**PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK BERMODIFIKASI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNISI**

**ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AL-BANNA**

**TAHUN AJARAN 2012/2013**

****

**JURNAL**

**Oleh:**

**FATIMAH**

**NIM E1F 007 012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MATARAM**

**2013**

**PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK BERMODIFIKASI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNISI**

**ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AL-BANNA**

**TAHUN AJARAN 2012/2013**

**FATIMAH**

**NIM E1F 007 012**

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral spiritual), motorik, akal-pikir, emosional dan social yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Isjoni,2010:20).

Pada hakekatnya anak usia dini, baik pada satuan pendidikan TPA, Kelompok Bermain, maupun Prasekolah (TK) adalah dalam proses perkembangan. Pembentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang optimal, baik sehat secara fisik maupun psikologis sangat bergantung dari proses tumbuh dan kembang pada usia dini.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia prasekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden age, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50 %. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi – fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya (Isjoni,2010:19).

Pada masa *golden age*, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi kognitif, emosi, fisik motorik maupun sosial emosional. Perkembangan anak berlangsung dalam proses yang menyeluruh. Karena itu pemberian stimulasinya pun perlu berlangsung dalam kegiatan yang menyeluruh. Perkembangan kognitif pada anak diharapkan dapat berkembang sesuai dengan tahapan usia anak, untuk itu perlunya penerapan metode yang tepat untuk mengembangkannya. Dengan memiliki kemampuan kognitif yang baik maka akan bermanfaat untuk dirinya sendiri dan masa yang akan datang, karena dengan memiliki kemampuan kognitif anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang lain yang ada pada dirinya.

Pertumbuhan *(growth)* dan perkembangan *(development)* sebenarnya memiliki makna yang berbeda, tetapi antara keduanya tidak dapat dipisahkan. Pertumbuhan menunjukkan arti perubahan kuantitatif, pertambahan dalam ukuran dan struktur. Sejalan dengan pertumbuhan otak anak, dia memiliki kapasitas belajar lebih besar untuk belajar, mengingat dan bernalar. Perkembangan dapat didefinisikan sebagai kemajuan terurut berkesinambungan, perubahan-perubahan *koheren* (menyatu). Kemajuan artinya perubahan itu berlanjut ke arah depan. Terurut dan koheren, artinya terdapat relasi tertentu antara perubahan yang sedang terjadi dan apa yang dilalui atau berikutnya (Hurlock,1978:154).

Perkembangan kognisi tidak hanya berisi kumpulan-kumpulan informasi yang terpisah, tetapi lebih pada pembentukan kerangka kerja untuk mengerti apa yang ada di sekitarnya. Kemampuan kognisi diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuanya, misalnya membedakan bentuk, mengenal warna, menghitung dan mengenal angka dari apa yang dilakukan oleh anak. Pengembangan kognisi di Taman Kanak – Kanak dan lembaga pendidikan sejenis lainnya biasanya juga dikenal dengan istilah pengembangan daya pikir.

Dari hasil observasi pada kegiatan pembelajaran di PAUD Al-Banna, perkembangan kognisi anak yang terlihat pada saat proses pembelajaran seperti membedakan bentuk, mengenal warna, kemampuan anak dalam berhitung masih belum optimal. Hal tersebut disebabkan karena faktor kebosanan anak menggunakan permainan itu saja. Ini ditunjukkan dengan ketidak inginan anak memperhatikan guru pada saat menanyakan permainan yang dipakai serta yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 6 orang anak dari 13 anak karena menurut observasi dari 13 orang anak tersebut ada 6 anak yang berusia 4-5 tahun yang kurang baik perkembangan kognisinya dan masih perlu ditingkatkan kemampuan kognisinya, ini dapat dilihat dari kemampuan membedakan warna, bentuk, menghitung banyak benda dan memahami konsep yang berlawanan masih kurang, sedangkan sisanya sudah pernah menjadi sampel pada penelitian perkembangan kognitif sebelumnya sehingga kemampuan kognisi mereka sudah berkembang. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memilih permainan yang bisa menarik perhatian anak yang belum dimainkan oleh anak untuk mengembangkan kemampuan kognisinya, oleh sebab itu peneliti memilih alat permainan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Disini peneliti memilih permainan congklak untuk dimainkan oleh anak karena permainan congklak dalam penelitian ini anak dapat mengenal bentuk, mengenal warna, menghitung, serta mengenal konsep makna yang berlawanan. Dari permainan tersebut anak sudah bisa mengembangkan aspek kognitifnya. Karena perkembangan kognitif merupakan proses berpikir yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengangkat masalah tentang " Penggunaan Permainan Congklak bermodifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognisi Anak Usia 4 – 5 Tahun Di PAUD Al-Banna Tahun Ajaran 2012 / 2013 ".

**Rumusan Masalah**

Bagaimanakah menggunakan permainan congklak bermodifikasi untuk mengembangkan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Banna Tahun Ajaran 2012 / 2013 ?

**Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun melalui permainan congklak bermodifikasi di PAUD Al-Banna Tahun Ajaran 2012 / 2013.

**Manfaat Penelitian**

1. Manfaat untuk anak

Anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui bermain congklak serta dengan kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia anak.

1. Manfaat untuk guru

Menambah pengetahuan atau informasi bagaimana mengembangkan kemampuan kognisi anak serta menambah keterampilan untuk membelajarkan yang lebih baik.

1. Manfaat untuk sekolah

Sebagai insformasi tambahan tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognisi anak usia prasekolah dan diharapkan dapat memberi variasi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Manfaat untuk peneliti

Bagi peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan yang cukup sederhana dan bermanfaat.

**TINJAUAN PUSTAKA**

**Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 3003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonnformal, dan informal (Sujiono, 2009 : 8).

Pendidikan dasar anak usia dini pada dasarnya harus berdasarkan pada nilai- nilai filosofis dan religi yang dipegang oleh lingkungan yang berada di sekitar anak dan agama yang dianutnya (Sujiono, 2009 : 9). Usia dini merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa- masa berikutnya. Menurut Freud, masa usia dini harus diberi landasan yang kuat agar terhindar dari gangguan kepribadian maupun emosi (Pratisti, 2008 : 56).

Berbeda dengan Freud yang lebih berorientasi pada patalogis, Piaget menyatakan bahwa bertahun- tahun awal perkembangan manusia merupakan saat yang tepat untuk mengenalkan berbagai konsep sederhana sebagai landasan untuk mengembangkan cara berpikir yang lebih kompleks pada tahap- tahap perkembangan berikutnya (Pratisti, 2008 : 57).

Pendidikan anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak berusia 4-5 tahun yang dilakukan pembinaan terhadap mereka melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan selanjutnya.

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun (Depdiknas, 2007) antara lain:

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, berkurang-bertambah dan sebagainya.
2. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab-akibat.
6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan dapat menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
7. Menceritakan kembali tiga gagasan utama dari suatu cerita.
8. sering dilihat di rumah atau di sekolah.
9. Mengenali dan menyebutkan angka dari 1-10.

Adapun beberapa indikator perkembangan kognisi anak usia 4-5 tahun antara lain : (Permendiknas nomor 58, 2009: 10)

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.
2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.
4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.
5. Mengetahui banyak dan sedikit.
6. Menghitung banyak benda
7. Mengenal konsep bilangan.
8. Mengenal lambang bilangan
9. Mengenal lambang huruf

Indikator aspek perkembangan kognisi yang dikembangkan melalui permainan congklak untuk anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini adalah dimana anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh serta berkurang-bertambah, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna dan bentuk, mengetahui banyak sedikit, dan menghitung banyak benda.

**Permainan Congklak**

Congklak biasanya dimainkan oleh anak perempuan berjumlah dua orang, tidak bisa dilakukan sendirian atau lebih dari dua orang, alat ini mempunyai cekungan besar di kedua ujung kanan-kiri dan cekungan kecil berjumlah 7 atau 9 buah, untuk memainkannya menggunakan biji asam. Sedangkan menurut Husna (2009), permainan tradisional congklak biasanya dimainkan oleh dua orang anak dan bisa dimainkan dimana saja. Wadah congklak terdiri dari cekungan setengah lingkaran yang berjumlah 14 buah. Dua buah cekungan besar terletak di ujung kanan dan kiri dan sisanya berjajar diantara dua cekungan yang besar masing-masing 6 buah, dan setiap lubang diisi 7 kuwuk atau biji congklak.

Secara umum, cara memainkan congklak adalah setiap lubang diisi oleh 7 biji congklak atau sesuai kesepakatan kedua pemain, kecuali lubang besar (lumbung ) dikosongkan. Sebelum permainan dimulai kedua pemain harus menentukan siapa yang akan terlebih dahulu memulai permainan dengan cara ” suit jari”, pemain yang menang berhak mendapat kesempatan untuk memulai permainan. Pemain akan menebarkan biji congklak satu persatu ke setiap lubang searah jarum jam. Jika biji jatuh ke cekungan besar (lumbung) miliknya atau jatuh ke lubang kosong lawan maka akan gugur dan terjadi pergantian pemain.

Permainan congklak yang diterapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun, maka permainan congklak yang ada di sini harus di ubah, papan congklak terbuat dari plastik memiliki 10 lubang yaitu terdiri dari 2 lubang induk (lumbung) dan 8 lubang kecil yang masing-masing sisi terdiri atas 1 lubang induk (lumbung) dan 4 lubang kecil yang dibagi menjadi 4 bagian warna yakni 1 lubang pertama diberi warna merah, kedua lubang kedua diberi warna kuning, satu lubang ke tiga diberi warna hijau dan satu lubang keempat diberi warna biru. Bijinya menggunakan manik-manik dengan bermacam-macam warna dan bentuk. Setiap lubang diisi dengan 4 buah biji congklak karena terkait dengan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dari 1-10 dan kemampuan menggenggam anak masih belum sempurna.

Langkah mainnnya adalah sebagai berikut :

1. Anak pada kelompok 1, yaitu setiap warna pada papan alas diisi dengan manik-manik yang berbeda, warna merah diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik, warna kuning diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik, warna hijau diisi dengan tiga macam warna dan bentuk manik-manik, serta warna biru diisi oleh dua macam warna dan bentuk manik-manik dengan jenis manik-manik sesuai dengan keinginan anak.
2. Anak pada kelompok 2, yaitu setiap warna pada papan alas diisi dengan manik-manik yang berbeda, warna merah diisi dengan tiga macam warna dan bentuk yang berbeda, warna kuning diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik, warna hijau diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik, serta warna biru diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik sesuai keinginan anak.
3. Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu anak menentukan siapa yang berhak memulai permainan dengan “ suit jari “.
4. Pemain yang menang berhak memulai permainan dengan menebarkan satu persatu biji congklak pada setiap lubang searah jarum jam sambil membilang dan menghitung setiap biji yang dimasukkan ke lubang maupun yang diangkat dari lubang.
5. Jika biji terakhir jatuh ke lumbung atau ke lubang yang kosong, maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain dengan lawan main, begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan untuk bermain habis.
6. Untuk biji yang dimasukkan ke dalam lumbung, anak pada kelompok satu dan dua diminta memasukkan 3 macam warna dan bentuk yang berbeda. Setelah permainan berakhir anak diminta mengelompokkan serta menghitung berapa jumlah masing-masing macam biji yang masuk ke dalam lumbung.

**Hubungan Antara Permainan Congklak dengan Perkembangan Kognisi Anak Usia 4-5 Tahun**

Perkembangan kognisi anak dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah pengaruh dari seberapa anak sering melakukan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan pola pikirnya . Salah satu kegiatan yang dapat membantu mengembangkan perkembangan kognisi anak yakni melalui bermain congklak,dimana permainan congklak tersebut dimainkan oleh dua orang pemain.

Permainan congklak dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang menggunakan papan alas terbuat dari plastik terdiri dari 10 buah lubang yaitu 2 buah lubang induk (lumbung) dan 8 buah lubang kecil,yang terdiri dari 1 lubang induk dan 4 lubang kecil di sisi masing-masing. Dimana 4 lubang tersebut dibagi menjadi 4 bagian yakni dengan diberi warna pada keempat bagian tersebut. Satu lubang pertama diberi warna merah satu lubang kedua diberi warna kuning, satu lubang ketiga diberi warna hijau dan satu lubang keempatdiberi warna biru serta menggunakan manik-manik sebagai biji congklak yang memiliki warna dan bentuk yang berbeda-beda.

Cara mainnya yakni menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu dengan melakukan suit jari, setiap lubang diisi oleh 4 biji congklak dimana setiap lubang diisi dengan manik-manik yang berbeda yaitu lubang warna merah diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik, lubang warna hijau diisi dengan 2 macam warna dan bentuk manik-manik, lubang warna kuning diisi oleh 3 macam warna dan bentuk manik-manik, serta lubang warna biru diisi oleh 2 macam warna dan bentuk manik-manik.

Pemain yang menang berhak memulai permainan dengan menebarkan satu persatu biji congklak ke setiap lubang searah jarum jam sambil membilang dan menghitung jumlah setiap biji yang dimasukkan ke lubang maupun yang diangkat dari lubang. Jika biji terakhir jatuh ke lubang atau lumbung yang kosong maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain dengan lawan main. Begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan untuk bermain habis, untuk biji yang dimasukkan ke dalam lumbung anak pada kelompok 1 diminta memasukkan 3 macam warna dan bentuk yang berbeda, dan anak pada kelompok 2 diminta memasukkan 3 macam warna dan bentuk yang berbeda. Setelah permainan berakhir anak diminta mengelompokkan serta menghitung berapa jumlah masing-masing macam biji yang ada di dalam lumbung.

Dengan bermain congklak akan dapat mengembangkan kemampuan kognisi anak karena dalam permainan congklak ini strategi yang digunakan yakni memakai manik-manik sebagai biji dari congklak tersebut, dalam bermain congklak anak dapat berhitung dan melalui biji congklak yang menggunakan manik-manik ini anak dapat membedakan warna, jenis, serta mengetahui banyak dan sedikit. Jika permainan congklak dilakukan sesuai dengan tahapan usia anak maka kognisi anak akan semakin berkembang.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang memusatkan pada variabel dan perkembangannya selama beberapa kurun waktu. Penelitian ini menyelidiki pola-pola dan perurutan perkembangan dan pertumbuhan, dan bagaimana variable berhubungan satu sama lain dan mempengaruhi sifat-sifat pertumbuhan dan perkembangan itu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan kualitatif. Metode pengembangan kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, tekhnik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekan makna daripada generalisasi.

**Subjek yang di teliti**

Agar peneliti mendapatkan data yang valid maka peneliti melakukan penelitian terhadap 6 anak dari 13 anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Banna yang diambil secara acak berdasarkan absensi siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah tekhnik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikhologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang dilakukan ada dua macam yaitu: observasi langsung dan observasi aktifitas siswa. Pada observasi langsung peneliti sebagai pengamat secara langsung mengamati dan mengetahui pembelajaran congklak dan perkembangan kognitif anak selama bermain congklak, sedangkan pada observasi aktifitas siswa, peneliti dibantu oleh guru yang ada di sekolah untuk mengamati perkembangan kognisi siswa.

1. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. (Sugiyono, 2010) Dokumentasi yang akan digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu dokumentasi RKH, RKM dan foto-foto anak saat bermain congklak.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Analisis Kegiatan Pengembangan I

Proses pembelajaran pengembangan kemampuan kognisi anak melalui permainan congklak pada pengembangan I masih belum optimal, terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan diantaranya pada pijakan lingkungan main, guru tidak mempertimbangkan intensitas waktu untuk anak bermain congklak dan tempat bermain anak belum dipersiapkan sehingga anak bermain tidak pada satu tempat dan banyak siswa lain bermain disana sehingga mengurangi konsentrasi anak dalam bermain.

Pada pijakan sebelum main, peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain congklak tapi belum menjelaskan warna dan bentuk dari biji manik-manik yang digunakan sebagai biji congklak sehingga anak sulit dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk pada saat memasukkan biji manik-manik ke dalam lubang congklak serta pengkaitan pembelajaran dengan tema atau materi masih belum optimal, peneliti tidak menggunakan media lain untuk membuka wawasan anak, hanya menggunakan congklak tersebut untuk memperkenalkan warna dan bentuk kepada anak.

Pada pijakan selama bermain, peneliti tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya, peneliti menentukan sendiri lawan main anak sehingga permainan anak kurang optimal. Pada pijakan setelah bermain, peneliti belum maksimal memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya saat bermain congklak karena waktunya tidak mencukupi. Maka pada tahap selanjutnya peneliti akan lebih memperhatikan masalah-masalah yang ada dan akan diperbaiki pada tahap pengembangan berikutnya. Sementara yang sudah baik yakni pada pijakan lingkungan main, peneliti sudah baik dalam memprsiapkan/mengelola lingkungan main dengan menyiapkan bahan-bahan dan alat yang aman sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan dalam permainan congklak, disini peneliti sudah menyiapkan 3 wadah congklak untuk 6 orang anak yang dijadikan sebagai sampel dan 50 biji congklak untuk masing-masing kelompok, serta pada pijakan setelah bermain peneliti sudah baik dalam memberikan hadiah berupa pujian atas hasil permainan anak dan memberikan tanda bintang sehingga anak termotivasi untuk bermain congklak.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada tahap pengembangan I kemampuan kognisi anak belum mendapatkan hasil yang optimal dan ketuntasan kemampuan kognisi anak rata-rata mencapai 37%, sedangkan hasil observasi kegiatan guru baru mencapai 50%. Kelemahan atau kekurangan yang ada pada pengembangan I yaitu waktu bermain untuk anak berkurang karena peneliti mengatur alat permainan setelah menjelaskan aturan dan cara bermain, jarak duduk anak pada saat bermain antara anak yang satu dengan yang lain terlalu berdekatan sehingga mengganggu konsentrasi anak dalam bermain, kemudian penyampaian aturan dan cara bermain congklak masih belum terlalu dimengerti oleh anak. Peneliti belum memberikan kesempatan kepada anak untuk untuk memilih teman bermainnya sendiri sehingga permain anak kurang optimal serta peneliti belum maksimal pada saat memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil permainanya karena waktunya sudah habis. Kelemahan-kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan kognisi melalui bermain congklak pada tahap pengembangan I akan diperbaiki pada tahap pengembangan ke II dan kelebihan yang ada tetap dipertahankan agar kemampuan kognisi anak dapat meningkat secara optimal.

Analisis Kegiatan Pengembangan II

Proses pembelajaran pengembangan kognisi anak melalui permainan congklak pada pengembangan II sudah meningkat walaupun belum optimal, beberapa kekurangan atau kelemahan pada pengembangan I sudah diatasi dengan cukup baik meskipun masih ada sedikit kekurangan atau kelemahan yang terjadi diantaranya pada pijakan lingkungan main, intensitas waktu sudah cukup yang guru berikan untuk melakukan permainan congklak dan guru mengajak anak-anak bermain di kelas sebelah sehingga anak lebih berkonsentrasi bermain dengan lawan mainnya tanpa terganggu oleh siswa lainnya. Pada pijakan sebelum main, peneliti menjelaskan aturan dan cara bermain dengan cukup jelas dan komunikatif serta menjelaskan warna dan bentuk dari manik-manik yang digunakan sebagai biji congklak sehingga mempermudah anak dalam pengelompokan benda berdasarkan warna dan bentuk, untuk pembelajarannya peneliti menggunakan poster buah dan permainan kancing sebagai media untuk memperkenalkan warna dan bentuk kepada anak dan sebelumnya peneliti banyak melakukan kegiatan bercakap-cakap dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang tarawih dan apa saja perlengkapan yang dibawa saat ikut tarawih untuk membuka wawasan anak. Pada pijakan selama bermain, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan temannya untuk memilih sendiri teman bermainnya sehingga permainan anak menjadi cukup optimal. Pada saat pembimbingan, peneliti juga masih dibantu oleh guru pendamping untuk membimbing anak dalam bermain, mendokumentasikan kegiatan bermain dan mencatat kemajuan perkembangan anak. Pada pijakan setelah bermain, peneliti sudah cukup maksimal pada saat memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil permainan tapi baru beberapa anak yang mendapat giliran karena waktu yang diberikan sudah habis. Berdasarkan beberapa temuan yang terjadi pada tahap pengembangan II, maka pada tahap selanjutnya peneliti akan lebih memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada dan akan memperbaikinya pada tahap pengembangan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada tahap pengembangan II kemampuan kognisi anak belum mendapatkan hasil yang optimal dan ketuntasan kemampuan kognisi anak rata-rata mencapai 48,5% , sedangkan hasil observasi kegiatan guru baru mencapai 71%. Kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada pengembangan II yaitu peneliti belum bisa mendokumentasikan dan mencatat hasil perkembangan anak sendiri dan anak-anak belum semuanya dapat menceritakan kegiatannya setelah bermain. Kelemahan-kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan kognisi melalui bermain congklak pada tahap pengembangan II akan diperbaiki pada tahap pengembangan ke III dan kelebihan yang ada tetap dipertahankan agar kemampuan kognisi anak dapat meningkat secara optimal.

Analisis Kegiatan Pengembangan III

Pada proses pembelajaran pengembangan III terlaksana dengan baik, peneliti melakukan kegiatan yang sama seperti pada tahap pangembangan II yaitu peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada pijakan lingkungan main dimana peneliti mengajak anak bermain di kelas sebelah yang bertujuan agar anak-anak leluasa bermain dan benar-benar menikmati permainan, anak duduk di lantai dan memilih tempatnya sendiri sehingga anak lebih berkonsentrasi bermain dengan lawan mainnya tanpa terganggu dengan temannya yang lain. Intensitas waktu yang peneliti sediakan juga sudah dapat memberikan anak kesempatan untuk bermain secara optimal. Pada pijakan sebelum main, peneliti mengajak anak bercakap-cakap dan menggunakan media gambar sehingga anak dapat langsung mengamati warna dan bentuk secara jelas. Kemudian dalam penyampaian cara bermain congklak lebih komunikatif dan jelas sehingga cara bermain dapat dimengerti anak. Peneliti menjelaskan sambil mencontohkan cara bermain congklak. Pada pijakan selama bermain, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih teman bermainnya sendiri sehingga anak bisa berinteraksi dengan bebas dengan lawan mainnya. Pada saat membimbing anak bermain congklak, peneliti sudah bisa membimbing sendiri, mendokumentasikan kegiatan bermain dan mencatat perkembangan anak. Pada pijakan setelah bermain, semua anak sudah mendapat giliran untuk menceritakan pengalamannya selama bermain. Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada tahap pengembangan III kemampuan kognisi sudah mendapatkan hasil yang optimal, masing-masing anak perkembangan kognisinya sudah meningkat dengan optimal dan ketuntasan kemampuan kognisi anak rata-rata 64% sedangkan hasil observasi kegiatan guru mencapai 91%.

**Pembahasan**

Pengertian kognisi sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi atau keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya (Sujiono, 2005).

Kognisi seringkali diartikan kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang-orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Soemiarti, 2003).

Permainan congklak dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang menggunakan papan alas yang terbuat dari plastik terdiri dari 10 lubang yaitu terdiri dari 2 lubang lumbung dan 8 lubang kecil. Dimana 8 lubang congklak dibagi menjadi 4 bagian warna yaitu 2 lubang pertama dari lumbung diberi warna merah, kedua lubang kedua diberi warna kuning, kedua lubang ketiga diberi warna hijau, dan kedua lubang keempat diberi warna biru dan manik-manik dari kayu sebagai bijinya yang mempunyai bentuk seperti geometri, yakni segitiga, segi empat, dan lingkaran. Cara memainkannya, setiap lubang diisi oleh 4 biji manik-manik yang berbeda, yaitu warna merah diisi dengan 3 macam warna dan bentuk manik-manik, warna kuning diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik, warna hijau diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik, serta warna biru diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik sesuai keinginan anak. Sebelum memulai permainan, anak terlebih dahulu “suit jari” untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu bermain. Pemain yang menang berhak memulai permainan dengan menebarkan satu persatu biji congklak searah jarum jam sambil membilang dan menghitung setiap biji yang dimasukkan ke dalam lubang maupun yang diangkat dari lubang. Jika biji terakhir jatuh ke dalam lumbung atau lubang yang kosong maka dianggap mati dan terjadipergantian pemain dengan lawan main, begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan untuk bermain habis. Biji yang sudah terkumpul di dalam lumbung pada akhir permainan anak diminta untuk mengelompokkannya dan menghitung berapa jumlah masing-masing macam biji yang masuk ke dalam lumbung.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui permainan congklak yang sudah dimodifikasi. Permainan congklak yang sudah dimodifikasi terdiri dari wadah congklak yang diberi warna pada tiap lubang yakni warna merah, kuning, hijau dan biru, sebagai dasar untuk memodifikasi cara dan aturan memainkannya. Lubang congklak pada umumnya memiliki 16 lubang, yaitu 1 lubang induk (lumbung) dan 7 lubang kecil, tetapi pada penelitian ini lubang yang ada pada congklak sebanyak 10 yaitu 2 lubang induk (lumbung) dan 8 lubang kecil dan menggunakan manik-manik berbagai warna dan bentuk sebagai biji congklak yakni dewngan empat warna damn variasi bentuk geometri (segitiga, segiempat, lingkaran). Cara memainkannya adalah membagi deretan lubang menjadi dua bagian yaitu bagian kanan dan bagian kiri. Bagian kanan, setiap lubang warna diisi oleh manik-manik yang berbeda warna dan bentuknya, lubang warna merah diisi dengan 3 macam warna dan bentuk manik-manik, lubana warna hijau diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik, lubang warna kuning diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik serta warna biru diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik. Bagian kiri, setiap lubang diisi dengan manik-manik yang berbeda juga, warna merah diisi dengan satu macam warna dan bentuk manik-manik, warna kuning diisi dengan dua warna dan bentuk manik-manik, warna hijau diisi dengan tiga macam warna dan bentuk manik-manik serta warna biru diisi dengan dua macam warna dan bentuk manik-manik sesuai dengan keinginan anak dan masing-masing lubang diisi dengan 4 biji congklak. Disini motorik halus anak juga dapat dikembangkan yakni kemampuan anak pada saat menggenggam biji congklak. Alasan peneliti memilih 4 biji sebagai biji congklak adalah karena terkait dengan kemampuan berhitung dengan benda anak usia 4-5 tahun baru sampai 10, dan ukuran tangan anak yang masih kecil belum bisa menggenggam biji dalam jumlah yang banyak. Kemudian biji yang dimasukkan ke dalam lumbung, anak pada bagian kanan diminta memasukkan 3 macam warna dan bentuk manik-manik, anak pada bagian kiri diminta memasukkan 2 macam warna dan bentuk manik-manik. Setelah permainan berakhir, anak diminta mengelompokkan serta menghitung berapa jumlah masing-masing macam biji yang masuk ke dalam lumbung. Anak-anak sangat senang dan bersemangat dalam mencoba permainan congklak yang sudah dimodifikasi ini.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan diketahui bahwa:

1. Pada pengembangan tahap pertama diperoleh rata-rata perkembangan kognisi anak yaitu 37% dengan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran 50%.
2. Pada pengembangan tahap kedua rata-rata perkembangan kognisi anak yaitu 48,7% dengan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran 71%.
3. Pada pengembangan tahap ketiga rata-rata perkembangan kognisi anak mengalami peningkatan sebesar 15,3%., sehingga diperoleh rata-rata prkembangan kognisi anak pada pengembangan tahap ketiga meningkat menjadi 64% dengan keberhsilan pelaksanaan proses pembelajaran 91%

Jadi melalui kegiatan bermain congklak bermodifikasi, melalui tahapan pengembangan yang optimal dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain congklak, serta dilakukan secara berulang-ulang dapat mengembangkan kemampuan kognisi anak usia 4-5 tahun di PAUD Al-Banna Tahun Ajaran 2012/2013.

**DAFTAR PUSTAKA**

Seto, 2004. *Bermain dan Kreativitas* .Jakarta : Papas Sinar Sinanti.

Isjoni , 2009 . *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta.

Suparno, Paul . (2001) . *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* . Yogyakarta : Kanisius.

Nuryanti, Lusi . (2008) , *Psikologi Anak* , Jakarta : Indeks.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman- Taman Kanak- Kanak* . Jakarta: Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers and Circles Time ( BBCT)’’* dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tedjasaputra,Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta : Grasindo.

Sujiono,dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta.

Sevilla, Consuelo. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Mutiatin, Agustia.(2010). *Makalah Bermain Congklak*. http : // [www.scribd.com./doc/34717560/congklak](http://www.scribd.com./doc/34717560/congklak). Diakses tanggal 10 Agustus 2011.

Patmodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka cipta.

Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.