

## PERAN GURU DALAM MEMILIH KEGIATAN MAIN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK)

Maria Fortunata Vita

[mariafortunatafita@gmail.com](mailto:mariafortunatafita@gmail.com)

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

### ABSTRAK

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan main, Bagaimana cara guru dalam memilih kegiatan main yang bervariasi saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan main, untuk mengetahui manfaat kegiatan main yang bervariasi terhadap perkembangan kognitif anak. Subjek penelitian anak usia 5-6 tahun di PAUD Madre Margherita Ricci, kelurahan lawir, kecamatan langke rembong, kabupaten maggarai. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan studi dokumentasi. Analisis data observasi di lakukan dengan mengukur capaian setiap indikator untuk setiap siswa dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Data wawancara analisis secara kualitatif.

**KataKunci:** peran guru dalam memilih kegiatan main, perkembangan kognitif, melalui permainan tradisional (congklak).

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun, pada masa ini anak dipersiapkan untuk sekolah, dimana panca indera dan system reseptor penerimaan rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik, proses belajar pada usia ini yaitu dengan cara bermain. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, karena dengan bermain proses belajar akan lebih efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk pengembangan kognitif anak. Kemampuan Kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah Perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Kemampuan kognitif, seperti yang dijelaskan oleh Desmita (2010), adalah elemen penting dalam proses perkembangan manusia. Kemampuan kognitif ini merujuk pada segala proses psikologis yang terkait dengan cara individu belajar dan berpikir tentang dunia sekitarnya. Individu memainkan peran yang aktif dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui kegiatan sehari-hari, memungkinkan mereka untuk bereksplorasi dalam membangun dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. (Piaget, seperti yang dikutip dalam Desmita, 2010) juga menggarisbawahi pentingnya ini dalam perkembangan manusia.

Berdasarkan pengamatan saya di Paud Madre Margherita Ricci anak-anak kelompok B1 memiliki perkembangan kognitif yang cukup baik, akan tetapi ada satu masalah yang saya temukan yaitu saat proses pembelajaran berlangsung anak-anak tidak terlalu suka

dengan kegiatan main yang itu-itu saja, anak-anak cenderung merasa bosan dengan kegiatan main yang sudah pernah mereka mainkan.

Oleh karena itu sebaiknya guru atau pendidik harus menyediakan permainan yang bervariasi untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak, seperti yang saya lihat adapun kegiatan main yang belum pernah dimainkan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu pentingnya guru memilih memilih jenis permainan yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah serta cara permainan tersebut mendukung perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Memilih Permainan yang Mendorong Pemecahan Masalah, Guru harus selektif dalam memilih permainan yang mengharuskan anak-anak untuk menyelesaikan masalah atau tugas tertentu. Hal ini membantu anak-anak belajar cara merencanakan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi hasil.

Permainan congklak adalah salah satu permainan tradisional yang sangat cocok untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Permainan ini melibatkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial anak, serta membantu mereka belajar menghitung, Akan tetapi disini saya lebih fokus melalui permainan tradisional congklak perkembangan kognitif anak akan semakin baik.

## **METODOLOGI**

Metode Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Perbedaannya dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas dan berakhir dengan sebuah teori. Menurut Saryono (2010), Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh social yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun**

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan seseorang secara bertahap dan bergerak secara berangsur-angsur dari satu tahap ke tahap lainnya, seperti dari tidak bisa menjadi bisa atau melakukan aktivitas sederhana ke aktivitas yang lebih rumit. Menurut Hurlock perkembangan merupakan perubahan yang terjadi kepada seorang inividu yang bersifat progres sebagai dampak dari kematangan serta pengalaman (Ubaidillah, 2019).

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada usia 0-6 tahun, merupakan masa yang tepat untuk memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak dari berbagai aspek perkembangan. pada rentang usia 0-6 tahun, perkembangan terjadi sebesar 40%, maka dari itu kita sebagai orang dewasa dapat mengerti dan dapat memfasilitasi segala kebutuhan perkembangan anak, salah satunya melalui bermain (Khaironi, 2018). Menurut teori Kognitif Piaget peran bermain adalah untuk mempraktikkan dan menerapkan berbagai keterampilan yang sudah dimilikinya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Karena dunia

anak adalah dunia bermain, maka menjadi keharusan bagi anak untuk bermain agar dapat mengembangkan aspek perkembangan dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu, sebagai orang dewasa untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan perkembangan anak melalui bermain. Ada berbagai jenis permainan yang dapat anak mainkan untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya, diantaranya adalah permainan tradisional. Menurut Bishop & Curtis permainan tradisional adalah macam-macam permainan daerah tertentu yang secara turun temurun diteruskan kepada generasi selanjutnya.

Istilah "kognitif" berasal dari kata "kognition," yang merujuk pada proses pengetahuan, pengorganisasian, dan penggunaan informasi. Dalam istilah yang lebih sederhana, kemampuan kognitif adalah kapasitas anak-anak untuk berpikir lebih kompleks, serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Mirip dengan aspek perkembangan lainnya, perkembangan kemampuan kognitif anak juga terjadi secara bertahap. Secara singkat, dalam buku yang ditulis oleh Desmita (2009), dijelaskan bahwa kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak-anak untuk berpikir lebih kompleks dan mampu melakukan penalaran serta pemecahan masalah. Seiring dengan perkembangan ini, anak-anak menjadi lebih mampu menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar mereka dengan lebih efektif.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini menunjukkan potensi yang sangat baik selama empat tahun pertama pertumbuhannya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa anak mulai belajar hal-hal baru selama periode ini. Proses perkembangan kecerdasan pada anak usia 0-4 tahun mengalami perkembangan sekitar 50%, sementara pada usia 4-8 tahun, perkembangannya mencapai sekitar 30%, dan sisanya sekitar 20% terjadi pada anak dengan usia lebih dari 8 tahun. Oleh karena itu, kita tidak boleh meremehkan potensi ini dan harus selalu memberikan rangsangan yang positif untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

Menurut teori Piaget, perkembangan kognitif anak mengikuti empat tahap berikut:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun): Pada tahap ini, bayi membangun pemahaman mereka tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensorik dengan gerakan fisik, dan mereka mulai memahami konsep objek yang tetap.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun): Anak-anak dalam tahap ini memahami realitas sekitarnya melalui penggunaan simbol atau tanda, serta pemikiran intuitif.
3. Tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun): Anak-anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logis atau operasi, tetapi ini hanya berlaku untuk objek-objek fisik yang ada dalam kenyataan. Selama tahap ini, anak-anak kehilangan kecenderungan untuk berpikir animistik dan artificialistik.
4. Tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas): Pada tahap ini, anak-anak mampu menggunakan pemikiran operasional formal untuk mengatasi konsep abstrak dan kompleks serta untuk melakukan pemikiran hipotetis. Dalam semua tahap ini, perkembangan kognitif anak usia dini berperan penting dalam membentuk pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka dan kemampuan mereka untuk berpikir secara lebih kompleks.

Kemampuan kognitif adalah komponen fundamental dalam perkembangan manusia. Menurut Desmita (2010), kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang terkait dengan pengembangan pengetahuan melalui berbagai proses psikologis yang memengaruhi cara individu belajar dan memproses informasi tentang lingkungannya. Individu memiliki peran aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui aktivitas sehari-hari, memungkinkan mereka untuk eksplorasi dan pengembangan kemampuan kognitif mereka (seperti yang dijelaskan oleh Piaget dalam Desmita, 2010).

Saat anak usia 5-6 tahun memasuki tahap praoperasional, mereka mulai mengembangkan pola pikir yang memungkinkan mereka untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam peristiwa tertentu. Namun, mereka masih cenderung bersifat egosentris, yang berarti mereka belum mampu memahami perspektif orang lain (seperti yang diungkapkan oleh Piaget dalam Suyanto, 2005). Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak dalam upaya untuk memungkinkan mereka menjelajahi dunia dan memperoleh pengetahuan dengan lebih baik.

### **Cara guru dalam memilih kegiatan main saat proses pembelajaran.**

Sebelum pembelajaran berlangsung sebagai guru sebaiknya menyiapkan kegiatan main yang beragam, seperti yang sudah saya jelaskan pada latar belakang diatas, salah satu permainan atau kegiatan main yang dapat disediakan oleh guru yaitu permainan tradisional congklak karena menurut saya permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak dalam kelompok B.

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang sampai saat ini masih dikenal di masyarakat, namun seiring dengan perkembangan zaman, permainan congklak mulai ditinggalkan karena sudah ada yang lebih canggih sehingga perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat terutama anak-anak. Meski permainan congklak digunakan untuk kesenangan semata, ternyata jika diteliti lebih dalam permainan congklak memiliki manfaat terkhusus dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif bagi anak usia dini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memaparkan bagaimana permainan congklak dapat menstimulasi dari segi aspek perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga pemanfaatan permainan congklak dapat lebih dikembangkan dalam penggunaannya, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran.

Adapun aspek- aspek kognitif yang dapat dikembangkan:

1. Keterampilan membilang.

Dalam permainan congklak, anak akan mengisi setiap lubang kecil dengan kuwuk yang setiap lubang diisi dengan 7 kuwuk, dengan kegiatan ini keterampilan membilang anak akan diasah secara berulang-ulang. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dimana permainan congklak dapat menstimulus perkembangan berpikir simbolik anak melalui 2 siklus, presentasi kemampuan berpikir simbolis pada siklus I sebesar 66.67% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 22.22% menjadi 88.89% (Lestari & Prima 2019). Selain dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 7, dan hasil penelitian Desi, dkk, kemampuan membilang anak usia dini dapat ditingkatkan hingga angka 20 setelah diberi stimulasi melalui permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan anak (Fatmawati et al., 2018)

2. Keterampilan menghitung dan menjumlah.

Untuk memastikan bahwa jumlah kuwuk pada masing-masing lubang sudah berjumlah 7, anak perlu menghitung kembali jumlah kuwuk pada setiap lubang. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan menjumlah anak. Wuryastuti & Supriyadi mengungkapkan bahwa pembelajaran berhitung untuk usia 5-6 tahun, guru lebih sering memberikan berupa pertanyaan atau lembar kerja sehingga menyebabkan anak merasa bosan dan jenuh dan jenuh dalam pembelajaran berhitung (Susilawati et al., 2021). Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif yaitu melalui permainan congklak (Susilawati et al., 2021). Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilawati,dkk yang menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif.

3. Mengasah analisa.  
Saat menjalankan permainan, anak akan mengamati teman bermainnya sehingga anak dapat memperkirakan apa langkah yang akan diambil untuk memenangkan permainan. Anak juga dapat menganalisa sebab akibat dari lubang yang akan dijalankan. Hal ini sejalan dengan penelitian pernyataan Trysti saat anak mendapat giliran bermain anak akan mengambil Langkah dari hasil ia menganalisa dan mengambil Langkah untuk dapat memenangkan permainan (Lacksana, 2017).
4. Kemampuan mengingat.  
Saat akan memulai permainan, anak harus mengetahui mana wilayah miliknya, mana wilayah lawan dan indung mana yang boleh dan tidak boleh diisi, hal ini dapat mengasah kemampuan mengingat anak. Selain itu, anak juga harus mengingat apa saja aturan dalam permainan congklak. Hal ini juga sejalan dengan studi Donkers, De Voogt, dan Utterwijk bermain congklak dapat mengembangkan kemampuan mengingat anak seperti visual-imaginary dan chunking karena selama bermain anak melakukannya secara berulang yang dapat meningkatkan kemampuan menyimpan informasi dalam kapasitas working memory anak (Putra et al., 2017).
5. Meningkatkan kreativitas.  
Agar dalam bermain tidak membosankan, anak dapat mengubah aturan permainan, hal ini dapat mengasah kreativitasnya, selain itu anak juga dapat memecahkan permasalahan melalui penyelesaian yang unik untuk melatih kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan Cahyani berpendapat bahwa suatu saat permainan akan mendatangkan rasa bosan, dalam hal ini anak akan menggunakan kreativitasnya untuk menciptakan hal yang baru sebagai sebuah ide variasi permainan (Lacksana, 2017).
6. Pemecahan masalah.  
Pada saat bermain, anak akan menemukan masalah seperti bagaimana cara untuk menembak (mendapatkan beberapa kuwuk sekaligus), dalam hal ini peneliti dituntut untuk mencari jalan keluar dapat mencapai tujuannya.
7. Mengatur strategi.  
Dalam permainan yang bersifat kompetensi tentu anak harus bersaing untuk memenangkan permainan, dalam bermain congklak anak diharuskan untuk membuat strategi saat menganalisis lawan sehingga anak dapat mengambil langkah untuk menjalankan permainan. Selain itu saat anak mendapatkan giliran bermain anak dapat memperkirakan mana yang akan ia mainkan sehingga ia dapat mengisi indung untuk memenangkan permainan. Permainan congklak juga dapat mendukung perkembangan aspek kognitif seperti menyusun strategi ketika anak berusaha untuk mengumpulkan angka terbanyak untuk bias mengalahkan lawan main (Miswara et al., 2018). Namun mengatur strategi merupakan kemampuan yang cukup sulit untuk anak karena harus menghitung dan membayangkan ketika menyebarkan kuwuk pada cekungan-cekungan yang akan dilewati sehingga perlu pemberian stimulasi lebih lama untuk mengembangkan kemampuan mengatur strategi (Rahayu et al., 2019).
8. Mengenal perbandingan.  
Saat permainan congklak dijalankan tentu jumlah kuwuk dalam lubang akan berubah, ada lubang dengan jumlah kuwuk yang banyak, sedikit, penuh bahkan kosong. Dalam hal ini anak kan mengenal konsep perbandingan, mana lubang dengan kuwuk yang jumlahnya sedikit, mana lubang yang memiliki kuwuk yang banyak.

## **KESIMPULAN**

Dalam memilih kegiatan main untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, peran guru memiliki peranan yang sangat penting. Dalam memilih kegiatan main untuk anak yang beragam salah satunya permainan tradisional, khususnya congklak, sebagai salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Guru perlu memahami bahwa pemilihan kegiatan main tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Melalui permainan tradisional seperti congklak, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis, kreativitas, serta kemampuan berhitung.

Selain itu, guru harus memahami karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun agar dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan ketertarikan mereka. Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan anak-anak dalam konteks pendidikan formal maupun informal. Dengan peran guru yang terarah dan pemilihan kegiatan yang tepat, diharapkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun dapat mengalami perkembangan kognitif yang optimal melalui pengalaman bermain dengan permainan tradisional seperti congklak. Hal ini akan memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan dasar kognitif anak untuk masa depan mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Berkat Karunia Zega. 2021. Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. [jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas](http://jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas), Vol. 3, No. 1
- Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring. 2018. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, Vol 1, No 2
- Salis Khoiriyati, Saripah. 2020. pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini. Vol. 17, No. 2
- Novia Paramita<sup>1</sup>, Puduk Rintayati<sup>2</sup>, Siti Wahyuningsih<sup>1</sup>. 2019. peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6. *Jurnal Kumara Cendekia* <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>, Vol. 7 No. 2