatkan akreditasi sekolah sehingga banyak orang tua yang ingin memasukkan anaknya ke sekolah AL-Kausar, orang tua sekarang ingin memasukkan anaknya ke lembaga pendidikan yang berkualitas tinggi, jadi jika guru sudah mampu kreatif dalam mengajar secara perlahan akan meningkatkan akreditasi sekolah. Kemampuan kognitif dan fisik motorik haruslah di kembangkan guru dan orang tua pada setiap anak, sehingga perkembangannya sesuai dengan tahap usianya.

Guru dan orang tua harus konsisten dalam mengembangkan kemampuan pada diri anak, harus ada pengulangan-pengulangan. Jika perkembangan kemampuan kognitif anak sudah berkembang maka anak dapat melaksanakan tiga perintah sekaligus, contoh: nak, tolong ambil uang ibu di laci, lalu belikkan ibu beras satu kilo, kemudian kembalinya untuk kamu jajan. Ketika kognitif anak sudah berkembang maka anak dapat melaksanakan tiga perintah tersebut.

Kemampuan fisik motorik juga harus dikembangkan guru dan orang tua pada setiap anak, yang mana kemampuan motorik berpengaruh kepada anak pandai menulis, menggambar, dan lain sebagainya. Perkembangan ini tidak kalah penting untuk dikembangkan agar jika anak sekolah ke jenjang selanjutnya, anak sudah pandai menulis, menggambar. Hal ini tidak akan membuat anak minder dengan kawan-kawannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis hasil dan pembahasan permasalahan yang telah diuraikan. Maka dapat diperoleh simpulan dari penelitian bahwa permainan congklak bukan saja termasuk permainan tradisional namun juga permainan yang dapat mengembangkan kognitif dan motorik pada anak. Jika guru ingin mengembangkan kognitif dan motorik anak, guru dapat menggunakan permainan congklak sebagai metode dalam mengembangkan kognitif dan motorik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A. (2017). "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)" *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/1583>.
- Arini, D., Mayasari, A. C., & Rustam, M. Z. A. (2019). "Gangguan Perkembangan Motorik dan Kognitif pada Anak Toodler yang Mengalami Stunting di Wilayah Pesisir Surabaya" *Journal of Health Science and Prevention*, 3(2), 122-128. <http://jurnalfpk.uinsby.ac.id/index.php/jhsp/article/view/231>.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). "Upaya Guru dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Motorik Anak Usia Dini" *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40-51. <https://core.ac.uk/download/pdf/324181575.pdf>.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). "Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (Sintesa)*, 1(1). <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/525>.
- Mu'min, S. A. (2013). "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget" *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/292/282>.
- Putra, W. A. (2017). "Perbandingan Alat Bermain Motorik Kasar dan Media Motorik Halus Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun PAUD Labschool Jember" *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 2(1). <http://103.79.91.18/index.php/indria/article/view/451/0>.