

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ANZIB LAMNYONG BANDA ACEH

Anisa^{*1}, Mik Salmina², Cut Fazlil Hanum³
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, selain kemampuan kognitif dengan bermain permainan tradisional congklak dapat mengembangkan aspek social dan emosional. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Untuk itu Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh. Dengan sampel 10 anak dan pengumpulan data yang dilakukan melalui data lembar observasi yang dilakukan dengan eksperimen *pretest* dan *posttest*, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 10 - 1 = 9$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975) (9)}$, sehingga diperoleh $t_{(0,975) (9)} = 2,17$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,1 > 2,70$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan permainan congklak berpengaruh dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong.

Kata kunci: Kognitif, Permainan Tradisional Congklak

Abstract

The traditional congklak game is a game that can hone the cognitive abilities of young children, apart from cognitive abilities, playing the traditional congklak game can develop social and emotional aspects. Cognitive development describes how a child's mind develops and functions, so that he can think. For this reason, the aim of this research is to determine the effectiveness of the traditional congklak game in improving the cognitive abilities of children in group B at Anzib Lamnyong Kindergarten, Banda Aceh. With a sample of 10 children and data collection carried out through observation sheet data using pretest and posttest experiments, the research results show that hypothesis testing uses a right-hand test with a significant level of $\alpha = 0.05$ and db (number distribution) $n - 1 = 10 - 1 = 9$, then register the t distribution with $t_{(0.975) (9)}$, so that we get $t_{(0.975) (9)} = 2.17$ because $t_{count} > t_{table}$, namely $11.1 > 2.70$. Thus, the hypothesis of this research H_a is accepted, so the hypothesis in this research states that the use of the congklak game has an influence in developing cognitive aspects in children aged 5-6 years at Anzib Lamnyong Kindergarten.

Keywords: Cognitive, Traditional Congklak Game

* E-mail: nuranisa06062000@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas yang tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis dan sangat antusias dan ingin tahu terhadap apa saja yang dilihat, didengar, dirasa, mereka seolah-olah tidak pernah merasa lelah untuk terus mengeksplorasi dan belajar (Setiawan, 2018: 19). Montessori menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai dengan enam 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak-anak mulai peka/sensitif untuk menerima setiap rangsangan. Jadi, yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan dalam masa pertumbuhan yang sangat pesat yaitu yang biasa disebut dengan masa "*Golden Age*".

Pendidikan Anak Usia Dini disini dimaksudkan (ditujukan) untuk menjadikan anak usia dini menjadi anak yang lebih bisa menjadi penerus bangsa dan berguna bagi masyarakat. Disini banyak cara pembelajaran anak usia dini yang dijelaskan oleh para peneliti-peneliti nasional dan internasional. Salah satu diantaranya adalah pembelajaran berbasis edutainment yang disana menjelaskan bahwa anak usia dini adalah pembelajaran yang menyenangkan juga tidak membosankan, maksud disini adalah agar anak usia dini tidak terlalu tegang dalam pembelajaran yang telah diajarkan oleh para pengajar.

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Erickson mengemukakan bahwa "masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia. Perilaku yang berkelainan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak" Menurut Busthomi dalam Amelia (2019 : 41) karakteristik umum atau sifat-sifat Anak Usia Dini, sebagai berikut::

- a. Unik, artinya sifat anak itu berbeda satu sama lainnya.
- b. Egosentris, artinya anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Aktif dan Energik, artinya anak lazimnya senang melakukan aktivitas.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- e. Eksploratif dan berpetualang, maksudnya terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.
- f. Spontan, artinya perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

Anak berusia antara 0-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Karakteristik khusus bagi anak dalam kelompok usia 0-6 tahun adalah:

Tahap awal dari perkembangan kognitif adalah sensorimotor. Pada tahap ini kemampuan intelegensi anak didasarkan pada tindakan inderawi terhadap lingkungan seperti meraba, mencium, melihat, mendengar dan lainnya. Anak membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan fisik motorik.

Mekanisme perkembangan sensorimotor menggunakan proses asimilasi dan akomodasi. Melalui proses akomodasi dan asimilasi terhadap skema-skema anak perkembangan kognitif anak akan berkembang karena adanya rangsangan, masukan, dan adanya hubungan dengan pengalaman atau situasi baru.

Menurut Dewi (2022: 17) Piaget membagi tahapan sensorimotor menjadi enam sub tahapan yaitu: 1) refleks-refleks sederhana yang terjadi pada awal kelahiran adalah sensasi dan tindakan dikoordinasikan melalui perilaku refleks seperti menyusu, 2) reaksi sirkuler primer pada usia 1- 4 bulan terjadi ketika anak menghadapi sebuah pengalaman dan berusaha mengulangi seperti menghisap jempol, 3) reaksi sirkuler sekunder pada usia 4-10 bulan yang lebih berorientasi terhadap objek yaitu ketika anak menemukan dan menghasilkan kembali peristiwa menarik diluar dirinya. 4) reaksi sirkuler tersier pada usia 12-18 bulan adalah skema dimana bayi secara sadar mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru atas objek-objek disekitarnya.

Semakin berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang pesat, seperti halnya permainan untuk anak usia dini dapat dijangkau dengan gadget, akan tetapi manfaat dari permainan tersebut tidak dapat diperoleh secara maksimal dan mengesampingkan budaya permainan tradisional tersebut. Permainan gadget, dapat menyebabkan kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang karena hampir seluruh permainan berteknologi canggih menuntut anak lebih individualis sehingga tidak melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya dan strategi untuk mendorong anak untuk lebih mampu melakukan pertemanan, bersosialisasi, berinteraksi dengan baik salah satunya melalui permainan tradisional. (Dede, 2022: 18)

Dengan mengenalkan permainan tradisional secara langsung anak dapat melestarikan budaya serta dapat mengasah aspek-aspek yang ada pada anak. Permainan tradisional juga dapat mendorong anak untuk bekerjasama dalam kegiatan-kegiatan yang

diberikan oleh guru, selain itu juga dapat mendorong anak untuk lebih saling bertoleransi antar kelompoknya.

Berdasarkan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, selain kemampuan kognitif dengan bermain permainan tradisional congklak dapat mengembangkan aspek social dan emosional. Harapan penulis tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak-anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Manfaat permainan tradisional intinya lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari dan memakai bahan-bahan yang terdapat disekitar.

Permainan Congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda: di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan Congklak, di Filipina disebut Sungka, di Sri Lanka dikenal dengan Cangka, di Thailand Tungkayon, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Ada juga yang menyebutnya Dhakon/Congkak seperti daerah-daerah yang ada di pulau Jawa.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan dengan melakukan prosedur yang reliabel dan terpercaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena gejala yang ditimbulkan diperlakukan dengan sengaja oleh peneliti, jenis eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimen* dengan desain yaitu *one-group pretes-posttest*. Metode eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2017 : 9).

Menurut Sugiyono (2016 : 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Peneliti ingin mendeskripsikan

apakah dengan permainan congklak efektif dalam menstimulasi perkembangan mengenal huruf abjad pada anak kelompok B di TK Anzib Lamnyong Banda Aceh.

b. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur langkah-langkah penelitian eksperiment yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tahapan Penelitian

No	Tindakan	Kegiatan
1.	Pretest	1. Peneliti memberikan pembelajaran kognitif dengan mengenal angka pada anak. 2. Peneliti menuliskan angka di papan tulis 3. Peneliti menyuruh anak untuk menunjukkan angka yang diucapkan oleh guru.
2.	Tindakan (<i>Treatment</i>)	1. Peneliti membagikan anak menjadi 5 kelompok 2. Peneliti memberikan permainan congklak pada anak. 3. Anak melakukan permainan congklak sesuai dengan arahan guru.
3.	Postets	1. Peneliti memberikan permainan congklak 2. Peneliti menyuruh anak untuk bermain congklak dengan menghitung anak congklak yang dimainkan secara bergiliran. 3. Peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan lembar postes/pretest.

c. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Observasi

Observasi dibedakan menjadi dua yakni observasi berperanserta dan observasi nonpartisipan (Setiawan, 2018: 119-120). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi nonpartisipan, artinya dalam proses penelitian ini, peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, akan tetapi hanya berperan mengamati kegiatan. Jika peneliti ikut dalam kegiatan, itu pun hanya dalam lingkup yang terbatas sesuai kebutuhan peneliti untuk memperoleh data yang benar-benar valid. Pemilihan teknik observasi nonpartisipan ini dilakukan agar peneliti dapat lebih fokus dalam melakukan pengamatan sehingga data hasil observasi yang diperoleh benar-benar valid sesuai dengan kondisi yang sedang diamati.

Observasi adalah suatu pengamatan atau pengujian pada objek tertentu untuk mengumpulkan fakta, data, hingga nilai dari objek tersebut. Selain itu, observasi juga dipahami sebagai aktivitas pengamatan dengan metode yang

sistematis untuk memperoleh data-data, kemudian data tersebut dicatat atau direkam sebagai temuan lapangan.

Tabel 2. Instrumen Pretest

No	Indikator penilaian	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menghitung biji dalam congklak				
2.	Anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak				
3.	Anak mampu bermain secara bersama				
4.	Anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak				

Sumber : Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun 2014

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Sedangkan tes akhir (*postets*) diberikan ketika akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat berpengaruh peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan congklak, jadi keseluruhan indikator anak sebanyak 4 indikator penilaian.

Tabel 3. Instrumen Posstest

No	Indikator penilaian	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menghitung biji dalam congklak				
2.	Anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak				
3.	Anak mampu bermain secara bersama				
4.	Anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak				

Sumber : Modifikasi Permendikbud No.137 Tahun 2014

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Setelah akhir pembelajaran peneliti melakukan posttest yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian anak terhadap pembelajaran kemampuan mengenal huruf abjad anak. Tes yang dilakukan sama dengan tes pretest. Tes ini

digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh pop up book terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

d. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak pada kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

dikemukakan Arikunto (2017: 349). Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes sebagai berikut :

Keterangan Rumus :

Md = Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

X = Deviasi setiap nilai

X²d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

Db = ditentukan dengan N-1

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji pihak kanan, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : $\rho = 0$ Penggunaan permainan congklak tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

Ha : $\rho \neq 0$ Penggunaan permainan congklak efektif terhadap peningkatan kemampuan kognitif abjad anak kelompok B di TK Azib Lamnyong Banda Aceh.

e) Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 pada semester kedua tahun ajaran 2023. Penelitian bertempat di TK Azib Lamnyong Banda Aceh yang beralamat di Jln Utama Desa Rukoh Kecamatan Syiah Kuala.

f) Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016 : 117). Populasi keseluruhan di TK Azib Lamnyong Banda Aceh berjumlah 10 anak.

Sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2018). Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh anak yang ada pada kelompok B sebanyak 10 anak, yang terdiri dari 3 Laki-laki dan 7 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian di TK Anzib Lamnyong, Banda Aceh pada hari senin tanggal 1 Februri 2024, di mulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 wib, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Anak baris-berbaris pukul 08:30 wib, kemudian anak melatih fisik motorik dengan baris-berbaris untuk melakukan senam pagi, dengan menggunakan musik. Selanjutnya anak berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembukaan. Kegiatan dimulai dengan pretest setelah kegiatan tersebut selesai maka akan dilanjut dengan kegiatan posttest pada hari yang berbeda, maka penjelasan kegiatan sebagai berikut :

Adapun langkah awal permainan congklak yang dipergunakan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak antara lain:

- a) Mengenalkan alat permainan tradisional congklak, Pada tahap awal ini guru menciptakan hubungan yang baik dengan cara mengenalkan alat permainan congklak. Papan permainan congklak memiliki 16 lubang, yaitu 7 lubang disisi kanan dan kiri dan 2 lubang sebagai lumbung, batu kecil sebagai biji congklak. Biji

congklak tidak hanya menggunakan batu kecil tetapi bisa menggunakan keong atau cangkang kerang dan biji salak juga dapat digunakan sebagai biji congklak. Setelah itu guru memberi kesempatan pada anak untuk memilih teman bermainnya kemudian guru mengajak anak untuk mengisi biji congklak sesuai dengan jumlahnya.

Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung kembali biji congklak sebelum bermain. Mempersiapkan alat permainan adalah langkah awal dalam bermain. Dengan mengisi lubang congklak, menghitung biji congklak dan membagikan biji congklak kedalam lubang dapat mengembangkan kognitif anak. permainan tradisional congklak salah satu media dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Hal itu terjadi dengan anak menghitung dan membagikan biji congklak kedalam lubang congklak.

- b) Menjelaskan jalannya permainan tradisional congklak, Peneliti menjelaskan jalannya permainan congklak. Karena dalam hal ini guru berperan sangat penting. Guru menjelaskan bahwa terdapat 7 lubang disisi kanan dan kiri maka biji congklak yang perlu disiapkan adalah 7x7 disetiap sisi kanan kiri. Peneliti meminta anak untuk mengambil biji congklak dan memasukkannya kedalam lubang dan disetiap lubang terisi 7 biji. Guru memberikan arahan agar permainan dapat berjalan dengan efektif. Berdasarkan observasi dan wawancara maka: memberikan arahan dalam permainan anak dapat memahami suatu permainan dan permainan dapat berjalan dengan efektif.
- c) Kegiatan setelah melakukan permainan tradisional congklak, Hasil observasi yang penulis temui di lapangan, bahwa ketika anak selesai melakukan permainan congklak secara keseluruhan, anak-anak diminta untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan dan anak diminta kembali ke kursi masing-masing. Kemudian guru bertanya tentang berapa jumlah biji yang dapat dikumpulkan. Anak-anak diminta untuk menghitung banyak sedikit hasil yang didapatkan.

Jadi, dapat penulis simpulkan untuk membantu perkembangan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain congklak. Misalnya dalam tahap berhitung yaitu anak dapat berhitung menggunakan biji congklak yang diperoleh.

b. Hasil Hasil Penilaian Data Pretest Dan Posttest

• **Data Pretest**

Penilaian awal yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui data pretest dengan melakukan kegiatan-kegiatan berhitung, penjumlahan, mengenal angka dan lainnya tanpa menggunakan media congklak. Adapun hasil data pretest sebagai berikut:

Tabel 4. data penilaian pretest

No	Nama Anak Kelompok B1	Hasil Belajar Pre-Test
1	SP	4
2	TB	5
3	MJ	6
4	GR	10
5	AS	9
6	RA	8
7	CF	7
8	SR	4
9	FU	6
10	AF	5

Berdasarkan tabel di atas ialah hasil data pretest sebelum melakukan treatment menggunakan permainan congklak, hasil penilaian tersebut merupakan hasil penjumlahan tiap 4 indikator yaitu: anak mampu menghitung biji dalam congklak, anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak, anak mampu bermain secara bersama, anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak. Indikator tersebut yang akan dikembangkan oleh peneliti, tujuannya untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak B1 di TK Anzib Lamnyong.

a. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Data penelitian dapat dilihat dalam table distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 6, untuk menentukan nilai rata-rata, simpangan baku dan varians dari data pre test dapat dibuat daftar frekuensi sebagai berikut :

Tabel 5. daftar distribusi frekuensi nilai pretest

Nilai	Titik Tengah (X_i)	Frekuensi (F_i)	$F_i X_i$	$(F_i X_i)^2$
4-5	4,5	4	18	81
6-7	6,5	3	19,5	126,75
8-9	8,5	2	17	144,5
10-11	10,5	1	10,5	110,25
Jumlah		$\sum f_i = 10$	$\sum f_i x_i = 65$	$\sum f_i x_i^2 = 462,5$

Keterangan :

F_i : Banyak data atau nilai pada kelas interval ke-i

- X_i : Tanda kelas yaitu setengah dari penjumlahan ujung bawah dan ujung atas kelas interval ke-i
 $F_i \cdot X_i$: perkalian antara banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i

Dari hasil distribusi frekuensi pretest, maka dapat dicari mean dan Standar Deviasi (SD), maka diperoleh nilai rata-rata ($\bar{x}$) = 6 variansnya (SD) = 2,44 dan selanjutnya mencari uji normalitas:

b. Uji Normalitas Data Pretest

Sebelum data di analisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis akan di uji pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu :

Tabel 6. Daftar Uji Normalitas Pretest

Data	Frekuensi observasi (O_i)	Batas kelas (BK)	Nilai Z	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan (E_i)
4 – 5	4	3,5 – 5,5	-1,02 dan - 0,20	0,2668	2,668
6 – 7	3	5,5 - 7,5	- 0,20 dan 0,61	0,3084	3,084
8 – 9	2	7,5 – 9,5	0,61 dan 1,43	0,6527	6,527
10 – 11	1	9,5 – 11,5	1,43 dan 2,25	0,9114	9,114
Jumlah	$\sum f_i = 10$				

Hasil perhitungan di atas dari $\chi^2_{hitung} = 11,029$ dengan dengan jumlah sampel $n = 10$, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n-1) \rightarrow (10-1 = 9)$, maka dari tabel chi kuadrat diperoleh $\chi^2_{(0,975)(9)} = 2,70$ dapat ditulis $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ yaitu $11,029 \geq 2,70$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulkannya adalah bahwa hasil pengamatan awal berdistribusi normal.

- Data posttest

Data posttest merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mendapatkan nilai (evaluasi) dengan eksperimen bermain congklak untuk mengembangkan kognitif anak. Penilaian akhir ini untuk mengetahui data pretest dengan bermain congklak secara berpasangan. Adapun hasil data pretest sebagai berikut:

Tabel 7. Data Penilaian Pottest

NO	Nama Anak Kelompok B1	Hasil Belajar Posttest
1	SP	8
2	TB	9
3	MJ	11
4	GR	15
5	AS	12
6	RA	14

NO	Nama Anak Kelompok B1	Hasil Belajar Posttest
7	CF	10
8	SR	9
9	FU	13
10	AF	12

Berdasarkan tabel di atas ialah hasil data posttest setelah treatment menggunakan permainan congklak, hasil penilaian tersebut merupakan hasil penjumlahan tiap 4 indikator yang ingin dikembangkan. Melalui indikator tersebut bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak B1 di TK Anzib Lamnyong.

c. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Data penelitian dapat dilihat dalam table distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 6, untuk menentukan nilai rata-rata, simpangan baku dan varians dari data posttest dapat dibuat daftar frekuensi sebagai berikut :

Tabel 8. daftar distribusi frekuensi nilai posttest

Nilai	Titik Tengah (X_i)	Frekuensi (F_i)	$F_i X_i$	X^2	$(F_i X_i)^2$
8-9	8,5	3	25,5	72,25	216,75
10-11	10,5	2	21	110,25	220,5
12-13	12,5	3	37,5	156,25	468,75
14-15	14,5	2	29	210,25	420,5
Jumlah		$\sum f_i = 10$	$\sum f_i x_i = 113$		$\sum f_i x_i^2 = 1326,5$

Keterangan :

F_i : Banyak data atau nilai pada kelas interval ke-i

X_i : Tanda kelas yaitu setengah dari penjumlahan ujung bawah dan ujung atas kelas interval ke-i

$F_i \cdot X_i$: perkalian antara banyak data dan kuadrat tanda kelas interval ke-i

Dari hasil distribusi frekuensi pretest, maka dapat dicari mean dan Standar Deviasi (SD) berdasarkan perhitungan maka, diperoleh nilai rata-rata ($\bar{x}$) = 11,3 variansnya (SD) = 2,23 dan selanjutnya mencari uji normalitas:

d. Uji Normalitas Data Posstest

Sebelum data di analisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis akan di uji pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu :

Tabel 8. Daftar Uji Normalitas Posttest

Data	Frekuensi observasi (O _i)	Batas kelas (BK)	Nilai Z	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan (E _i)
8 – 9	3	7,5 – 9,5	-1,70 dan - 0,80	0,1673	1,673
10 – 11	2	9,5 - 11,5	- 0,80 dan 0,08	0,5762	5,762
12 – 13	3	11,5 – 13,5	0,08 dan 0,98	0,3684	3,684
14 – 15	2	13,5 – 15,5	0,98 dan 1,88	0,8064	8,064
Jumlah	$\sum f_i = 10$				

Hasil perhitungan di atas dari $\chi^2_{hitung} = 8,195$ dengan dengan jumlah sampel $n = 10$, pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = (n-1) $\rightarrow (10-1 = 9)$, maka dari tabel chi kuadrat diperoleh $\chi^2_{(0,975)(9)} = 2,70$ dapat ditulis $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ yaitu $8,195 \geq 2,70$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulkannya adalah bahwa hasil pengamatan awal berdistribusi normal.

c. Hasil observasi

Menguji hipotesis adalah pengujian yang dilakukan dengan statistik, diterima atau tidak tergantung dari hasil perhitungan statistik. Setelah melakukan treatment pengamatan awal (pretest) dan pengamatan akhir (posttest), maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan untuk mengetahui apa media congklak efektif digunakan untuk mengembangkan kognitif anak.

Tabel 9. Nilai, Jumlah kuadrat dan rata-rata deviasi

No	Nama Anak	Data Pretest	Data Posttest	(d)	Md	X_d (d-Md)	X_d^2
1	SP	4	8	4	5	-1	1
2	TB	5	9	4	5	-1	1
3	MJ	6	11	5	5	0	0
4	GR	10	15	5	5	0	0
5	AS	9	12	3	5	-2	4
6	RA	8	14	6	5	1	1
7	CF	7	10	3	5	-2	4
8	SR	4	9	5	5	0	0
9	FU	6	13	7	5	2	4
10	AF	5	12	7	5	2	4
				$\sum d = 49$			$\sum X_d^2 = 19$

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{49}{10} \\
 &= 4,9 \rightarrow 5
 \end{aligned}$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{19}{10(10-1)}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{19}{90}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{0,21}}$$

$$t = \frac{5}{0,45}$$

$$t = 11,1$$

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 10 - 1 = 9$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975) (9)}$, sehingga diperoleh $t_{(0,975) (9)} = 2,26$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,1 > 2,26$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak.

Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa menggunakan permainan tradisional bermain congklak efektif digunakan untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong.

Pembahasan

Berikut ini akan penulis jelaskan tahapan penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Mengenalkan alat permainan tradisional congklak, permainan ini menggunakan papan congklak yang terdiri dari 7 lubang di sisi kanan dan 7 lubang di sisi kiri untuk menyimpan biji congklak, biji congklak yang digunakan adalah batu krikil dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Menciptakan keefektifan bermain hendaknya menyiapkan tempat yang memadai, kegiatan ini tidak hanya dapat dilakukan di dalam ruangan tetapi bisa dilakukan di luar ruangan. Di dalam kelas anak dapat menggunakan papan congklak sedangkan di luar ruangan anak dapat menggunakan tanah sebagai lubang congklak yang dapat digunakan untuk menciptakan kreatifitas anak.
2. Menjelaskan jalannya permainan tradisional congklak, jalannya permainan congklak ini dapat di jelaskan oleh guru kelas kelompok B1 melalui contoh jalannya permainan yang telah ditetapkan, menyiapkan papan permainan, memilih teman satu kelompok, melakukan undian dengan cara suit untuk menentukan siapa yang memulai jalan terlebih dahulu.
3. Kegiatan setelah bermain congklak peneliti meminta anak-anak merapikan kembali permainan kemudian guru meminta anak untuk menceritakan kembali

bagaimana jalannya permainan. Peneliti meminta anak untuk menghitung jumlah yang paling banyak dan jumlah yang paling sedikit. Tujuan melakukan evaluasi ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dan untuk mendapatkan hasil data pretest dan posttest. Evaluasi merupakan suatu perhatian utama ketika melaksanakan kegiatan, kegiatan merupakan suatu aktivitas untuk mengembangkan berbagai aspek salah satunya aspek perkembangan kognitif.

Kemampuan anak dalam melakukan permainan congklak sangat memberikan pengaruh yang sangat positif terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena pada tahap ini semua aspek perkembangan pada anak sangat cepat diterima oleh anak, anak mudah berfikir, mengingat dan berkomunikasi maka akan semakin baik pula proses berfikir secara logisnya. Bermain juga akan membuat anak mengenal batas kemampuan yang dimilikinya, ia memiliki peluang untuk memenangkan sebuah permainan. Jika tidak, maka ia akan terus belajar lagi dan berlatih sampai dia mampu melakukannya.

Pada pembahasan ini peneliti menguraikan hasil eksperimen tes awal (pretest) tanpa menggunakan media congklak dan tes akhir (posttest) menggunakan media congklak. Bahwa: kemampuan kognitif anak penting karena dapat mengembangkan kognitif, kemampuan social anak, membangun rasa percaya diri, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Manfaat permainan tradisional congklak ini sangat bagus untuk membantu melatih pengetahuan anak.

Karena pada saat anak memainkan permainan tradisional congklak secara bersama anak dilatih untuk bekerja sama dengan tim, permainan ini memiliki nilai kognitif yang membantu anak untuk dapat berfikir secara simbolik. Peran pendidik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif memerlukan bantuan media ataupun yang dapat digunakan untuk membantu menunjang berjalannya proses belajar mengajar, seperti menggunakan media permainan tradisional congklak yang dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima dan memahami apa yang guru sampaikan.

Dari penjelasan diatas garis besar permainan yakni menyusun serta memberi rasa sabar menunggu giliran untuk bermain, membuat anak mengerti tentang angka-angka melalui permainan congklak. Secara keseluruhan anakanak sudah mulai mengerti tentang bagaimana permainan ini digunakan dan meskipun tergolong bbaru dalam

menggunakan media congklak guru juga sudah dikatakan baik dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan media.

Kemudian permainan tradisional congklak ini sangat membantu pada proses perkembangan kognitif anak. Dimana dalam permainan ini anak diharuskan mampu bekerja sama dengan teman sekelompok supaya dapat menyelesaikan permainan ini hingga akhir permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Media congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak Mengenai dengan Anak mampu menghitung biji dalam congklak, anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak, anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak, anak mampu bermain secara bersama. Maka penelitian ini dinyatakan efektif bagi anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong dengan kategori H_a diterima dan H_o ditolak.

2. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan dan menstimulasi kemampuan mengenal huruf abjad dengan menggunakan variasi dan inovasi metode yang beragam sehingga pengenalan huruf pada anak dapat meningkat.
2. Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.
3. Disarankan juga untuk guru lebih aktif dan mengupdate metode pembelajaran yang bisa membuat anak belajar lebih kritis.
4. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini sangat sederhana dan terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar temuan dalam penelitian ini dapat dikaji ulang oleh pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Dengan Penggunaan Gambar Berseri Pada Kelompok B Di PAUD Tgk. M. Syarief Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 38-45. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/930> (diakses 17 April 2024)
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=5IaxoAftC_u&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false (diakses 17 April 2024)

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, Hal. 201.
- Dede Nurul Qomariah. 2022. Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol 7 No 1
- Dewi, F. S. P. (2022). *Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran menurut Teori Jean Piaget (Telaah Buku Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget)* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21543> (diakses 30 maret 2024)
- Fatimah, E. R., & Istikomah, I. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–31. Retrieved from <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/alayya/article/view/317> (diakses 30 maret 2024)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ke-23. Bandung: Alfabeta