

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI PAUD PERMATA HATI**

**Iif Ma'fudloh<sup>1</sup>, Risdianto Hermawan<sup>2</sup>**

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>1,2</sup>

e-mail: [iifmafudloh@gmail.com](mailto:iifmafudloh@gmail.com)<sup>1</sup>, [ianhermawanr@gmail.com](mailto:ianhermawanr@gmail.com)<sup>2</sup>

Diterima: 10/06/2026; Direvisi: 23/06/2026; Diterbitkan: 03/07/2026

**ABSTRAK**

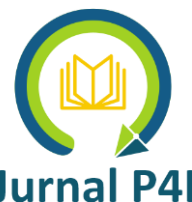
Kemampuan kognitif anak di PAUD Permata Hati belum berkembang secara optimal, khususnya pada aspek numerasi, klasifikasi, logika nalar, urutan, dan partisipasi aktif. Masalah ini dipicu oleh proses pembelajaran konvensional yang monoton serta tingginya ketergantungan anak pada gawai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional congklak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan dengan melibatkan 16 anak usia 5–6 tahun yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun setelah penerapan permainan tradisional congklak. Persentase capaian perkembangan meningkat dari 25% pada tahap pra-siklus menjadi 52% pada Siklus I dan mencapai 88% pada Siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada berbagai aspek kognitif, seperti kemampuan numerasi, klasifikasi, pemecahan masalah, pengurutan, dan partisipasi aktif anak selama pembelajaran. Dengan capaian akhir melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan (>75%), dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berpikir logis, numerasi, dan pemecahan masalah.

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

**ABSTRACT**

Cognitive development among children at PAUD Permata Hati remains suboptimal, particularly in numeracy, classification, logical reasoning, sequencing, and active participation. This issue stems from conventional one-way teaching methods and excessive gadget screen time, which limit interactive educational play. Thus, this study implements the traditional game of congklak as an effective, interactive alternative media to stimulate early childhood cognitive skills. The study employs a Classroom Action Research approach conducted over two cycles, with each cycle consisting of three sessions involving 16 children aged 5–6 years, comprising 8 boys and 8 girls. Data collection techniques were conducted through observation and documentation. The results of the study showed an improvement in the cognitive development of children aged 5–6 years after the implementation of the traditional congklak game. The achievement percentage increased from 25% in the pre-cycle stage to 52% in Cycle I and reached 88% in Cycle II. This improvement was observed across various cognitive aspects, including numeracy skills, classification, problem-solving, sequencing, and active participation during learning activities. As the final achievement exceeded the predetermined success criterion (>75%), it can be concluded that the traditional congklak game is an effective learning medium for stimulating early childhood cognitive development, particularly in logical thinking, numeracy, and problem-solving skills.





**Keywords:** *Cognitive, Early childhood, Traditional Congklak Game*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan aspek kognitif, jasmani, rohani, motorik, sosial-emosional, moral, dan bahasa agar anak siap masuk ke pendidikan selanjutnya (Rohmah, 2025). Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 juga menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia nol sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Karim, 2020).

Masa anak usia dini sering di sebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh secara cepat dan hebat (Amiliya et al., 2024). Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat di butuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan dengan baik (Nendria et al., 2023).

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah proses perubahan dalam kemampuan berpikir, belajar, dan memecahkan masalah yang terjadi pada manusia sepanjang hidupnya yang melibatkan peningkatan kemampuan dalam memahami, mengolah informasi, dan memecahkan masalah (Babullah, 2022). Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu kemampuan numerasi, kemampuan mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan warna atau bentuk, kemampuan mengurutkan sesuatu, kemampuan logika, dan partisipasi aktif (Hulu et al., 2025). Menurut Piaget Pada usia 5-6 tahun berada pada tahap Pra-operasional yaitu anak mulai mengembangkan bahasa, simbol, dan pemikiran logis yang terbatas (Khadijah et al., 2023). Ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak-anak yaitu Maturitas biologis dan pengalaman. Maturitas biologis adalah perkembangan otak dan sistem saraf, dan pengalaman merupakan rangsangan dari lingkungan seperti interaksi sosial dan pembelajaran (Royani et al., 2024). Pengalaman seorang anak bisa meningkatkan perkembangan kognitif yang didapat dari kegiatan permainan tradisional (Marhamah, 2022.).

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Dewi et al., 2025). Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Hadyansah et al., 2021). Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakat serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembentukan karakter anak sejak usia dini (Susanti et al., 2022). Selain berperan dalam menanamkan nilai karakter, permainan tradisional juga mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Beragam jenis permainan tradisional masih banyak dimainkan oleh anak-anak, baik di lingkungan pedesaan maupun perkotaan, dan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta konsentrasi anak (Sari & Harahap, 2022). Salah satu permainan tradisional yang banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah permainan congklak.



Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Pada zaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan disisi kirinya serta 2 lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut dengan lubang induk. (Harbiyah et al., 2022) permainan congklak anak usia dini memiliki desain khusus seperti tampilan pada lubang lebih berwarna karena untuk menarik minat anak dalam permainan ini. permainan congklak bertujuan untuk memotivasi agar anak-anak semangat belajar dan bisa melakukan belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan, selain itu permainan congklak juga menjadi salah satu untuk merangsang pada kemampuan kognitif, melatih saraf motorik halus karena melibatkan otak kecil, melatih kesabaran, melatih kejujuran, belajar berhitung serta mengenal simbol-simbol dan angka (Marhamah, 2022: 1453).

Berdasarkan observasi di PAUD Permata Hati, dengan Jumlah anak yaitu sebanyak 16 orang anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Aspek aktivitas belajar kognitif numerasi yaitu kemampuan anak dalam menghitung data anak yang aktif belajar pada aktivitas ini ada 8 orang anak, Aspek kognitif klasifikasi yaitu kemampuan anak mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna, bentuk, atau jumlah ada 3 orang, aspek logika yaitu kemampuan anak berpikir secara nalar, diperoleh data anak yang aktif pada aktivitas ini ada 2 orang anak, aspek kognitif urutan yaitu kemampuan anak dalam menyusun sesuatu secara berurutan ada 4 orang anak, dan aspek partisipasi aktif yaitu kemampuan anak dalam terlibat aktif, antusias dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran ada 5 orang anak, dengan data demikian perkembangan kognitif anak belum optimal.

Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti pemberian tugas lembar kerja dan penjelasan satu arah oleh guru, sehingga variasi kegiatan belajar sangat terbatas. Selain itu, pembelajaran kurang melibatkan aktivitas bermain edukatif, khususnya permainan yang menuntut anak untuk berpikir, menghitung, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara langsung. Selain itu, banyak anak yang lebih tertarik bermain gawai (gadget) dibandingkan melakukan aktivitas fisik atau sosial bersama teman sebaya, sehingga mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan pengambilan keputusan. Padahal, permainan tradisional seperti congklak memiliki nilai edukatif yang tinggi dan dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak (Haryati et al., 2026).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung perkembangan anak usia dini, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek motorik, sosial-emosional, atau penerapan permainan tradisional secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan permainan congklak untuk meningkatkan berbagai indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, seperti numerasi, klasifikasi, logika, pengurutan, dan partisipasi aktif dalam konteks pembelajaran di PAUD, masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dengan pemanfaatannya dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak di satuan PAUD.

Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh *Jean Piaget*, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang bermakna. Permainan tradisional congklak dinilai sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan



(Fajriani, 2025). Menurut *Vygotsky* dalam teori sosial-kultural, permainan dapat menjadi sarana interaksi sosial yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui bimbingan dan kerja sama dengan teman sebaya. Melalui permainan congklak, anak tidak cepat merasa bosan, melainkan akan merasa senang dan bersemangat karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga melatih anak dalam memecahkan masalah, menghitung, mengambil keputusan, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional dalam kehidupan sehari-hari (Aini et al., 2024).

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tradisional congklak sebagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan berbagai indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun secara terpadu, meliputi kemampuan numerasi, klasifikasi, logika, pengurutan, dan partisipasi aktif. Selain itu, penelitian ini dilakukan melalui pendekatan tindakan kelas yang memungkinkan pengamatan perubahan perkembangan kognitif anak secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran dalam konteks nyata di PAUD Permata Hati. Berdasarkan pernyataan tersebut penelitian ini bertujuan untuk peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional Congklak di PAUD Permata Hati. Penelitian ini diharapkan dapat kontribusi dalam memberikan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan melalui tindakan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar di kelas (Arikunto, 2010). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya agar perkembangan kognitif anak dapat meningkat secara optimal.

Penelitian dilaksanakan di PAUD Permata Hati, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun masih belum optimal. Subjek penelitian berjumlah 16 anak yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilakukan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga penyusunan laporan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak selama mengikuti kegiatan permainan tradisional congklak berdasarkan indikator numerasi, klasifikasi, logika, pengurutan, dan partisipasi aktif. Guru kolaborator bertindak sebagai observer yang mencatat aktivitas anak dan mengisi lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui perhitungan persentase ketercapaian kemampuan kognitif pada setiap siklus serta deskripsi hasil pengamatan untuk mengetahui perkembangan anak dan efektivitas tindakan yang diberikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus, kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Dari total 16 anak yang menjadi subjek penelitian dalam aspek kognitif numerasi hanya 6 anak yang mampu menghitung dan mengenal angka atau dalam persentase (37,5%), Aspek kognitif klasifikasi yaitu kemampuan anak



mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna, atau bentuk, ada 3 orang anak dengan persentase (18,75%), aspek logika yaitu kemampuan anak berpikir secara nalar ada 2 orang anak dengan persentase (12,5%), aspek kognitif urutan yaitu kemampuan anak dalam menyusun sesuatu secara berurutan ada 4 orang anak dengan persentase (25%), dan aspek partisipasi aktif yaitu kemampuan anak dalam terlibat aktif, antusias dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran ada 3 orang anak dengan persentase (37,5%), secara keseluruhan semua aspek pada siklus pertama ini yaitu dengan persentase (37,5%) kondisi ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu (75%). Sehingga peneliti perlu melanjutkan siklus satu (I)

**Tabel 1 Kemampuan Motorik Kasar Fase Pra Siklus**

Aspek Kognitif	Indikator	Jumlah anak	%
Kognitif (Numerasi)	Menghitung	4	37,5%
Kognitif (Klasifikasi)	Mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk, atau jumlah	3	18,75%
Kognitif (Logika)	Berpikir secara nalar	2	12,5%
Kognitif (Urutan)	Menyusun sesuatu secara berurutan	3	25%
Partisipasi Aktif	Terlibat aktif dan antusias dalam pembelajaran	3	31%
<b>Rata-rata</b>			<b>25%</b>

Berdasarkan data diatas Kondisi menggambarkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Salah satu faktor utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, Karena pada dasarnya anak usia dini memiliki karakteristik yang aktif, senang bermain, serta mudah tertarik pada kegiatan yang menyenangkan dan penuh variasi seperti permainan tradisional congklak.

## Hasil

### Hasil Tindakan Siklus I

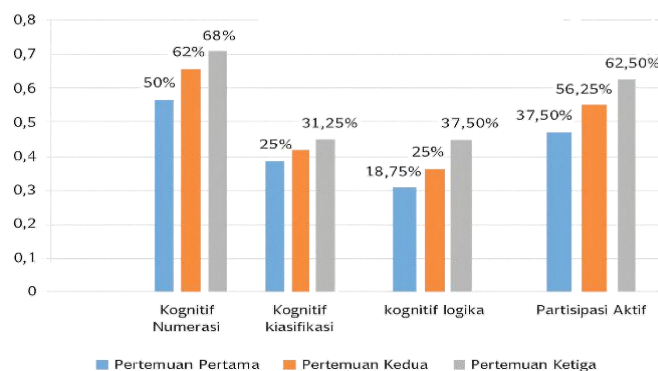
Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan menerapkan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Setiap pertemuan dalam siklus ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan yang disertai evaluasi, serta refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa papan congklak dan biji congklak. Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mencatat kemampuan kognitif anak-anak selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan pada Siklus I dimulai dengan pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar menggunakan media permainan tradisional congklak. Pada kegiatan ini, guru mengelurkan alat permainan congklak, selanjutnya guru mengajak anak menghitung buah congklak, Kemudian guru menerangkan cara bermain congklak, kemudian anak-anak diminta untuk menirukan cara permainan tradisional congklak. Hasil observasi pada pertemuan pertama aspek kognitif numerasi, sebanyak 8 anak atau sebesar 50% telah menunjukkan kemampuan

yang berkembang. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 4 anak atau sebesar 25% yang masih kesulitan membedakan induk lubang punya sendiri atau punya lawan, pada aspek kognitif logika terdapat 3 anak atau 18,75% kesulitan mengatur strategi pada aspek kognitif urutan terdapat 6 anak atau 37,5% mambu mengurutkan biji congklak sesuai atauran mainnya., sebanyak 7 anak atau sebesar 43,75% telah menunjukkan sangat antusias dan aktif dalam permainan tradisional congklak.

Pada pertemuan kedua aspek kognitif numerasi, sebanyak 10 anak atau sebesar 62% telah menunjukkan kemampuan yang berkembang. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 5 anak atau sebesar 31,25% yang masih kesulitan membedakan induk lubang punya sendiri atau punya lawan, pada aspek kognitif logika terdapat 3 anak atau 25% pada aspek kognitif urutan terdapat 7 anak atau 43,75%, kemudian pada aspek partisipasi aktif sebanyak 9 anak atau sebesar 56%.

Pertemuan ketiga, pada pertemuan ini anak- anak mengalami peningkatan di banding pertemuan sebelumnya seperti aspek kognitif numerasi, sebanyak 11 anak atau sebesar 68%. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 6 anak atau sebesar 37,5% yang masih kesulitan mengklasifikasikan induk lubang punya sendiri atau punya lawan, pada aspek kognitif logika terdapat 6 anak atau 37,55% pada aspek kognitif urutan terdapat 9 anak atau 56,25%, kemudian pada aspek partisipasi aktif sebanyak 10 anak atau sebesar 62,2%. Secara keseluruhan, perkembangan kemampuan kognitif anak pada setiap pertemuan selama Siklus I dapat diamati pada Gambar 1, yang menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada seluruh indikator kemampuan kognitif dan partisipasi aktif.



**Gambar 1 Perkembangan Kognitif Siklus I (%)**

## Hasil Tindakan Siklus II

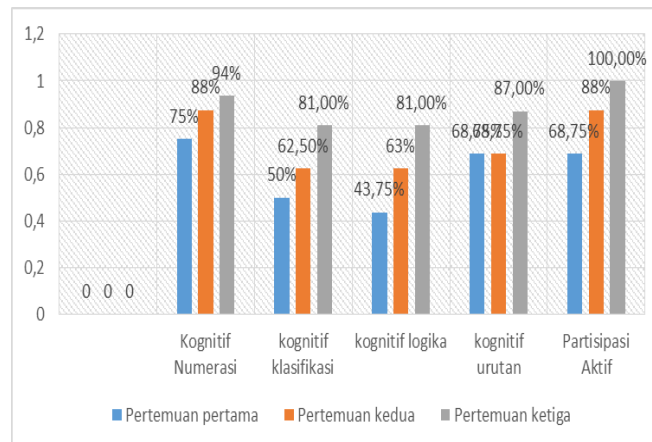
Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan melakukan modifikasi pada biji congklak yang pada siklus 1 hanya satu warna pada siklus dua menjadi dua warna agar anak mampu mengklasifikasikan dengan baik. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi yang digunakan dengan lebih rinci untuk memudahkan pencatatan perkembangan kognitif anak selama permainan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan pada Siklus II pertemuan pertama dimulai dengan permainan tradisional congklak anak mengklasifikasika biji congklak sesuai warnanya kemudian menghitung dengan suara keras. pada siklus ini mengalami peningkatan perkembangan kognitif anak seperti aspek kognitif numerasi, sebanyak 12 anak atau sebesar 75% anak mampu

menghitung dan mengenal angka dengan benar. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 8 anak atau sebesar 50% anak mampu mengklasifikasikan biji congklak berdasarkan warna antara punya sendiri atau punya teman mainnya. pada aspek kognitif logika terdapat 7 anak atau 43,75%, pada aspek kognitif urutan terdapat 11 anak atau 68,75%, kemudian pada aspek partisipasi aktif sebanyak 11 anak atau sebesar 68,75% anak sangat aktif dan antusias mengikuti permainan.

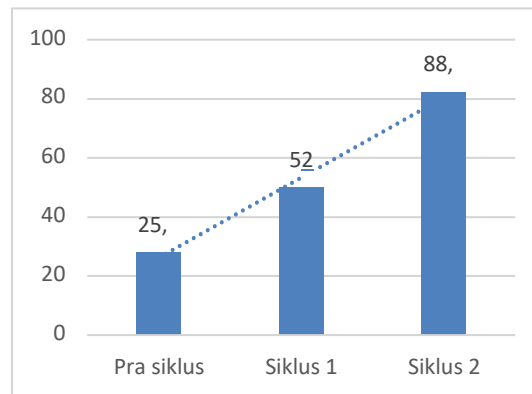
Pertemuan kedua, kegiatan ada tahap ini hampir seluruh anak mampu bermain dengan baik tetapi belum maksimal seperti aspek kognitif numerasi, sebanyak 14 anak atau sebesar 87%. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 10 anak atau sebesar 62,5%, pada aspek kognitif logika terdapat 10 anak atau 62,5% pada aspek kognitif urutan terdapat 11 anak atau 68,75%, kemudian pada aspek partisipasi aktif sebanyak 14 anak atau sebesar 87,5%.

Pada pertemuan ketiga guru melakukan refleksi pada pertemuan sebelumnya ternyata masih banyak anak yang masih kesulitan mencari strategi agar memenangkan permainan tersebut sehingga guru memberikan hadiah kepada anak yang mampu memenangkan permainan tradisional congklak. Pada pertemuan ini mengalami peningkatan kognitif yang signifikan seperti aspek kognitif numerasi, sebanyak 15 anak atau sebesar 93,75%. Pada aspek kognitif klasifikasi, terdapat 13 anak atau sebesar 81% pada aspek kognitif logika terdapat 13 anak atau 81% pada aspek kognitif urutan terdapat 14 anak atau 87%, kemudian pada aspek partisipasi aktif sebanyak 16 anak atau sebesar 100% anak sangat aktif dan antusias mengikuti permainan. Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap pertemuan selama Siklus II dapat dilihat pada Gambar 2, yang memperlihatkan adanya peningkatan pada seluruh indikator kemampuan kognitif hingga mencapai kategori sangat baik pada akhir siklus.



**Gambar 2 Perkembangan Kognitif siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, perkembangan kognitif anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Sementara itu, memberikan hadiah kepada anak terbukti mampu meningkatkan motivasi serta minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa seluruh indikator yang ditetapkan telah mencapai target keberhasilan, yaitu lebih dari 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak disertai variasi media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga dianalisis melalui perbandingan hasil yang diperoleh pada setiap siklus untuk melihat perkembangan yang terjadi secara keseluruhan



**Gambar 3. Persentase Peningkatan perkembangan Kognitif Anak**

Berdasarkan Gambar 3, rekapitulasi hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kognitif anak dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Data tersebut memperlihatkan adanya perkembangan yang konsisten pada setiap tahap tindakan yang dilakukan. Gambar tersebut menunjukkan bahwa setiap siklus pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan capaian kemampuan kognitif anak pada seluruh indikator yang diamati, sehingga efektivitas penerapan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dapat terlihat secara bertahap dari pra-siklus hingga akhir Siklus II.

### **Pembahasan**

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa penerapan permainan tradisional congklak sebagai strategi pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Pada pra-siklus, rata-rata kemampuan kognitif anak baru mencapai 25%, kemudian meningkat menjadi 35%, 43%, dan 52% pada tiga pertemuan Siklus I, serta terus meningkat hingga melebihi 75% pada Siklus II. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif cenderung meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan memfasilitasi proses berpikir logis serta pemecahan masalah. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang meskipun penalarannya masih bergantung pada pengalaman yang bersifat konkret (Babullah, 2022). Pada tahap ini, stimulasi yang diberikan melalui aktivitas bermain memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak. Perkembangan tersebut tidak hanya ditentukan oleh kematangan biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan sebagaimana dijelaskan oleh Royani et al. (2024). Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dipandang sebagai pengalaman belajar yang bermakna karena selain memperkenalkan nilai budaya, aktivitas tersebut juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap (Susanti et al., 2022). Dalam perspektif teori perkembangan kognitif, anak usia dini belajar optimal melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang bermakna; dengan demikian, penggunaan congklak yang divariasikan dengan media dan strategi pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik anak yang aktif dan senang bermain, menjadi strategi yang relevan untuk mengembangkan kemampuan kognitif secara bertahap (Rahmatunnisa & Ragil, 2024).

Meskipun peningkatan kemampuan kognitif menunjukkan tren yang positif, hasil refleksi Siklus I mengungkapkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam



mengklasifikasi dan mencari strategi dalam permainan congklak. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang sama sekali berbasis permainan tanpa scaffolding yang memadai belum sepenuhnya mampu menjangkau semua tingkat kemampuan. Temuan ini selaras dengan penelitian yang merekomendasikan perlunya diferensiasi instruksional, pemodelan langkah-langkah berpikir (*thinking aloud*), serta bimbingan berjenjang agar anak dengan berbagai tingkat kesiapan mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Beberapa studi literatur juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, namun perlu dikemas dalam bentuk pembelajaran terstruktur yang mempertimbangkan karakteristik usia, kesiapan kognitif, dan dukungan guru. Efektivitas permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif juga telah dibuktikan pada penelitian Marhamah et al. (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas memindahkan biji, menghitung jumlah lubang, serta menentukan strategi permainan memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah anak. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kognitif yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan pola yang konsisten dengan temuan empiris sebelumnya bahwa permainan congklak bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan sarana belajar yang mampu melatih berbagai proses berpikir anak usia dini. Dengan demikian, perbaikan pada Siklus II dapat difokuskan pada penguatan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, seperti pemberian contoh explicit, penggunaan alat bantu visual untuk klasifikasi, dan pengelompokan belajar heterogen yang memungkinkan pembelajaran sebaya (*peer learning*) berjalan lebih efektif (Butarbutar et al., 2024).

Peningkatan minat dan motivasi belajar juga terlihat nyata setelah guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan congklak. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan positif berbasis penghargaan mampu meningkatkan keterlibatan (*participation*) dan ketekunan anak dalam mengikuti kegiatan bermain-belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemberian stimulus menarik, baik berupa media maupun penghargaan, berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan anak, sehingga memperbesar kesempatan mereka untuk berlatih dan menginternalisasi konsep kognitif yang diajarkan. Studi lain tentang media interaktif dan game belajar juga melaporkan bahwa media yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna, bentuk, angka, serta berpikir logis, yang sejalan dengan efek positif yang ditemukan pada penerapan congklak dalam penelitian ini. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Khadijah et al. (2023) yang mengemukakan bahwa permainan congklak berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif melalui aktivitas mengenal pola, berhitung, berkonsentrasi, dan menyusun strategi selama permainan berlangsung. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat anak terlibat secara aktif sehingga proses pembentukan pengetahuan berlangsung melalui pengalaman langsung. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk mengeksplorasi kemampuan berpikirnya. Namun, perlu dicatat bahwa penghargaan sebaiknya lebih menekankan pada proses (*usaha, strategi, kerja sama*) dibandingkan sekadar hasil, agar tidak menurunkan motivasi intrinsik anak dalam jangka panjang, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis karakter dan motivasi pada anak usia dini (Aliezia et al., 2025).

Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak yang konsisten dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan bertahap ini mengindikasikan bahwa siklus pembelajaran yang berulang dan terstruktur, dengan variasi media dan strategi yang menarik, efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.



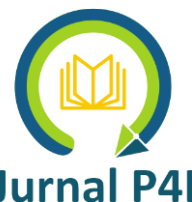
Temuan ini selaras dengan studi sistematis yang menempatkan strategi pembelajaran berbasis proyek, permainan, dan integrasi media sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kompetensi kognitif lain pada usia dini. Peningkatan kemampuan kognitif yang diperoleh dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan Haryati et al. (2026) yang menunjukkan bahwa permainan congklak mampu mengembangkan kemampuan problem solving pada anak usia 5–6 tahun. Kemampuan tersebut merupakan salah satu indikator penting perkembangan kognitif karena berkaitan dengan proses menganalisis situasi, menentukan alternatif penyelesaian, dan mengambil keputusan. Selain itu, efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan berpikir tidak hanya ditemukan pada congklak. Penelitian mengenai permainan engklek oleh Sari dan Harahap (2022) memperlihatkan bahwa berbagai permainan tradisional memiliki potensi yang sama dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi, interaksi, dan penyelesaian masalah. Beberapa penelitian khusus tentang congklak juga menegaskan bahwa permainan tradisional ini memiliki efek signifikan terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun, sehingga mendukung argumen bahwa pelestarian dan adaptasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran modern merupakan langkah strategis dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional congklak dalam kerangka strategi pembelajaran yang interaktif, berjenjang, dan berorientasi proses dapat menjadi alternatif efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, sekaligus menjaga kesenangan dan motivasi belajar mereka dalam konteks pembelajaran karakter dan budaya lokal (Aini et al., 2024).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Permata Hati. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas menghitung, mengelompokkan, mengurutkan, menyusun strategi, dan berinteraksi dengan teman sebaya mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak. Peningkatan yang terjadi pada berbagai indikator kognitif mengindikasikan bahwa proses belajar melalui permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak telah tercapai dengan baik.

Secara substantif, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis, numerasi, klasifikasi, dan pemecahan masalah pada anak usia dini. Temuan ini sekaligus memperkuat pentingnya penerapan pembelajaran berbasis bermain sebagai pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang dekat dengan lingkungan budaya anak juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan tradisional congklak dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD untuk lebih mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sebagai



upaya mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi kajian selanjutnya untuk mengembangkan penggunaan permainan congklak pada aspek perkembangan lain, seperti sosial-emosional, bahasa, dan kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada jumlah subjek yang lebih besar atau pada konteks lembaga pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif. Dengan demikian, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak, tetapi juga mendukung pelestarian budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., Khadijah, & Nasution, Z. (2024). Penerapan permainan tradisional (*congklak*) dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Al-Ikhlas Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 306–316. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1381>.
- Aliezia, I. N., Hakim, R. F., & Kurniawan, W. (2025). Pemanfaatan media interaktif berbasis game belajar untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di TK PGRI Melati. *Communication & Design Journal*, 2(1), 1–10. <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/158>
- Amiliya, R., Susanti, U. V., & Basori. (2024). Urgensi masa golden age bagi perkembangan anak usia dini. *Al-Abyadh*, 7(2), 72–78. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/1372>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran: Jean Piaget's Theory of Cognitive Development and Its Application in Learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Butarbutar, N. C., Hasibuan, A. M., Utami, N. D., Annisa, S., Siddik, F., & Iskandar, J. V. W. (2024). Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pengabdian Bhinneka*, 1(3), 1-8. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/view/36>
- Dewi, A. L. S., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2025). Pengenalan budaya lokal melalui permainan tradisional di SDN Sukorejo. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 304–311. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v4i3.7328>
- Fajriani, K. (2025). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PAUD Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif*. Arta Media Nusantara.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *aksararaga*, 3(1), 42-46. <https://aksaraga.stkipasundan.ac.id/index.php/aksaraga/article/view/11>
- Harbiyah, A., Marmawi, & Lukmanulhakim. (2022). Permainan tradisional congklak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia 5–6 tahun di PAUD Taman Pena. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(10), 2095–2107. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/58787>
- Haryati, E., Setyowati, S., Fitri, R., Kristanto, A., Istiq'faroh, N., & Syahidul Haq, M. (2026). Permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan problem solving anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 33–43. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/1837>
- Hulu, A., Situmorang, N., Gultom, G., Manullang, M., & Lase, S. (2025). Perkembangan



- kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Beringin Permai. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 3222–3226.  
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2056>
- Karim, A. A. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Omah Dolanan Yogyakarta. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 22-31.  
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Khadijah, Oktafianti, N., Salsabila, P., Ramita, & Nurjannah, S. (2023). Permainan Congklak untuk Mengembangkan Kognitif dan Motorik AUD di TK Al-Kausar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2000–2004.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11257>
- Marhamah, M., Adib, H. S., & Fitri, I. (2022). Pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021. *Jiip – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1356–1361.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.586>
- Nendria, N., Handayani, T., & Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 348–358. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.15567>
- Rahmatunnisa, S., & Ragil, Y. A. (2024). Pengaruh Implementasi CD Interaktif Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Pendekatan 4P. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 21-31.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5319>
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130–138.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Royani, I., Asiani, E., Puspitasari, E., Suwarni, H., & Muna, M. (2024). Peran otak dalam perkembangan pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 13(1), 161–166.  
<https://doi.org/10.47492/jih.v13i1.3382>
- Sari, N. H., & Harahap, J. Y. (2022). Permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 455–460. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2911>
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan tradisional: Upaya pewarisan budaya dan pendidikan karakter melalui kearifan lokal di sekolah dasar. *DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 40–51.  
<https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>