|  |  |
| --- | --- |
| Description: D:\JIIP\JIIP MASTER\logo warna.png | Pengaruh Permainan Congklak terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021 |

**Mauizatul Marhamah1, Helen Sabera Adib2, Izza Fitri3**

1,2,3Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*Email*: *marhamahmauizatul@gmail.com*

|  |  |
| --- | --- |
| **Article Info** | **Abstract** |
| **Article History**Received: 2022-03-20Revised: 2022-04-15Published: 2022-05-15**Keywords:** *Influence;**Congklak Game;**Cognitive Development.* | Cognitive development is the stages of changes that occur in the human life span to understand, process information, solve problems and know things. The researcher's goal is to find out the Effect of congklak games on cognitive development of Children Aged 5-6 Years In PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Year 2021. Researchers used one class, the Experiment class. Researchers use quantitative approaches with this type of experimental research. Experimental research method "Pre experimental design". The design of this study uses "One grouppre test-post test design". The sample used is 14 children in class B at PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, where this experimental group will be pretets, which is an activity that is done not using congklak games and posttest that will be done using congklak games. . Data collection techniques use obsevation and documentation. The data analysis techniques in this study use validation tests, rehabilitation tests and hypothesis tests of the t test. Then based on the results of the t test calculation where the value of t table for a significant level of 5% is 0.532 and it can be concluded that t-hirung> t-table (25.55 >1,761) so hoditolak and Ha are accepted, This means that there is a significant difference in the results of the data. This means that congklak games affect the development of Children Aged 5-6 Years in PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim in 2021. |
| **Artikel Info** | **Abstrak** |
| **Sejarah Artikel**Diterima: 2022-03-20Direvisi: 2022-04-15Dipublikasi: 2022-05-15**Kata kunci:***Pengaruh;**Permainan Congklak;**Perkembangan Kognitif.* | Perkembangan kognitif merupakan tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui Pengaruh permainan congklak Terhadap perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021. Peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas Eksperimen. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen “*Pre eksperimental design*“. Desain penelitian ini menggunakan“*One gruppre test-post test design”.* Sampel yang digunakan yaitu 14 anak yang terdapat pada kelas B di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, dimana kelompok eksperimen inilah yang akan menjadi *pretets* yaitu kegiatan yang dilakukan tidak menggunakan permainan congklak dan *posttest* yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan congklak. Teknik pengumpulan data menggunakan obsevasi dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validasi, uji reabilitas dan uji hipotesis uji t. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t tabel untuk taraf signifikan 5 % sebesar 0.532 dan dapat disimpulkan bahwa t-hirung> t-tabel (25,55 >1,761) sehingga Hoditolak dan Ha diteriman, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut.Artinya permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021. |

1. **PENDAHULUAN**

Pendididikan merupakan usaha untuk pem-binaan kepribadian dan kemajuan manusia baik jasmani maupun rohani, “Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, pendidikan berintikan inter-aksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan, interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat (Iriana, 2016), dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu “merupakan pembinaan sikap manusia baik jasmani maupun rohani yang akan meningkatkan harkat dan martabat manusia”.

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini adalah “pendiri dasar pertama dan utama dalam pe-ngembangan pribadi anak, sekalipun itu berkaitan dengan bahasa, kemampuan fisik, seni, karakter, spiritual, sosial emosional, konsep diri, disiplin diri dan kemandirian” (Mulyasa, 2017), karena itu pendidikaan bagi anak itu sangatlah penting dilakukan dengan melakukan pem-biasaan yang baik, karena itu akan berpengaruh untuk pendidikan anak selanjutnya, berdasarkan beberapa tersebut pendidikan merupakan suatu usaha pembinaan kepribadian dan kemajuan untuk peningkatan yang dilakukan secara efektif dalam mengembangkan kepribadian yang berhubungan dengan bahasa, kemampuan fisik, seni, karakter, spiritual, sosial emosional, konsep diri, disiplin diri dan kemandirian. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada perkembangan kognitif karena perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini agar anak mampu melakukan ekplorasi terhadap dunia sekitar melalui perkembangan kognitif fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam anak mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia, kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu ke-mampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbnagkan suatu kejadian atau peristiwa (Darsinah, 2018). Kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunanan saraf pada waktu manusia sedang berpikir kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada dipusat susunan saraf terkait.

Syamsu Yusuf (2015) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seperti, faktor heriditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu hal ini diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak baik fisik maupun psikis secara signifikan terhadap perkembangan yang akan dialami oleh anak, faktor lingkungan per-kembangn sebagai perangkat kekuatanyang membentuk manusiadipandang seperti seonggok tanah liat yang dapat dicetak atau dibentuk maka sekarang dipahami bahwa manusia disamping dipengaruhi juga mempengaruhi lingkungan fisik dan sosialnya dengan kata lain dapat di-kemukakan hubungan antara manusia dan lingkungannya bersifat mempengaruhi lingku-ngan sosial. Terdapat 4 perkembangan kognitif yang memiliki beberapa tahapan yaitu:

1. Sensorimotor usia 0-2 tahun, perkembangan pada tahap sensorikotorik menunjukkan pada konsep permanensi objek yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetapada. Meskipun waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan dengan aktifitas pada waktu itu permanen objek belum sempurna.
2. Praoperasional usia 2-7 tahun, perkembangan pada tahap ini yaitu kemampuan mengguna-kan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya berfikirnya masih egosentris dan berpusat.
3. Conrete Operasional usia 7-11, tahap ini mampu berfikir dengan logis mampu kongkrit memperhatikan lebih dari satu dimensi ini satu dengan yang lain. Kurang egosentris. Belum bisa berpikir abstrak.
4. Formal Operasional usia remaja-dewasa, Mampu berpikir abstark dan mampu meng-analisis masalah secara ilmiah dan kemuadian menyelesaikan masalah (Salma, 2020).

Berdasarkan tahap perkembangan peniliti akan menyimpulkan Praoperasional usia 2-7 tahun dimana yang tahapan kemampuan anak usia dini berada pada tahap dimana anak sudah mengenal kegiatan mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek namun mereka belum mengetahui dasar mengenai prinsip-prinsip yang dilandasi, terdapat tingkat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai dengan standar nasional pendidikan anak usia dini, standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) adalah acuan untuk mengembang-kan kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sosial, kompetensi inti pengetahuan, kompet-ensi inti keterampilan, penyelenggaraan pendidi-kan anak usia dini (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3331 tahun 2021). Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini agar anak mampu melakukan ekplorasi terhadap dunia sekitar melalaui permainan congklak. Permainan congklak ini salah satu rangsangan yang bisa diberikan untuk melatih perkembangan kognitif pada anak usia dini, secara internal didalam pusat susunanan saraf pada waktu manusia sedang berpikir perkemba-ngan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada dipusat susunan saraf terkait. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Prtmendikbud) Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 pasal 1 tentang pengem-bangan Anak Usian Dini merumuskan pendidikan anak usia dini yang disingkat dengan PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang dituju-kan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak emiliki kesiapan dalam memasuki pendi-dikan lebih lanjut.

Berikut ini beberapa subnilai perkembangan yang merujuk diantaranya kompetisi dasar yang ada pada Permendikbud Nomor 146 pasal 5 terdapat beberapa tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Program pengem-bangan kognitif sebagaimana dimaksud pada kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Peneliti dalam memba-tasi penjelasan di atas bahwa nilai perkemb-angan yang akan dilakukan oleh peneliti Tingkat usia 5-6 tahun di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim dan hanya akan meneliti tentang perkem-bangan kognitif Angka di PAUD KB Tunas Harapan Maura Enim. Berdasarkan hasil Obser-vasi di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim terdapat suatu permasalahan yang berkenaan dengan perkembangan kognitif, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan simbol angka dan berhitung antara lain 5 orang anak yang sudah bisa membedakan simbol angka dan berhitung 9 anak belum bisa membedakan simbol angka dan berhitung, sehingga sebagian besar dari mereka belum mampu berhitung dengan jumlah sederhana. Peneliti akan menggu-nakan salah satu media permaianan agar kema-mpuan berhitung anak akan berkembang dengan optimal dengan pengunaan permainan congklak dan menggunakan sesuai dengan tingkat perk-embangan anak, karena media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan itu sendiri.

Media pembelajaran terdiri dari kata “media” dan “pembelajaran”, media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah bearti perantara atau pengantar. Selanjutnya media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi, ketika digabungkan dengan pembelajaran, definisinya menjadi perantara sarana atau alat komunikasi berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muhyidin, 2014).

Menurut Asmawati (2014) media pembelajaran ialah media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber nilai media pembelajaran menjadi bagian perkembangan anak secara integrasi, media pembelajaran itu terbagi menjadi 4 jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan pemanfaatan lingkungan. Media pem-belajaran juga merupakan suatu alat perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengindentifikasi kom-unikasi antara guru dan siswa (Giyanti, 2020). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat mem-bangkitkan keinginan minat baru bagi siswa dan memban-gkitkan motivasi belajar anak.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dalam berhitung dan melibatkan anak berperan aktif sehingga anak dapat menemukan konsep materi yang sedang dipelajari, permainan congklak anak usia dini memiliki desain khusus seperti tampilan pada lubang lebih berwarna karena untuk menarik minat anak dalam permainan ini, pada perma-inan congklak dapat membantu anak dalam mengenal bilangan angka yang ada pada papan congklak dan biji-bijian yang dijalankan pada saat permainan berlangsung. Putri Zudhah Ferryka (2017) mengungkapkan bahwa tujuan permainan congklak ini adalah untuk mem-berikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan di uji melalui permainan sehingga merasa menyenangkan bagi siswa, Galih Hermawan (2012) berpendapat Tujuan permainan congklak merupakan perolehan biji congklak sebanyak-banyaknya pada lubang besarnya tentunya dengan mengikuti peraturan permainan congklak yang disepakati, sebuah permainan umumnya dilakukan oleh masyarakat sebagai salah satu media bersenang-senang, kepenatan sejenak, dan ajang berkumpul ber-sama teman dan sanak saudara, permainan congklak ternyata juga dapat dijadikan sebagai media latihan para permainannya dalam menangasah kemampuan kognitif dan menyusun strategi. Disimpulkan dari tujuan permainan congklak diatas bahwa bertujuan untuk memot-ivasi agar anak-anak semangat belajar dan bisa melakukan belajara sambil bermain dengan cara yang menyenangkan, selain itu permainan congklak juga menjadi salah satu untuk merang-sang pada kemampuan kognitif, melatih saraf motorik halus karena melibatkan otak kecil, melatih kesabaran, melatih kejujuran, belajar berhitung serta mengenal simbol-simbol dan angka. Berdasarkan uraian diatas yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan congklak terhadap per-kembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan kuantitatif deng-an jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data mengguna-kan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian ini menggunakan “*One grup pre test-post test design”* dalam desain ini mengunakan satu kelompok pertama melakukan pengukuran penelitian yang mampu mem-bandingkan satu variable yang ada dengan satu variabel yang lain. Metode penelitian ini digunakan karena peneliti ingin melihat se-berapa besar pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, antara anak yang melakukan per-kembangan kognitif menggun-akan permainan congklak dan tidak menggun-akan permainan congklak, dalam melakukan pelaksanaan penelitian,

Dalam pelaksanaanya peneliti menggunakan satu kelas, yaitu kelas kelompok B di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim. Dalam penelitian ini kelompok B sebagai kelas yang akan diberikan treatment atau perlakuan dalam perkembanagan kognitif, dan kelas B ini juga yang diberikan treatment atau perlakuan dalam perkembangan kognitif menggunakan permainanan congklak. Peneliti merujuk pada pendapat Riduwan (2015) apabila ukuran populasi sebanyak kurang dari 100, maka pengambilan sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi sama dengan atau lebih dari 1000, ukuran sampel diharapkan sekurang-kurangnya 15% dari ukuran populasi. Hal ini di karenakan Sampel yang digunakan dalam untuk penelitian ini ialah anak kelas B PAUD KB Tunas Harapan yang berjumlah 14anak, kelas ini dipilih karena masih banyak anak yang belum mampu membedakan simbol angka, sehingga kebanyakan dari mereka belum mampu berhitung menjadi jumlah seder-hana, sampel merupakan sumber data pada penelitian anak-anak yang berada di kelas B dengan usia anak 5-6 tahun, pada tahun ajaran 2021/2022 Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 14 orang anak di kelas B 14 populasi anak di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meggunakan Teknik observasi, tes, dan dokumentasi, teknik analisis data menggunakan uji validasi, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 6 kali pertemuan dengan sampel yang digunakan sebanyak 14 anak, penerapan pem-belajaran perkembangan kognitif ini pertama kali dilakukan di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, untuk itu sebelum menerapkan media pembelajaran permainan congklak, peneliti melakukan *pre test* telebih dahulu dengan media yang ada disekitar anak/sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one grup pre test-post test* untuk per-bedaan hasil belajar mengunakan media yang ada disekitar anak/sekolah dan mengunakan permainan congklak, adapun jumlah sampelnya ada 14 anak yang teridiri dari 8 perempuan dan 6 laki-laki. Pengumpulan data ini mengunakan observasi dan dokumentasi Setelah memperoleh data hasil observasi siswa maka peneliti melak-ukan analisa data observasi tersebut, analisa data dilakukan dengan menggunakan Uji-t dengan sebelumnya dilakukan pengujian uji validasi data diperlukan untuk membuktikan persamaan vari-ansi kelompok yang membentuk sampel, dan dari data tersebut membuktikan bahwa nilaiada perbedaan antara *pretest* sebesar dan *posttest* sebesar , dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari *pretest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t tabel untuk taraf signifikan 5 % sebesar1,762 dan dapat disimpulkan bahwa t-hirung > t-tabel (22,55 > 1,761) sehingga Ho ditolak dan Ha diteriman, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut. Artinya permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021, sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Menurut Pangestu (dalam Acitia, 2018) mengemukakan bahwa permainan congklak me-rupakan permainan tradisional masyarakat Indonesia yang terkenal, permainan congklak menggunakan papan congklak dan biji-bijian berupa kerang kecil atau kelereng, permainan congklak ini salah satu rangsangan yang bisa diberikan untuk melatih kemampuan kognitif pada anak usia dini. Bahwa permainan congklak secara signifikan berpengaruh terhadap ke-mampuan kognitif pada anak usia dini.Menurut Li’anah (dalam Kadir, 2019) dalam prima nutalya mengemukakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kognitif pada anak dengan kegiatan permainan congklak yang diketahui beberapa manfaat yaitu untuk melatih mengatur strategi, sikap sportif, sikap kejujuran dan untuk melepa-skan rasa bosan melalui permainan congklak dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dan berhitung dengan benda kongkret seperti biji-bijian.Menurut Novi Mulyani (2019), permainan congklak merupakan permainan dalam bahasa jawa disebut “Dakon” ini mengg-unakan papan yang disebut “papan congklak”, ukuran papan terdiri atas 6 lubang untuk menyimpan biji congklak, Keenam belas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya, kemudian anak-anakpun memb-utuhkan 98 biji congklak, biji congklak yang digunakan biasanya adalah cangkrang, kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng, atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya, dua lubang tersebut kosong sedangkan 14 lubang yang lain berisi 7 biji congklak (Irawaty, 2019). Dari bentuk fisik permainan congklak yang berbentuk biji-biji atau manic-manik anak dapat melatih beragam kemampuan seperti, sosial emosional, motorik halus dan kasar, kemampuan kognitif, pengaruh permainan congklak untuk meningkat-kan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa per-mainan congklak secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil perkembangan kognitif anak di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim berkembang sangat baik ditandai dengan seluruh anak mampu menyebutkan simbol-simbol angka yang dikenal pada benda pilihannya, anak mampu menyebutkan simbol-simbol yang di-kenal pada angota tubuh, anak mampu me-nyebutkan simbol-simbol angka yang dikenal yang ada disekitarnya, anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk angka pada benda yang ada disekitarnya, anak mampu menyebutkan simbol angka yang ada di papan tulis, anak mampu menyebutkan sambaing bunyi angka bila diperlihatkan lambang angkanya, anak mampu mengenal angka awal dari jumlah benda-benda yang ada disekitar anak, anak mampu mengenal angka awal dari bentuk-bentuk yang ada dilingkungan sekolah, anak mampu mengur-utkan angka menjadi sempurna.Setelah melaku-kan observasi dan melakukan olah data yang telah peneliti dapatkan serta melihat dokum-entasi yang ada maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwasannya di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim perkembangan kognitif anak saat ini sudah berkembang sesuai indikator dan tahapan perkembangan kognitif 1) menye-butkan simbol-simbol angka yang dikenal, 2) mengenal angka awal dari benda-benda yang terdapat di sekitarnya, 4) memahami hubungan antara simbol dan bentuk angka, 5)mengurutkan angka, 6) memahami arti bentuk dengan symbol (Choirina, 2020), dan sudah sesuai dengan yang peneliti harapkan.

Perubahan perkembangan kognitif anak sangat signifikan setelah melakukan *treatment* dengan melakukan permainan congklak berupa cara perkembangan kognitif yang melakukan pembelajaran permainan congklak sesuai dengan indikator perkembangan kognitif atau sesuai dengan butir amatan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif merupakan kegiatan bermain anak untuk mengenali symbol, menge-nal lambang-lambang bilangan, untuk anak mampu mengenali informasi dari berbagai symbol. Peneliti mengharapkan dikemudian hari apa yang telah peneliti lakukan saat ini dapat terus diterapkan di sekolah PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, dalam melakukan kegiatan pembelajaran pemmainan congklak dalam penelitian ini, peneliti dan guru bekerjasama agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Saat pemberian pembelajaran mengguna-kan permianan congklak anak sangat antusia selihat benda-benda nyata yang disiapkan oleh peneliti, terlihat dari cara anak mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti. Permainan congklak terdapat pengaruh yang sangat signifikan terha-dap perkembangan kognitif anak, hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021.

1. **SIMPULAN DAN SARAN**
2. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa peng-gunaan permainan congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim, permainan cong-klak sebagai media pembelajaran sangat membantu pendidik untuk mempermudah jalannya pembelajaran karena media per-mainan congklak menarik antusias anak untuk belajar lebih semangat lagi, karena permainan congklak ini bisa di gunakan dalam pemebalajaran dengan cara yang berbeda-beda, misalnya bermain congklak sambil bernyanyi, bermain congklak sambil ber-hitung angka yang ada di tabung congklak. Perkembangan kognitif anak setelah pembel-ajaran dilakukan dengan mengguna-kan media permainan congklak, terdapat peruba-han dalam kognitif anak, dikarenakan perkembangan kognitif ini adalah perubahan yang bersifat kualitatif daripada fungsi-fungsi ini disebabkan oleh adanya proses per-tumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu dan perubahan-perubahan tingkah laku dan kognitif angka anak dapat menyalurkan kehendak, perasaan dan ide yang ditujukan untuk membantunya dalam berfikir, dan dengan menggunakan media permainan congklak akan membantu anak dalam mengelola perasaan dan ide dan membantu anak dalam berfikir pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata nilai *post test* anak dengan menggunakan permainan congklak lebih tinggi dibandingkan rata-rata pre test anak. Rata-rata nilai *post test* anak yang meng-gunakan permainan congklak itu sebesar 60 sedangkan nilai *pre test* yang tidak mengunakan treatmen 52,5. Perolehan ter-sebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunkan uji-T menunjukkan syarat hasil > yaitu ternyata thitung= 25,55> ttabel = 1,761 dengan hasil hipotesis nihil (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif ( Ha) diterima, hal ini membuktikan bahwa terdapat penga-ruh yang signifikan antara perkembangan kognitif terhadap perkembangan di PAUD KB Tunas Harapan Muara Enim.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang harus dipertimbangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan permain-an kognitif yaitu:

* 1. Bagi Lembaga, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi dalam mengembangkan metode pembela-jaran yang lebih kreatif dan bervariasi guna terciptanya tujuan pembelajaran yang lebih baik bagi anak untuk kedepannya agar anak tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran.
	2. Bagi guru, Penggunaan perkembangan kog-nitif dapat dijadikan alternatif untuk meni-ngkatkan keinginan anak untuk per-kembangan kognitif dan anak bersemangat ketika belajar perkembangan kognitif.
	3. Bagi peneliti lanjut, untuk peneliti selanjut-nya dapat meneliti mengenai perkemb-angan kognitif dengan menggunakan media lain yang lebih menarik lagi.
	4. Bagi orang tua, orangtua hendaknya mem-berikan contoh pembelajaran perkemba-ngan kognitif dirumah dengan mengguna-kan media hp karena itu juga bisa mem-bantu anak untuk perkembangan kognitif sehingga disekolah anak tinggal mengulang apa yang sudah anak pelajari dirumah.

**DAFTAR RUJUKAN**

Choirina, V. N. 2020. Hubungan kebiasaan orang tua mendongeng dengan buku dan kemampuan membaca permulaan pada anak usia kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 63-69.

Darsinah. 2018. *Perkembangan kognitif,* Jakarta

Giyanti, G. 2020. Pengunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, *3*(2), 283-295. Acitia Miswara,*’’Pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang’’*, 2018, Vol 3 No 1, Hal 699

Hermawan,Galih. 2012. *Implimentasi Algoritma Greedy Best First Search Pada Aplikasi Permainan Congklak Untuk Optimasi Pemilihan Lubang Dengan Pola Berpikir Dinamis’’* ISSN : 1979-3960

Irawaty. 2019.*’’Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini’’*,ISBN:978-602-5835-13-1.

Iriana Fristiana. 2016. *Pengembangan Kurikulum teori, konsep dan aplikasi,* Yogyakarta : Dua satria obset

Kadir. 2019. *Pembelajaran matematika dalam era revolusi industry 4.0,* Kendari

Luluk asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD.* Bandung: PT remaja rosdakarya.

Miswara,Acitia. 2018. *Pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang*, Vol 3 No 1

Muhyidin, dkk. 2014. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Insan Madani.

Mulyani,Novi. 2019.*Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini’’*,ISBN:978-602-5835-13-1

Mulyasa. 2018. *Manajemen Paud,* Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Putri Zudhah Ferryka. 2017. *Perkembangan tangga dalam pembelajaran matematika disekolah dasar*’. Vol 29 No 100.

Riduwan. 2015*. Rumus dan data dalam aanalisis statistika*. Bandung : Alfabeta.

Salma. 2020. *Pengembangan kognitif anak usia dini teori dan praktik,*  Jawa Barat

Sugiyono. 2017.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung : Alphabeta CP

Yusuf,Syamsu. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung : Remaja Rosdakarya.