

PEMANFAATAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5–6 TAHUN

Istiqamah ¹, Yuliana Nurhayati ², Rizki Nugerahani Ilise ³

¹ Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin;
istiqomahasri73@gmail.com

² Maulidha, Dosen STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin; ana@stkipismbjm.ac.id

³ Novi Suma Setyawati, Dosen STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin;
rizky@stkipismbjm.ac.id

Abstract

This study describes the use of congklak as a learning medium to develop cognitive abilities of children aged 5–6 years at an early childhood institution in Banjarmasin. The research applied a qualitative descriptive approach with one teacher and her students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using Miles and Huberman's model. The findings revealed that congklak effectively enhanced children's cognitive abilities, particularly in counting, comparing numbers, and recognizing patterns. Children showed enthusiasm, focus, and logical thinking during the activity. The teacher found congklak suitable and practical for early childhood learning through play.

Article History

Submitted: 11 Oktober 2025

Accepted: 14 Oktober 2025

Published: 15 Oktober 2025

Key Words

congklak, cognitive ability, early childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di salah satu PAUD di Kota Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek seorang guru kelas B dan anak didiknya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam menghitung, membandingkan jumlah, dan mengenal pola. Anak terlihat antusias, fokus, serta mampu berpikir logis selama kegiatan. Guru menilai bahwa congklak efektif sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan tahap perkembangan anak dan mudah diterapkan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Sejarah Artikel

Submitted: 11 Oktober 2025

Accepted: 14 Oktober 2025

Published: 15 Oktober 2025

Kata Kunci

congklak, kemampuan kognitif, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, di mana mereka mulai mampu berpikir simbolik, namun masih membutuhkan benda konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media yang sesuai agar anak dapat belajar secara bermakna dan menyenangkan.

Kemampuan kognitif menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, pengembangan kognitif sering kali masih terbatas pada kegiatan berhitung dengan lembar kerja atau hafalan angka. Anak belum sepenuhnya diberi kesempatan untuk belajar melalui eksplorasi

dan pengalaman langsung. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. *Congklak*, permainan tradisional yang dikenal luas di Indonesia, merupakan alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, membandingkan jumlah, dan mengenal pola. Melalui kegiatan bermain congklak, anak belajar menghitung biji secara konkret, memahami konsep lebih-kurang, serta mengembangkan logika berpikir dan strategi sederhana.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian oleh Fakhriyani (2016) dan Chairilisyah (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada permainan modern atau media digital, sementara penelitian tentang pemanfaatan permainan tradisional seperti congklak dalam konteks pembelajaran PAUD masih terbatas.

Gap analysis penelitian ini terletak pada minimnya kajian yang secara mendalam mendeskripsikan bagaimana guru memanfaatkan permainan congklak sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dalam kegiatan harian anak usia dini.

Novelty dari penelitian ini adalah menggambarkan pemanfaatan media congklak secara kontekstual sebagai bentuk pembelajaran berbasis budaya lokal yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini juga memberikan sudut pandang baru tentang pentingnya revitalisasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di salah satu lembaga PAUD di Kota Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam proses dan pengalaman guru dalam memanfaatkan media congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Fokus penelitian terletak pada cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan congklak sebagai media edukatif di lingkungan PAUD.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD di Kota Banjarmasin pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas B dan anak didiknya berusia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa guru tersebut aktif menggunakan media permainan tradisional dalam pembelajaran sehari-hari.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang menggunakan media congklak, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi tentang tujuan penggunaan media, strategi pembelajaran, serta dampak yang dirasakan terhadap perkembangan anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), serta catatan perkembangan anak.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif anak usia dini, seperti kemampuan berhitung, membandingkan jumlah, mengenal pola, dan mengklasifikasikan benda. Validasi instrumen

dilakukan melalui konsultasi dengan dosen pembimbing agar sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data relevan sesuai fokus penelitian. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan interpretasi, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan temuan di lapangan.

Keabsahan data diperkuat dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti melakukan *member checking* dengan guru untuk memastikan kebenaran data dan interpretasi hasil penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan bersifat partisipatif, namun tetap menjaga objektivitas dalam pengumpulan dan analisis data.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana media congklak dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media congklak dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun di PAUD Kota Banjarmasin memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Permainan congklak digunakan guru untuk menstimulasi kemampuan berhitung, mengenal pola, membandingkan jumlah, serta mengembangkan daya pikir logis anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Guru mengintegrasikan congklak dalam kegiatan pembelajaran harian dengan tema-tema kontekstual, misalnya “bilangan dan benda di sekitarku.” Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan alat permainan congklak dari bahan sederhana seperti papan kayu dan biji plastik warna-warni. Guru menjelaskan aturan permainan dengan bahasa sederhana agar anak mudah memahami. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain secara bergantian. Selama permainan berlangsung, guru mendampingi anak menghitung biji congklak, menentukan lubang mana yang paling banyak atau paling sedikit isinya, dan mengajak mereka membuat perbandingan sederhana seperti “mana yang lebih banyak” dan “mana yang lebih sedikit.”

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan. Mereka aktif menghitung, memperkirakan, serta berdiskusi dengan teman sekelompok. Anak-anak juga mulai mampu memahami hubungan antara jumlah biji dan angka yang mereka sebutkan. Selain kemampuan berhitung, kegiatan congklak juga menumbuhkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana, seperti menentukan strategi untuk memenangkan permainan. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih anak untuk berpikir sistematis dan mengambil keputusan.

Guru menilai bahwa congklak merupakan media yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini karena menggabungkan unsur bermain, berpikir, dan bekerja sama. Permainan ini membuat anak belajar melalui pengalaman langsung, sebagaimana dijelaskan Piaget bahwa anak belajar paling efektif melalui manipulasi objek konkret. Melalui congklak, anak tidak hanya menghafal angka, tetapi juga mengaitkan konsep bilangan dengan benda nyata. Hal ini memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep kuantitas dan pola.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media congklak karena dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa permainan tradisional ini juga membantu meningkatkan interaksi sosial di antara anak, melatih kesabaran, dan

menumbuhkan sikap sportif. Selain itu, media ini mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya besar, sehingga dapat diaplikasikan di berbagai lembaga PAUD dengan kondisi sarana yang terbatas.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2014) dan Fakhriyani (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret seperti alat permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar anak usia dini. Penelitian Chairilisyah (2020) juga menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membangun karakter anak. Dengan demikian, congklak dapat dipandang sebagai media edukatif yang tidak hanya berfungsi melatih kemampuan berhitung, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional anak.

Dari hasil pengamatan di lapangan, anak menunjukkan kemajuan signifikan setelah beberapa kali mengikuti kegiatan menggunakan media congklak. Anak yang sebelumnya kesulitan menghitung hingga lima, kini dapat menghitung hingga sepuluh dengan benar. Mereka juga lebih fokus selama kegiatan dan menunjukkan rasa percaya diri saat diminta menjawab pertanyaan guru. Guru mencatat peningkatan kemampuan berpikir logis dan daya ingat anak, yang tampak dari kemampuan mereka dalam mengenali pola dan membuat hubungan antarjumlah.

Pembahasan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran memiliki nilai pedagogis yang tinggi. Selain melatih kognitif anak, congklak juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang mengandung nilai-nilai edukatif. Melalui permainan ini, anak belajar menghitung sambil berinteraksi dengan teman, mengembangkan strategi, dan belajar menerima hasil permainan dengan lapang dada. Hal ini memperkuat teori belajar sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mempertegas bahwa permainan tradisional seperti congklak bukan sekadar hiburan, tetapi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan kontekstual. Inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal seperti ini perlu terus dikembangkan oleh guru PAUD untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan kemampuan berpikir anak, serta menanamkan nilai-nilai positif sejak dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media congklak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Permainan congklak membantu anak memahami konsep berhitung, membandingkan jumlah, mengenal pola, serta berpikir logis melalui pengalaman langsung dengan benda konkret. Anak-anak terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir sistematis dan pemecahan masalah sederhana.

Bagi guru, media congklak menjadi alternatif alat permainan edukatif yang mudah dibuat, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain memperkuat kemampuan kognitif, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti congklak perlu terus dilestarikan dan dikembangkan dalam konteks pembelajaran modern di PAUD sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alika, H., Handriani, J. H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9–17.
- Chairilisyah, D. (2020). Peranan guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media bermain. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 76–87.
- Efi Norita, & Hadiyanto. (2024). Pengembangan media pembelajaran kognitif berbasis multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 112–124.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 45–52.
- Fidesrinur, N., Fitria, N., & Amelia, Z. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran kognitif pada kegiatan rutinitas anak usia dini. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(2), 133–141.
- Frizzo, G. B. (Ed.). (2024). *Digital Media and Early Child Development: Theoretical and Empirical Issues*. Springer Cham.
- Hanifa Hafiza, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167.
- Kadek Ayu Widia Fransiska, N. K. Suarni, & I. G. Margunayasa. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori Jean Piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471.
- Kemalawati, N. (2017). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khofifah, & Zulkarnaen. (2025). The use of math counting boards in improving early counting skills in children aged 5–6 years. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 551–562.
- Lenhart, J., & Richter, T. (2024). Media exposure and preschoolers' social-cognitive development. *British Journal of Developmental Psychology*, 42(2), 234–256.
- Mutia Rahayu, & Eca Gesang Mentari. (2024). Penggunaan media kartu huruf untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di KB Rahmanda. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 32–40.
- Putri, R., Sudarti, S., & Maulina, I. (2025). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran kotak pintar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 726–739.
- Rukiyati. (2019). *Perkembangan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik di PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wulandari, S. (2014). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 12–19.