

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN
MENGUNAKAN METODE EKSPERIMEN DI PAUD
CINTA BUNDA DESA AIR PUTIH KABUPATEN
BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh :

YUNIAR MARDIANTI
NIM. 1811250091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuniar Mardianti
NIM : 1811250091
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Metode Eksperimen di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah".

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Yuniar Mardianti
NIM. 1811250091



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

PENGESAHAN

Sampul dengan judul : **Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah yang disusun oleh : Yuniar Mardianti NIM. 1811250091** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada Hari **Aam** at Tanggal **29 Juli 2022** dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Tarbiyah **PLAUD**

Ketua

Dr. HJ. Asiyah, M.Pd

NIP. 196510270003122001

Sekretaris

Raden Gamal Tamrin Kusuma, M.Pd

NIDN. 2010068502

Penguji I

Fera Zasrianita, M.Pd

NIP. 197902172009122003

Penguji II

Wenny Aulia Sari, M.Pd

NIDN. 2014068801

Bengkulu, 08 Agustus 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mns Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pasar Dewa Bengkulu 3821

NOTA PEMBIMBING

Hai, Skripsi Sdr/i Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap
Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak
Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode
Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih
Kabupaten Bengkulu Tengah

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi
guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia

Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Bengkulu,

2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Deni Febrini, M. Pd

NIP. 197502042000032001

Wenny Aulia Sari, M. Pd

NIDN. 2014068801

MOTTO

Fokus kedepan jangan lihat kebelakang, jalani prosesnya dan nikmati hasilnya.

PERSEMBAHAN

Suka duka telah banyak kulalui dalam menggapai cita-citaku. Tidak terasa sudah 4 tahun berlalu saya menuntun ilmu di bangku kuliah . Selama 4 tahun ini banyak sekali canda, tawa, sedih, bahagia maupun air mata yang kulalui dalam menggapai cita-citaku. Alhamdulillah atas izin Allah SWT akhirnya aku berada di titik sekarang ini. Karya sederhana ini kupersembahkan untuk orang-orang yang selama ini mensupport dan membantuku.

1. Allah SWT pencipta alam semesta yang telah memberiku, rizki, nikmat, karunia yang tak henti-hentinya.
2. Kedua orang tuaku ayah (Marzuki) dan ibu (Ayunah). Terima kasih kepada dua orang hebat dalam hidup saya. Atas segala pengorbanan, nasihat, doa, dukungan yang kalian berikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ayuk (Nike Anggraini S.Pd), Kakak (Suhermanto), dan adek (Trio Andoko) tersayang yang selalu mendukung, mensupport dan memberi motivasi selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada sahabat-sahabat ku, Kiki Hardianti, Nasratul Husna, Dewi Kurniawati, Metty Apriani, Sulistri Handayani dan Indria Nur Safitri serta kawan-kawan seperjuangan angkatan 2018 yang telah mensupport dan membantu selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua pembimbing saya ibu Wenny Aulia Sari, M.Pd dan ibu Deni Febrini, M.pd yang telah membimbing, mengarahkan serta memberikan masukan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Yuniar Mardianti, 2022. NIM 1811250091, Judul Skripsi **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah”**. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbitah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing I: Deni Febrini, M. Pd, Pembimbing II: Wenny Aulia Sari, M. Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode eksperimen di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain Pretest Posttest Control Grup Desain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Perkembangan kognitif pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. *pretest dan posttest*, pada kelompok eksperimen adalah -21,5556 dengan standar deviasi 7,24760 dan t-obtained -8922 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05. Perkembangan sosial-emosional anak dapat dilihat dari *pretest dan posttest* pada kelas eksperimen adalah -17,667 dengan standar deviasi 3,677 dan t-obtained -14,425. Pada tingkat signifikan 0,00 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05.

Kata Kunci : Permainan tradisional congklak, Perkembangan kognitif dan sosial-Emosional anak.

ABSTRACT

Yuniar Mardianti, 2022. NIM 1811250091, Thesis Title "The Effect of Traditional Congklak Games on Cognitive and Social Emotional Development of Children aged 5-6 Years Using Experimental Methods at Early Childhood Education in Cinta Bunda, Air Putih Village, Central Bengkulu Regency". Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbitah and Tadris, Fatmawati Sukarno State Islamic University Bengkulu, Supervisor I: Deni Febrini, M. Pd, Supervisor II: Wenny Aulia Sari, M. Pd.

The purpose of this study was to determine the effect of the traditional game of Congklak on the cognitive and socio-emotional development of children aged 5-6 years using the experimental method in Paud Cinta Bunda, Air Putih Village, Central Bengkulu Regency. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental approach. This study used a pretest posttest control group design. From the results of the study, it can be concluded that the traditional game of Congklak has an effect on the cognitive and socio-emotional development of children aged 5-6 years. Cognitive development of pretest and posttest both in the experimental group and the control group. pretest and posttest, in the experimental group is - 21.5556 with a standard deviation of 7.24760 and t-obtained - 8922 At a significant level of 0.05 degrees of freedom 8. It can be seen based on the calculation results of the SPSS value obtained that the significance value is 0.000 the value of ie 0.05. The children's social-emotional development can be seen from the pretest and posttest in the experimental class is -17.667 with a standard deviation of 3.677 and t-obtained is -14.425. At a significant level of 0.00 degrees of freedom 8. It can be seen based on the calculation results of the SPSS value obtained that the significance value is 0.000 the value of is 0.05.

Keywords : *Congklak traditional game, Children's cognitive and social-emotional development.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga serta sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian proposal skripsi ini terutama dosen pembimbing semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof Dr. H, Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Ibu Ixsir, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi PIAUD Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu membimbing dan memotivasi penulis.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku sekretaris jurusan yang telah membantu mengkoordinasi dan melakukan pengelolaan sumber daya yang diperlukan penulis.
5. Ibu Deni Febrini, M.Pd selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberi

masuk, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.

6. Ibu Wenny Aulia Sari, M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Syahril, S.sos.I. M.Ag selaku kepala Perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi bagi penulis.
8. Seluruh dosen dan Staf yang khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat, serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya.

Bengkulu, Juli 2022
Penulis

Yuniar Mardianti
NIM. 1811250091

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Definisi Anak Usia Dini.....	15
B. Definisi Kognitif	23
C. Definisi Sosial-Emosional	41
D. Definisi Bermain	48
E. Permainan Tradisional	53
F. Congklak	58
G. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	68

H. Kerangka Berfikir	70
I. Hipotesis Penelitian.....	71
J. Penelitian Relavan.....	72

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	76
B. Tempat dan Waktu Penelitian	77
C. Desain Penelitian.....	77
D. Populasi, Sampel dan Total Sampling	79
E. Teknik Pengumpulan Data.....	80
F. Intrumen Penelitian	82
G. Teknik Analisis Data.....	87
H. Hasil Validitas Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional.....	88

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Perkembangan Kognitif	95
B. Hasil Penelitian Perkembangan Sosial-Emosional Anak	112
C. Pembahasan.....	126

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	130
B. Saran.....	131

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (Permendikbud No 137 Tahun 2014)	30
2.2	Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget.....	32
2.3	Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Permendikbud No 137 Tahun 2014)	47
3.1	Desain Penelitian Menggunakan Permainan Tradisional Congklak	78
3.2	Jumlah Populasi Penelitian	79
3.3	Alternatif Skor	84
3.4	Indikator Permainan Tradisional Congklak	84
3.5	Kisi-Kisi Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	85
3.6	Kisi-Kisi Lembar Observasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	86
4.1	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok Eksperimen Pretest.....	95
4.2	Rekapitulasi Nilai Observasi Awal Perkembangan Kognitif Kelompok Eksperimen.....	97
4.3	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok Eksperimen Posttest.....	98
4.4	Rekapitulasi Nilai Akhir Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok Eksperimen.....	99
4.5	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok Kontrol Pretest	100

4.6	Rekaputasi Nilai Awal Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok Kontrol	102
4.7	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok kontrol Posttest	103
4.8	Rekaputasi Nilai Akhir Observasi Perkembangan Kognitif Kelompok kontrol	104
4.9	Test Of Normality Perkembangan Kognitif	105
4.10	Test Of Homogeneity Of Variance Perkembangan Kognitif.....	106
4.11	Hasil Analisis Data Perkembangan Kognitif Kelompok Eksperimen	107
4.12	Paired Sampel Test Perkembangan Kognitif.....	108
4.13	Hasil Analisis Data Perkembangan Kognitif Kelompok Kontrol.....	109
4.14	Paired Samples Test Perkembangan Kognitif	110
4.15	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen Pretest.....	112
4.16	Rekaputasi Nilai Observasi Awal Perkembangan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen	113
4.17	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional Kelompok Eksperimen Posttest.....	114
4.18	Rekaputasi Nilai Observasi Akhir Kelompok Eksperimen	115
4.19	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional Kelompok Kontrol Pretest.....	116
4.20	Rekaputasi Nilai Observasi Awal Kelompok Kontrol	117
4.21	Pengisian Lembar Observasi Perkembangan	

Sosial Emosional Kelompok kontrol Posttest	118
4.22 Rekapitasi Nilai Observasi Akhir Perkembangan	
Sosial Emosional Kelompok Kontrol	119
4.23 Test Of Normality Perkembangan Sosial Emosional	120
4.24 Test Of Homogeneity Of Variance Perkembangan	
Sosial Emosional	121
4.25 Hasil Analisis Data Kelompok Eksperimen	122
4.26 Paired Sampel Test Perkembangan Sosial Emosional	123
4.27 Hasil Analisis Data Perkembangan Sosial Emosional	
Kelompok Kontrol	124
4.28 Paired Samples Test Perkembangan Sosial Emosional ...	125
4.29 Hasil Perkembangan Kognitif	127
4.30 Hasil Perkembangan Sosial Emosional	128

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berfikir.....	70
----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Permainan Tradisional Congklak	58
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian pengembangan anak usia dini merupakan investasi sangat penting bagi Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak dimasa depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal yang sangat penting, karena 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian elastitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya,

20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.¹

Anak usia dini tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain. Secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik. logika-matematika, bahasa, sosial emosional kreativitas, maupun seni.

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Kegiatan bermain dengan anak usia dini diibaratkan

¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya* (medan: Perdana Mulya Sarana, 2016). Hlm 11

seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan, karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.²

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. 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. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan

² Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019). Hlm 6

tradisional sejak usia dini. Banyak sekali permainan tradisional yang dapat membentuk karakter anak, dan saat ini masih sering dimainkan oleh anak-anak di desa maupun di kota, salah satu contohnya adalah permainan tradisional congklak atau dakon.³

Permainan congklak atau dakon 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. Lubang induk terletak di setiap ujung barisan anak lubang. Permainan congklak sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Untuk membantu kemampuan kognitif dan sosial emosional, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan permainan. Untuk

³ Diva Press, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini* (yogyakarta: Novi Mulyani, 2016). Hlm 2

meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain congklak. Karena dengan bermain congklak dapat melatih kesabaran anak, kemampuan mengenal angka, berhitung, mengingat, mengontrol emosi, perasaan, dapat bersosialisasi.⁴

Menurut Pudjiati dan Masykouri kognitif dalam buku Khadijah adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Menurut Maslihah dalam buku Khadijah kognitif adalah kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif itu sendiri mengacu pada

⁴ S. Nurromah and S. Muryaningsih, “Pengaruh Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Dan Pembagian Kelas IV Di Sd Negeri Woton-Wetan,” *Renjana Pendidikan dasar* 2, no. 1 (2022). Hal 6.

kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu.⁵

Menurut Patmodewo dalam buku Khadijah kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat.⁶

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan anak yang berhubungan

⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. (Medan Perdana Mulya Sarana, 2016). Hal 31

⁶ Ibid, Hal 32

dengan kemampuan berfikir seperti mengenal, mengingat, membayangkan, mengamati, mengetahui, menilai, memahami serta memecahkan masalah yang dihadapi. Sehingga cara pola pikir anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Syamsu dalam jurnal Dewi, dkk perkembangan sosial dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma atau aturan-aturan kelompok, moral, atau adat istiadat, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya.⁷

Menurut Nurjannah dalam jurnal Dewi, dkk perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai

⁷ Dewi dkk. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 4.01 (2020). Hal 2

dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap.⁸

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah suatu proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman, sebaya atau orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah bahwa perkembangan kognitif dan sosial emosional anak di desa tersebut mengalami hambatan, hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang tepat yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam melakukan pembelajaran, sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan tidak termotivasi untuk belajar. Adapun

⁸ Ibid,hal 3

permasalahan yang terjadi dilapangan, yang pertama anak-anak di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah tidak dapat membedakan angka, contohnya angka 6 dan 9. Permasalahan kedua yaitu, anak-anak tidak dapat membedakan bentuk yang serupa tetapi berbeda, contohnya persegi empat dan persegi panjang. Permasalahan yang ketiga yaitu, emosi anak yang kurang terkontrol. Baik dari segi pembiasaan sikap maupun dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan melakukan pembelajaran melalui permainan tradisional congklak. Karena permainan tradisional congklak sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak, dan melalui kegiatan permainan congklak ini anak tidak akan cepat merasa bosan, melainkan ia akan merasa bersemangat dan senang, dengan bermain congklak anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya. Selain itu dengan permainan tradisional congklak anak-anak akan mengekspresikan emosinya. Pada

saat permainan dimulai anak-anak di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah sangat antusias dan senang, mereka selalu bertanya bagaimana cara bermainnya dan mereka menghitung jumlah buah congklak yang terbuat dari batu kerikil yang diwarnai. Akan tetapi dari 18 anak yang ikut bermain hanya 10 anak yang bisa menyelesaikan permainan tradisional congklak, 6 anak lainnya selesai dengan bantuan peneliti dan guru. Melalui permainan tradisional congklak kita dapat memotivasi anak dan melatih perkembangan kognitifnya. Dari permainan tradisional congklak ini anak dapat membilang, berhitung, mengenal warna, teliti, melatih konsentrasi, perasaan dan emosi anak serta melatih kesabaran anak.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti berharap dengan menggunakan metode permainan tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode

eksperimen di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah.

Penelitian Relevan: Putri Budiani Dolok Saribu (2018), Universitas Negeri Medan, Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5.

Berdasarkan penelitian relevan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan permainan congklak. Perbedaan yaitu kemampuan yang dikembangkan. Jika penelitian terdahulu mengembangkan kemampuan berhitung, maka penelitian yang dilakukan

peneliti saat ini yaitu mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu apakah permainan tradisional congklak dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode eksperimen di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu “untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode eksperimen di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta manfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional congklak di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah.

b. Secara Praktis

1. Bagi Peserta Didik

- a. Mampu mengembangkan kognitif anak seperti (membilang, berhitung, mengenal angka dan mengenal berbagai jenis warna pada buah congklak)
- b. Dapat melatih perkembangan sosial-emosional anak
- c. Dapat membuat anak menjadi lebih aktif

- d. Dapat mengontrol emosi serta perasaan anak
2. Bagi guru
- a. Lebih mempermudah guru dalam mengembangkan kognitif dan sosial emosional anak menggunakan media permainan tradisional congklak
 - b. Memberikan pengetahuan baru tentang bagaimana cara menggunakan media congklak dalam menggunakan metode belajar sambil bermain.
3. Manfaat bagi peneliti
- Memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru dalam melakukan penelitian, khususnya dalam kegiatan permainan tradisional congklak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Mansur dalam jurnal Putri Hana Pebriana anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, seperti koordinasi motorik halus dan kasar, intelegensi (daya pikir, daya cipta, dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini

adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.¹

Menurut E Mulyasa dalam buku Novan Ardy Wiyadi anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.²

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam buku Syafrudin Aziz anak adalah sebagai kodrat alam memiliki pembawaan masing-masing dan sebagai individu yang memiliki potensi untuk menemukan pengetahuan, secara tidak langsung akan memberikan peluang agar potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal. Anak usia dini merupakan peserta aktif yang terus menurus mendapat informasi mengenai dunia lewat permainan. Setiap anak mengalami kemajuan melalui tahapan-tahapan perkembangan, anak tergantung pada orang lain

¹ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017). Hlm 4

² Novan Ardy Wiyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016). Hlm 98

dalam mengatur emosi dan kognitif melalui sosial serta anak individu yang unik yang tumbuh dan berkembang dengan kecepatan berbeda.³

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-6 tahun yang bersifat unik, berbeda serta memiliki karakteristik sendiri yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan usianya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Usia 0-6 bulan, yang ditandai dengan kemampuan mengeksplorasi lingkungan melalui suara, pengamatan, dan sentuhan. Layanan pendidikan usia dini bersifat nonformal yang dilaksanakan oleh orangtua dengan menyediakan objek yang dapat

³ Syafrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: kalimedia, 2017). Hlm 5

bergerak, berwarna kontras, bersuara dan memiliki aneka tekstur.

2. Usia 7-12 bulan, ditandai kemampuan dapat mengingat konsep sederhana. Anak usia ini suka kegiatan menyimpan dan mengeluarkan benda, mencari benda yang disembunyikan, menirukan suara yang menarik, melihat gambar. Orang tua menyediakan alat-alat permainan yang mengakomodasikan kebutuhan ini.
3. Usia 12-18 bulan, ditandai dengan perilaku anak yang menyukai tantangan untuk melakukan manipulasi dan eksperimentasi, serta menikmati dongeng. Orangtua menyediakan buku bergambar, kotak musik, puzzle, menara gelang, alat lukis dan pengenalan ukuran.
4. Usia 18-24 bulan, ditandai dengan perilaku anak menghabiskan waktu dengan alat permainan yang dapat dikelola bebas oleh diri sendiri. Orangtua

menyediakan boneka yang dapat diberi baju, martil kayu, balok geometri, instrument musik.

5. Usia 2-3 tahun, ditandai dengan perilaku anak yang menyukai bongkar pasang dan benda yang menguji kemampuan. Orang tua menyediakan lego, playdough dan sosiodrama.
6. Usia 3-5 tahun, ditandai dengan perilaku anak yang bermain bersama teman sebaya, permainan fisik, dan serba ingin tau.
7. Usia 5-7 tahun, ditandai dengan rasa ingin tau bertambah besar dengan focus interest pada kegiatan sosial, sains, dan akademik lainnya.⁴

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa setiap anak usia dini mempunyai karakteristik yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahap usianya.

⁴ Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD Dan Sekolah)* (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017). Hlm 9

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

1. Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Aspek nilai agama dan moral yang meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati dan toleran terhadap agama dan orang lain

2. Aspek Perkembangan Sosial dan Emosional

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami

perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Aspek Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, lisan, syarat atau gerak.

4. Aspek Perkembangan Kognitif

Di dalam kehidupan, anak dihadapkan kepada persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.

5. Aspek Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola atau atletik.

6. Aspek Seni

Aspek seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa,

kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

B. Definisi Kognitif

Menurut Pudjiati dan Masykouri kognitif dalam buku Khadijah adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Menurut Maslihah dalam buku Khadijah bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif itu sendiri mengacu pada kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu. Menurut Yusuf dalam buku Khadijah bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum

yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁵

Menurut Patmodewo kognitif dalam buku Khadijah adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat.⁶

Menurut piaget, dalam jurnal Nina perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang merasakan dan

⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. (Medan Perdana Mulya Sarana, 2016). Hlm 31

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*. (Medan Perdana Mulya Sarana, 2016). Hlm 32

mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah dan penguasaan konsep hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak.⁷

Dari pernyataan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan otak seperti berfikir, mengenal, mengingat, memahami, mengetahui serta mampu mempertimbangkan segala sesuatu yang dilihat atau diamati.

a. Teori-teori Kognitif

Teori kognitif memiliki banyak kelompok aliran yang dipelopori oleh para psikologi. Diantaranya yaitu sebagai berikut:

⁷ Nina. Veronica, "PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini" 4 (2018). Hlm 2

1. Teori belajar gestalt

Teori belajar gestalt merupakan teori belajar kognitif yang dikemukakan dan dikembangkan oleh Max Wertheimer. Dalam teori ini Max Wertheimer, mengemukakan lima hukum tersebut dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk pendidikan anak usia dini. Adapun lima hukum yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Hukum pragnaz, yaitu pengamatan terhadap suatu objek dikaitkan dengan sesuatu yang berarti dilihat dari susunan, bentuk, ukuran, warna, dan sebagainya.
- 2) Hukum kesamaan (law of Similarity), yaitu orang yang cenderung mengelompokkan gejala berdasarkan kesamaan bukan perbedaanya.
- 3) Hukum keterdekatan (law of Proximity), yaitu orang cenderung mengelompokkan gejala

berdasarkan keterdekataannya dari pada keterenggangannya.

- 4) Hukum kontinuitas, yaitu objek dilihat sebagai totalitas atau keseluruhan.
- 5) Hukum ketertutupan, yaitu dalam mengamati suatu objek atau gejala, orang cenderung untuk menutupi dan melengkapi bagian-bagian yang kurang.

2. Teori belajar cognitive field

Teori belajar cognitive field dikenal juga dengan istilah teori medan (lingkungan). Teori belajar cognitive field dibagi menjadi dua, yaitu medan internal dan medan eksternal. Kedua medan tersebut mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap setiap individu dalam proses pembelajaran. Medan internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi capaian belajar siswa yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang bersifat psikologis, fisiologis,

mental dan sikap, seperti kesehatan, kecerdasan, semangat belajar, keyakinan dan sebagainya. Sedangkan medan eksternal faktor-faktor yang mempengaruhi tercapainya belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri yang bersifat instrumental maupun environmental, seperti kurikulum, guru, sarana dan prasarana, lingkungan sosial sekolah dan sebagainya.

3. Teori belajar cognitive developmental

Teori belajar cognitive developmental dikenal pula dengan istilah teori perkembangan Piaget. Teori belajar cognitive developmental yaitu teori yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitis melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi siswa.⁸

⁸ Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Ar Ruzz Media, Jogjakarta, 2012). Hlm 102-108

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teori kognitif dibagi menjadi 3 jenis yaitu teori belajar gestalt, teori belajar cognitive field dan teori belajar cognitive developmental. Adapun kelebihan teori dalam aplikasi terhadap proses pembelajaran, yaitu anak akan menjadi lebih kreatif dan mandiri.

**b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak
Usia 5-6 Tahun**

Adapun tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 dapat dilihat dari tabel dibawah ini:⁹

⁹ Permendikbud, 2014.

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak
Usia 5-6 Tahun (Permendikbud No 137 Tahun 2014)

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Belajar Dan Pemecahan Masalah	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti, apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
Bertfikir Logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling atau ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, seperti “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”. 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).

	5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 7. Mengenai pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenai berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Mepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

c. Tahap Perkembangan Kognitif (Jean Piaget)

Tabel 2.2
Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget¹⁰

Tahapan	Usia	Gambaran
Sensorimotor	0-2 Tahun	Dalam tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera (sensory) mereka seperti melihat dan mendengar dengan gerakan motor (otot) seperti mereka menggapai dan menyentuh.
Preoperational	2-7 Tahun	Tahap ini adalah tahap Piagetian kedua. Tahap ini berlangsung kurang lebih mulai dari usia 2 tahun sampai 7 tahun. Dalam tahap ini, anak kecil secara mental mulai bisa mempresentasikan objek yang tak hadir, penggunaan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain, contohnya anak mulai mencoret-coret gambar orang, rumah, mobil, awan dan lain-lain. Serta anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tau dari semua pertanyaan.
Concrete Operational	7-11 Tahun	Dalam tahap ini anak mulai mempunyai kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri lainnya. Kemampuan

¹⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. (Medan Perdana Mulya Sarana, 2016). Hlm 66-76

		untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkai benda menurut karakteristiknya serta memahami bahwa jumlah atau benda dapat diubah.
Formal Operational	11 Tahun-Dewasa	Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Berdasarkan indikator atas, maka peneliti menggunakan teori Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dalam melakukan penelitian dengan tujuan untuk melihat dan melatih perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun agar dapat berkembang secara optimal dengan melalui permainan tradisional congklak.

d. Aspek-aspek perkembangan kognitif

a) Informasi/pengetahuan figurative

1. Mengenal nama-nama warna
2. Mengenal nama berbagai bentuk
3. Mengenal berbagai benda yang ada di rumah dan fungsinya

4. Mengenal bagian-bagian tubuh
 5. Mengenal nama alamatnya
- b) Pengetahuan Prosedural/operatif
1. Menjelaskan bagaimana caranya pergi dan pulang sekolah
 2. Menjelaskan cara menggunakan berbagai peralatan di rumah/di sekolah
- c) Pengetahuan temporal dan spatial
1. Mengetahui nama hari dan tanggal
 2. Mengetahui cara (siang,malam,kemarin,besok) musim dan cuaca
- d) Memori
1. Mengingat alphabet (huruf)
 2. Mengingat nama-nama teman

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
2. Faktor lingkungan, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.
3. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
5. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
6. Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.¹¹

Dengan demikian, peneliti menjelaskan faktor yang paling berpengaruh dalam mengembangkan kognitif anak yaitu faktor lingkungan. Karena, banyak orang lain yang karirnya atau hal lainnya sukses yang salah satunya berasal dari lingkungan mereka, karena faktor lingkungan berpengaruh dalam

¹¹ Hijriati. *"Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood."* Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak 1.2 (2017). Hlm. 13

halnya karir seseorang agar lebih maju dan lebih sukses, dari lingkungan ia akan bersosialisasi serta akan menjadikan pengalaman bagaimana menjadi pribadi yang lebih baik, bisa dibilang lingkungan yang baik akan menjadikannya lebih baik begitupun sebaliknya.

f. Tujuan Pengembangan Kognitif

Adapun tujuan pengembangan kognitif, antara lain:

1. Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti: mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik.

2. Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan

persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Misalnya mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda ukuran, bentuk atau dari warnanya.

3. Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu; mengembangkan akan indra sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya.¹²

¹² Hijriati. *"Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood."* Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak 1.2 (2017). Hlm. 14

4. Perkembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, yaitu: finger painting dengan tepung kanji, menjiplakan huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menjahit dengan sederhana.

5. Pengembangan Aritmetika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Misalnya mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda.

6. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Contohnya memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, mencocokkan benda menurut warna, benda, dan ukurannya, membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendah.

7. Pengembangan Sains Permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengadakan berbagai percobaan sederhana,

mengomukasikan apa yang telah diamati dan diteliti.¹³

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif mempunyai tujuan yang dapat melatih kemampuan pengembangan auditory, visual, taktik, kinestetik aritmetika geometri dan sains permulaan.

C. Definisi Sosial Emosional

a. Pengertian Sosial Emosional Anak Usia Dini

Setiap individu mengalami perkembangan sehingga dapat menjadi

pribadi yang baik. Salah satu adalah perkembangan sosial emosional. Sosial

emosional memungkinkan anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang

¹³ Hijriati. *"Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood."* Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak 1.2 (2017). Hlm. 15

lain dan lingkungan sekitar. Dengan adanya aspek perkembangan sosial emosional diharapkan dapat membantu anak dalam berinteraksi baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Menurut Nurjannah dalam jurnal Dewi, dkk perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap.¹⁴

Menurut Neide dalam jurnal Ari, Suciati perkembangan sosial emosional adalah kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas,

¹⁴ Dewi dkk. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 4.01 (2020). Hlm 2

memiliki tujuan, memahami, mengkomunikasikan perasaan dirinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif. Perkembangan sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain, membina, mengelola emosi, berhubungan baik dengan teman sebaya dan orang disekitarnya.¹⁵

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses yang dialami anak dalam tahap perkembangan untuk merespon lingkungan di usia sebelumnya. Perkembangan sosial emosional ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dirinya berhubungan dengan orang lain, baik itu teman sebaya maupun orang yang lebih tua darinya

¹⁵ Ari, Suciati. Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini. Diss. *IAIN Purwokerto*, 2020. Hlm 35.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial anak di pengaruhi beberapa faktor yaitu:

1. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberi pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain juga banyak ditentukan oleh keluarga.
2. Kematangan. Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi

dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3. Status sosial. Ekonomi kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Prilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.
4. Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoprasian ilmu yang normatif, anak memberi warna kehidupan mereka dimasa yang akan datang.
5. Kapasitas Mental. Emosi dan kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak.¹⁶

¹⁶ Muamanah, Siti. Pengaruh Pola Asuh Orang Tuaterhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Bandar Abung Kecamatan Abungsurakarta Kabupatenlampung Utara. Diss. *Uin Raden Intan Lampung*, 2019..Hlm 44

Dari penjelsan di atas maka dapat kita simpulkan ada beberapa faktor yang yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak yaitu anatar lain faktor keluarga, kematangan, status social, pendidikan, dan kapasitas mental. Namun dari faktor-faktor di atas faktor keluargalah yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak, karena keluarga adalah pendidikan pertama bagi anak.

g. Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Adapun tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 dapat dilihat dari tabel dibawah ini:¹⁷

¹⁷ Permendikbud, 2014.

Tabel 2.3
Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial-Emosional
Anak Usia 5-6 Tahun
(Permendikbud No 137 Tahun 2014)

Lingkup Perkembangan Sosial-Emosional	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Kesadaran Diri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri).
Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	1. Tahu akan haknya. 2. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan). 3. Mengatur diri sendiri.
Perilaku Sosial	1. Bermain dengan teman sebayanya. 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Bersikap kooperatif dengan teman 5. Menunjukkan sikap toleran 6. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 7. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Berdasarkan indikator atas, maka peneliti menggunakan teori Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dalam melakukan penelitian dengan tujuan untuk melihat dan melatih perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun agar dapat berkembang secara optimal dengan melalui permainan tradisional congklak.

D. Definisi Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Kegiatan bermain dengan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkap dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan anak untuk bersenang-senang. Apa

pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.¹⁸

Menurut Parten dalam buku Fadillah bermain adalah kegiatan sebagai rana bersosialisai dan dapat memberikan kesempatan anak untuk berekspolarasi, mengeksperesikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Menurut Buhler dan Danziger dalam buku Fadillah bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Mayesty dalam buku Fadillah bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.¹⁹

¹⁸ Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2012). Hlm 6

¹⁹ Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2012). Hlm 8

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak-anak guna untuk mendapatkan kepuasan, kesenangan, pengetahuan, dan pengalaman baru. Bermain juga dapat dimainkan dengan menggunakan alat permainan maupun tidak.

b. Manfaat Bermain

Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, moral, sosial-emosional dan seni. Lebih lanjut mengenai peran bermain bagi perkembangan anak usia dini dapat dilihat melalui uraian berikut ini:

1. Bermain mengembangkan kemampuan motorik

Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakan menjadi terkoordinasi. Selain itu, dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas,

sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Dengan bermain anak dapat belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan interaksi dengan objek yang ada disekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Dengan bermain seorang anak juga mempunyai kesempatan untuk menggunakan panca indranya, seperti mencium, menyentuh, melihat dan mendengar untuk mengetahui sifat-sifat objek.

3. Bermain mengembangkan kemampuan moral

Kemampuan moral adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang, kemampuan ini dikembangkan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu dengan melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat bersama.

4. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak akan menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyatakan pikirannya.

5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial-emosional

Pada saat bermain anak secara langsung akan berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi, menerima dan menolak atau setuju ide dan perilaku orang lain.

6. Bermain mengembangkan kemampuan seni

Selain kelima aspek perkembangan tersebut, terdapat perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui bermain yaitu seni. Melalui

bermain segala aspek perkembangan anak akan dapat terstimulasi dengan baik.²⁰

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini selain untuk kesenangan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan anak, contohnya perkembangan fisik-motorik, kognitif, moral, bahasa, sosial-emosional dan seni.

E. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Subagiyo dalam buku Novi Mulyani permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak akan ditumbuhkembangkan, kreativitasnya dan semangat

²⁰ Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2012). Hlm 12-13

inovasinya diwujudkan. Menurut ahmad Yunus, dalam buku Novi Mulyani permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya.²¹

Menurut James Danandjaja, dalam buku Keen Achroni permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota-anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun-temurun.²²

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu

²¹ Novi Mulyani., *Supersyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016). Hlm 46

²² Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jakarta: Javalitera, 2012). Hlm 45

dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional

1. Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut di antara para pemain. Misalnya: yoyo, lompat-lompatan, engklek, layang-layang.
2. Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya. Misalnya: permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, ataupun permainan yang membutuhkan nyanyian bersama saling bersahutan.
3. Permainan yang mempunyai lawan:
 - 1) Satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain.

2) Satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu. Ini bisa dibedakan menjadi:

- Perlawanan yang simetris, misalnya: bergulat, bertempur dengan tongkat, saling menendang bola, saling melempar dan menangkap shuttlecock dengan raket kecil.
- Perlawanan yang tidak simetris, misalnya: ponco

3) Semua lawan semua, yaitu perlawanan antar semua pemain. Misalnya: berebut bola, balap karung

4) Permainan kerjasama-perlawanan

a) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antar dua tim.

Ada 2 kemungkinan, yaitu:

- Perlawanan yang simetris, misalnya: bentengan, kasti, gobag sodor
- Perlawanan yang tidak simetris: misalnya menggiring bendera atau

menggelingkan roda antar tim, saling mengejar antara satu tim dengan tim yang lain

- b) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri ditengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak.
- c) Semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.
- d) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.²³

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki beragam jenis-jenis permainan tradisional yang

²³ Fadillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2012). Hlm 9

kaya akan manfaat, yang tidak kalah dengan permainan modern, contohnya permainan psikomotor, permainan kerja sama dan permainan yang mempunyai lawan.

F. Congklak

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak zaman dahulu, dan dimainkan dengan suasana yang menyenangkan. Permainan congklak atau dakon dapat dimainkan dimana di dalam rumah maupun diluar rumah (halaman, lapangan). Permainan congklak juga dapat digunakan sebagai alat edukasi kegiatan belajar anak.

Gambar 2.1



Contoh gambar permainan tradisional congklak

a. Pengertian Congklak

Congklak dikenal juga dengan sebutan dakon. Permainan tradisional ini identik dengan permainan anak perempuan karena anak-anak perempuanlah yang banyak memainkannya. Pada zaman dahulu, congklak dimainkan di teras rumah atau di bawah pohon rindang beralaskan tikar. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini terdiri atas dua macam, yaitu papan congklak dan biji congklak. Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 lubang, yaitu 7 buah lubang kecil yang sejajar dan 1 lubang besar di kanan dan di kiri. Jika papan congklak tidak ada, permainan ini tetap dapat dimainkan. Caranya adalah dengan menggambar bentuk-bentuk lingkaran sebagaimana yang terdapat pada papan congklak di atas tanah atau lantai.

Biji congklak dapat digunakan dari biji sawo, biji karet, kerikil, cangkang kerang, atau kelereng. Biji

congklak harus berjumlah 98 buah. Semua biji congklak ini dimasukkan ke dalam 14 lubang kecil pada papan congklak., sedangkan kedua lubang besar tetap kosong. Jadi, pada masing-masing lubang terdapat 7 biji congklak dan masing-masing pemain memiliki 49 biji congklak. Setiap 7 lubang kecil sejajar yang posisinya di sisi pemain dan 1 lubang besar di ujung kanan dianggap sebagai milik pemain.²⁴

b. Potensi Permainan Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif anak

Berikut merupakan potensi permainan congklak terhadap perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut:

1. Merangsang perkembangan kognitif

Dengan bermain congklak, sensori-motor (indera pergerakan) anak dapat mengenal ukuran besar-kecil seperti cekungan, jumlah sedikit dan

²⁴ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Jakarta, Javalitera 2012). Hlm 63

banyak terkait kuwuk atau biji congklak yang diraup dan digenggamnya, serta keterampilan menggenggam banyak sambil mengeluarkan, seperti ketika anak telah meraup kuwuk dan membaginya kembali satu persatu pada setiap cekungan sesuai putaran.

2. Membangun kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengamati, dan meramalkan. Contohnya anak mengetahui mana baris dan cekungan congklak lawan, mengamati kemampuan bermain lawan, anak berusaha menyimpulkan pola-pola dan teknik bermainnya untuk mencapai kemenangan. Permainan congklak ini akan mengasah kepekaan anak-anak mengenai keteraturan, urutan dan waktu giliran bermain. Permainan congklak ini dapat meningkatkan kemampuan logika (logis) anak.

3. Belajar memecahkan masalah

Di dalam permainan congklak ini anak-anak akan menemui berbagai masalah, sehingga bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalahnya, misalnya jumlah biji atau buah congklak dalam cekungan indungnya masih sedikit sehingga perlu teknik untuk mengejar ketertinggalan tersebut. Proses pemecahan masalah ini mencakup adanya imajinasi aktif anak-anak. Imajinasi aktif akan mencegah timbulnya kebosanan yang merupakan pencetus kerewelan pada anak-anak.

4. Mengembangkan rentang konsentrasi

Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang memadai, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak-anak yang tidak imajinatif memiliki rentang perhatian

(konsentrasi) yang pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku agresif dan mengacau. Dalam permainan congklak anak dapat belajar mengembangkan konsentrasi ketika ia harus memegang kendali permainan.²⁵

c. Stimulasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional juga dirancang tidak hanya mengedepankan aspek kesenangan, namun memiliki makna yang lebih jauh baik bagi perkembangan sosial maupun emosi anak, sehingga permainan tradisional dapat dikatakan sebagai permainan edukatif. Permainan congklak mengembangkan stimulus perkembangan emosi anak melalui bermain yang menyenangkan. Dengan memperhatikan temannya bermain berarti mengajarkan anak dalam menunggu

²⁵ Dheka D. A. Rusmana, "PERMAINAN CONGKAK: Nilai Dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak," *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya* 2, no. 3 (2010). Hlm 10

giliran serta terlatih memperhatikan secara seksama. Dapat diartikan juga bahwa permainan congklak memiliki pengaruh yang positif dalam perkembangan emosi anak.²⁶

Permainan congklak dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak, diantaranya :

1. Anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-temannya
2. Menenal aturan bermain
3. Sabar menunggu giliran bermain
4. Melatih kejujuran anak saat bermain
5. Melatih kepercayaan diri
6. Mengenali emosi orang lain seperti berempati
7. Merasa senang dan ceria

d. Cara memainkan permainan congklak

Adapun cara bermain congklak adalah sebagai berikut:

²⁶ Ramadhan Lubis, "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 4, No 2, 2018. Hlm 182

1. Permainan ini dimainkan oleh dua orang yang duduk berhadapan.
2. Kedua pemain melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama bermain.
3. Pemain yang mendapatkan giliran bermain mengambil biji congklak dari salah satu lubang yang menjadi miliknya.
4. Biji congklak atau dakon diletakkan satu persatu pada lubang di sebelah kanannya sampai habis, termasuk ke lubang milik lawan.
5. Jika melewati lubang besar yang menjadi miliknya, pemain meletakkan satu biji congklak di sana. Namun, jika melewati lubang besar milik lawan, pemain tidak boleh meletakkan biji congklak atau dakon di dalamnya.
6. Jika biji congklak terakhir jatuh di lubang miliknya, pemain mengambil kembali biji congklak dari lubang miliknya dan meletakkan satu per satu di lubang

sebelah kanannya hingga habis. Namun, jika biji congklak terakhir jatuh pada lubang milik lawan, pemain mengambil biji congklak dalam lubang tempat biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.

7. Jika biji congklak terakhir jatuh di lubang kosong, baik lubang kosong miliknya maupun milik lawan, giliran bermain seorang pemain berakhir dan permainan dilanjutkan oleh lawan. Jika biji congklak berakhir di lubang kosong miliknya, pemain dapat mengambil biji-biji congklak yang ada di dalam lubang milik lawan yang berada di seberang lubang kosong tersebut. Biji-bijian congklak tersebut diambil dan dimasukkan ke dalam lubang besar miliknya. Jika biji congklak terakhir jatuh ke lubang kosong milik lawan, pemain tidak mendapatkan apa-apa.
8. Pemain dilanjutkan seperti itu terus-menerus hingga lubang-lubang kecil kosong seluruhnya dan semua biji

conglak masuk kedalam lubang besar milik masing-masing pemain.

9. Pemain yang mendapatkan biji conglak paling banyak adalah pemain yang keluar sebagai pemenang.
10. Setelah selesai satu putaran, permainan dapat diulang kembali.²⁷

e. Manfaat dari permainan conglak

Manfaat dari permainan conglak atau dakon yaitu antara lain:

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih perkembangan sosial-emosional anak
3. Melatih kemampuan motorik halus.
4. Melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain.
5. Melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan.

²⁷ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (, Jakarta, Javalitera 2012). Hlm 64

6. Mengembangkan kemampuan kognitif (berhitung) anak.
7. Melatih ketelitian anak. Anak yang sedang bermain harus teliti untuk memasukkan biji-biji congklak satu demi satu hingga habis. Sementara itu, anak yang sedang menunggu giliran bermain harus cermat mengamati lawannya memasukkan biji-biji congklak satu persatu secara berurutan sesuai aturan main. Kecermatan ini akan memastikan permainan secara jujur.
8. Melatih kejujuran pada anak.²⁸

G. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak tentunya berbeda-beda, tergantung pada perkembangan dirinya. Ada yang perkembangannya sangat

²⁸ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (, Jakarta, Javalitera 2012). Hlm 65

pesat dan adapula perkembangannya yang lambat karena mengalami hambatan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton. Salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif dan sosial emosional anak adalah permainan congklak atau dakon. Pengaruh permainan tradisional congklak dapat mempengaruhi perkembangan anak, contohnya perkembangan fisik-motorik, sosial emosional, bahasa, seni dan perkembangan kognitif. Permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna untuk menunjang perkembangan anak secara optimal, khususnya perkembangan kognitif anak dalam hal mengenal angka, membilang, dan berhitung.²⁹

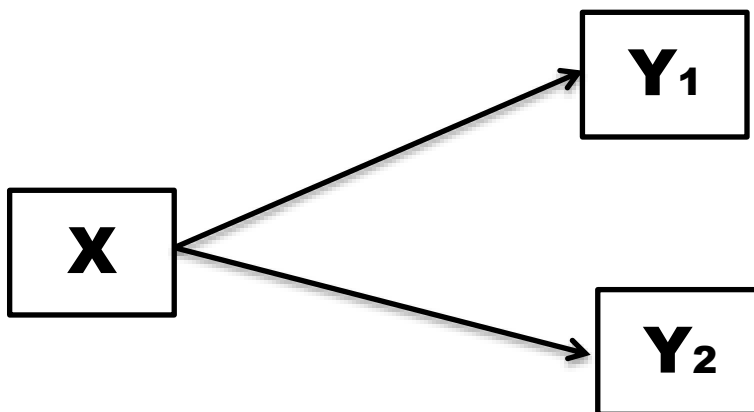
Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidikan dalam aktivitas proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

²⁹ Noor Rahmad Ali, *Perkembangan Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Editie Pustaka, 2016). Hlm 22

Pemilihan media yang tepat dengan media yang diajarkan dapat mempengaruhi perkembangan anak. Penggunaan media secara kreatif akan membuat anak lebih cepat mengerti tentang pembelajaran yang di telah disampaikan oleh guru, anak tidak merasa bosan ketika sedang belajar, serta memberikan pengalaman baru kepada anak.

H. Kerangka Berfikir

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir



X = Permainan Tradisional Congklak

Y₁ = Perkembangan Kognitif

Y₂ = Perkembangan Sosial Emosional

I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam buku Sugiyono hipotesis adalah “ jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan atau di uji. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Dalam pengujian hipotesis ini, jika tidak ada pengaruh antara permainan tradisional congklak dengan perkembangan kognitif anak, maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Dan sebaliknya jika permainan tradisional congklak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kognitif dan sosial emosional anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan

dengan permainan tradisional congklak di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah.

2. Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kognitif dan sosial emosional anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan permainan tradisional congklak di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten.³⁰

J. Penelitian Relavan

Emi Mastura (2019) melakukan penelitian yang berjudul “efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan.” Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh perkembangan kemampuan kognitif dan mengetahui aktifitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di TK Kasih Bunda Aceh Selatan, jenis penelitian eksperimen, skor penilaian

³⁰ Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Cv.2016.h.38

pada tahap awal dan akhir 27,30 > 2,056. Persentase rata-rata hasil penilaian terhadap efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan 95% amat baik.

Silvia Ulfathurrahmi (2016) melakukan penelitian yang berjudul “mengembangkan permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram tahun ajaran 2016/2017.” Tujuan penelitian untuk mengetahui permainan congklak yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di PAUD Mutiara Hati tahun ajaran 2016/2017, jenis penelitian kualitatif deskriptif, skor penilaian pengembangan I (perlakuan pertama 47,5% dan perlakuan kedua 55,75%), kemudian pengembangan II (perlakuan pertama 60,62% dan perlakuan kedua 70,37%), dan pengembangan III (perlakuan pertama 74,62% dan perlakuan kedua 82,25%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa kemampuan kognitif anak

dapat meningkat dengan memodifikasi permainan congklak yang dilaksanakan secara berulang-ulang.

Ayudia Rizki (2017) melakukan penelitian yang berjudul “Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita di Kelompok B.1 Ra Al-Ulya Bandar Lampung”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak yang mana hasil penelitiannya menunjukkan perkembangan sosial emosional anak melalui metode bercerita di RA Al-Ulya Bandar Lampung. Pada siklus I yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak (5%) dan menunjukkan perkembangan pada siklus II yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 18 anak (86%).

Berdasarkan beberapa penelitian relavan diatas dari ketiga penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitif dan sosial-emosional anak dengan menggunakan media permainan tradisional

conglak. Namun penelitian ini memiliki perbedaan antara lain: pertama penelitian ini menggunakan metode penelitian yang berbeda. Kedua dari ketiga penelitian relavan di atas peneliti hanya mengajarkan kemampuan berhitung dengan cara menghitung biji conglak. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yaitu: mengajarkan berhitung, kemampuan mengenal warna, dan mengenal angka. Keempat pada penelitian relavan ke 3 peneliti menggunakan metode bercerita dalam mengembangkan perkembangan sosial-emosional anak, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yaitu: menggunakan permainan tradisional conglak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian quasi eksperimental design. Menurut Sugiyono dalam buku Sugiyono mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Metode penelitian quasi eksperimen kuantitatif bertujuan untuk menunjukkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, namun kedua kelompok tersebut tidak dipilih acak.

Penelitian quasi eksperimen juga bertujuan untuk menyelidiki hubungan dan mengklarifikasikan penyebab terjadinya peristiwa.¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 Juni sampai 3 Juli 2022 dalam semester genap tahun ajaran 2021/2022.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian Quasi Eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah Pretest-posttest Control Group Design. Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi

¹ Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Cv.2016.hal.60

pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan.²

Secara rinci desain Pretest-Posttest Control Group design dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Menggunakan Permainan Tradisional Congklak

KELOMPOK PARTISIPAN/ANAK USIA TK/RA	PRE TEST	PERLAKUAN (TREATMEN)	POST TEST
Kelompok eksperimen (kelas B1)	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol (kelas B2)	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan menggunakan media permainan tradisional
congklak

O₁ : Pretest

O₂ : Posttest

² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Alfabeta, Bandung, 2018, hlm. 112

D. Populasi, Sampel dan Total Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas B1 dan B2 di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah, Sebanyak 18 orang.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Kelas B1 dan B2

No.	Kelompok B1	Jumlah Anak
1.	B1	9
2.	B2	9
	Jumlah	18

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini sampel yang diambil peserta didik sebanyak dua kelas yaitu satu kelas untuk kelas

eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam pembelajaran dikenai pembelajaran terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak, sedangkan kelas kontrol dikenai pembelajaran konvensional.

3. Total Sampling

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi (Lembar Observasi)

Oservasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menemukan

fakta-fakta di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti mengamati yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan permainan tradisional congklak di kelas.
2. Bagaimana perkembangan kognitif dan sosial emosional melalui permainan tradisional congklak di kelas.
3. Pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak berdasarkan hasil dari pengamatan penggunaan media dan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak di kelas.

Dari pengamatan di atas nantinya akan terlihat apakah ada pengaruh atau tidak dari penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan social emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Adapun dokumentasi yang dihimpun oleh peneliti dalam melakukan penelitian yaitu berupa foto-foto dan arsipan selama melakukan penelitian.³

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Untuk instrument observasi peneliti membuat beberapa daftar periksa sehingga penulis hanya menandai kolom yang tersedia sesuai dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh

³ Sugiyono., *Metode Penelitian Evaluasi* (Bandung: Alfabeta CV, 2018). Hlm 289

anak selama kegiatan bermain congklak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian menurut sugiyono, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.⁴

Adapun skala penilaian menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut:

1. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi, asalkan anak menyelesaikan 80% hingga 100% kegiatan yang dilakukan.
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 70% hingga 79% kegiatan yang dilakukan.
3. Mulai Berkembang (MB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 60% hingga 69% kegiatan yang dilakukan.

⁴ Suhartini Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Eneka Cipta, 2014). Hml. 205.

4. Belum Berkembang (BB) jika anak dapat menguasai kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan kegiatan kurang dari 60% kegiatan yang dilakukan.

Tabel 3.3
Alternatif Skor

Alternatif	Skor
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Tabel 3.4

Indikator Media Permainan Tradisional Congklak

	Indikator	Sub Indikator
Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak	Cara Bermain Congklak	1. Mengenal ukuran besar-kecil, dan jumlah banyak-sedikit 2. Mengamati permainan congklak 3. Mengembangkan kosentrasi 4. Sabar menunggu giliran bermain 5. Melatih kejujuran 6. Melatih kepercayaan diri 7. Mengenali emosi orang

		lain 8. Merasa senang dan ceria
Jumlah Item		

Dari tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak dapat mengembangkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak
Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Perkembangan Kognitif	Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Anak dapat memecahkan masalah 2. Menerapkan pengetahuan dan pengalaman baru 3. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
	Berfikir Logis	4. Menyusun perencanaan permainan 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
	Berfikir Simbolik	6. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 7. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 8. Mencocokkan bilangan dengan lambang

		bilangan
Jumlah Item		

Sumber : Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014

Dari tabel di atas maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif di bagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan simbolik.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Perkembangan Sosial-Emosional	Kesadaran Diri	1. Memperlihatkan kemampuan diri 2. Mengenal perasaan sendiri
	Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	3. Tahu akan haknya. 4. Menaati aturan kelas 5. Mengatur diri sendiri.
	Perilaku Sosial	9. Bermain dengan teman sebayanya. 10. Mengetahui perasaan temannya 11. Merespon secara wajar 12. Bersikap kooperatif dengan teman 13. Menunjukkan sikap toleran

		14. Mengekspresikan emosi
Jumlah Item		

Sumber : Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial-Emosional Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014

Dari tabel di atas maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan social emosional anak di bagi menjadi tiga yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta perilaku sosial.

G. Teknik Analisis Data

Dalam analisis metode pengujian ini adalah menggunakan validitas ahli yaitu ahli materi adalah guru yang mengajar di PAUD Marsyah Padang Ulat Tanjung (PUT) Bengkulu Tengah dan ahli media Dosen UINFAS Bengkulu. Uji Validitas Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dapat menunjukkan seberapa besar alat untuk

penelitian mampu mengukur variabel yang terdapat dalam suatu penelitian sehingga hasilnya menjadi akurat.

Cara menyelidiki validitas isi alat ukur dapat dilakukan dengan menggunakan pendapat suatu panel yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Adapun ahli materi Ibu Leli Suryani dan ahli media Ibu Sinta Agusmiati M.Pd yang telah memvalidasi instrumen penelitian ini. Setelah dilakukan revisi oleh validator maka terdapat beberapa perubahan yang terjadi pada instrumen penelitian, sehingga instrumen tersebut dinyatakan valid oleh validator dan dapat dipergunakan sebagai instrumen dalam penelitian

H. Hasil Validitas Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional

Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apakah valid dan reliabel. Karena dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Oleh karena itu, dalam penelitian

ini uji coba lembar observasi perlu dilakukan untuk mengetahui validitas dari lembar observasi tersebut.

a. Hasil Validasi Perkembangan Kognitif

Setelah dilakukan beberapa validasi mengenai lembar observasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 melalui permainan tradisional congklak. Maka didapatkanlah hasil validasi yang dapat digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Validitas Lembar Observasi
Perkembangan Kognitif

No	Valid	Tidak Valid
Item 1	√	
Item 2	√	
Item 3	√	
Item 4	√	
Item 5	√	
Item 6	√	
Item 7	√	
Item 8		√
Item 9	√	
Item 10	√	
Item 11	√	
Item 12	√	
Item 13	√	
Item 14	√	

Item 15	√	
Item 16	√	
Item 17		√
Item 18	√	
Item 19	√	
Item 20	√	
Item 21	√	

Berdasarkan hasil validasi lembar observasi di atas maka terdapat 19 yang valid dan 2 yang tidak valid, sehingga yang valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

b. Hasil Validasi Perkembangan Sosial Emosional

Setelah dilakukan beberapa validasi mengenai lembar observasi perkembangan Sosial Emosional anak usia 5-6 melalui permainan tradisional congklak. Maka didapatkanlah hasil validasi yang dapat digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9
Hasil Validitas Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional

No	Valid	Tidak Valid
Item 1		√
Item 2	√	

Item 3	√	
Item 4		√
Item 5	√	
Item 6	√	
Item 7	√	
Item 8		√
Item 9	√	
Item 10	√	
Item 11	√	
Item 12	√	
Item 13	√	
Item 14	√	
Item 15	√	
Item 16	√	
Item 17	√	
Item 18	√	
Item 19	√	
Item 20		√

Berdasarkan hasil validasi lembar observasi di atas maka terdapat 16 yang valid dan 4 yang tidak valid, sehingga yang valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

H. Teknik Pengolahan Data

a. Persyaratan Analisis Data

Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, yaitu normalitas data dan uji homogenitas data. Adapun langkah statistik yang digunakan untuk metode eksperimen dengan menggunakan pre test dan post test adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari rata- rata nilai tes awal
- 2) Mencari rata-rata nilai tes akhir

Adapun analisis uji prasyarat yang di pakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas, yakni sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistic parametik (uji paired sampel T test dan uji independent sampel T test.

Dalam statistic parametik ada 2 macam uji normalitas yang sering di pakai yakni uji Kolmogorov-smirnov dan uji Shapiro-wilk.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak dalam uji independen sampel t test. Dalam penelitian ini uji homogeny digunakan untuk mengetahui apakah varians data Pasca-Observasi kelas eksperimen (pengaruh permainan tradisional congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak) dan data Pasca-Observasi kelas control (Konvensional) bersifat homogeny atau tidak.⁵

⁵ Santoso S. *Buku Latihan Statistik Parametrik*. (Jakarta, PT Elexmedia Kompitindo, 2000). Hlm 30

b. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus t dalam program IBM SPSS Statistics 25. Adapun pengambilan keputusan dalam uji t test ini adalah dengan melihat probabilitas < 0.005 . dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak.
2. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Perkembangan Kognitif

Setelah dilakukan penelitian mengenai perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Melalui permainan tradisional congklak. Maka didapatkanlah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Pretest (kelompok B1).

Tabel 4.1
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif
Kelompok Eksperimen Pretest

No Responden	Hasil	Kategori
1	49	Berkembang Sangat baik
2	40	Berkembang Sesuai Harapan
3	41	Berkembang Sesuai Harapan
4	28	Belum Berkembang
5	37	Mulai Berkembang
6	48	Berkembang Sesuai Harapan
7	38	Mulai Berkembang

8	36	Mulai Berkembang
9	34	Mulai Berkembang
Σ	351	
Rata-rata	39	Mulai Berkembang

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 1 anak mendapatkan skor 28 (belum berkembang) atau 11,11%, 4 anak mendapatkan skor di atas 29-38 (mulai berkembang) atau 44,45%, sementara 3 anak lainnya mendapatkan skor di atas 40-49 (berkembangan sesuai harapan) atau 33,33% .

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

Rentang setiap kategori=

$$\frac{\text{Sekor Maksimun} - \text{Sekor Minumun}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4}$$

$$=12$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD

Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah

dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Rekapitulasi Nilai Observasi Perkembangan Kognitif Awal
Kelompok Eksperimen

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
49-64	1	11,11%	Berkembang sangat baik
40-48	3	33,33%	Berkembang sesuai harapan
29-39	4	44,45%	Mulai berkembang
16-28	1	11,11%	Belum berkembang
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahawa 1 anak atau 11,11% telah (berkembang sangat baik dengan sekor nilai 49-64), 3 anak atau 33,33% (berkembang sesuai harapan dengan skor nilai 40-48), 4 anak atau 44,45% mulai (berkembang dengan skor nilai 29-39). Dan 1 anak atau 11,11% (belum berkembang dengan skor nilai 16-2).

2. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Posttest

Tabel 4.3
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif
Kelompok Eksperimen Posttest

No Responden	Hasil	Kategori
1	62	Berkembang Sangat Baik
2	59	Berkembang Sangat Baik
3	59	Berkembang Sangat Baik
4	62	Berkembang Sangat Baik
5	64	Berkembang Sangat Baik
6	59	Berkembang Sangat Baik
7	60	Berkembang Sangat Baik
8	59	Berkembang Sangat Baik
9	61	Berkembang Sangat Baik
Σ	545	
Rata-rata	60	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak berkembang sangat baik atau 100%.

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

Rentang setiap kategori=

$$\frac{\text{Sekor Maksimun} - \text{Sekor Minumn}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4}$$

$$=12$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Nilai Observasi Perkembangan Kognitif
Akhir Kelompok Eksperimen

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
49-64	9	100%	Berkembang sangat baik
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahwa 9 anak atau 100% telah berkembang sangat baik dengan skor nilai 49-64.

3. Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol

Pretest (Kelompok B2)

Tabel 4.5
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif
Kelompok Kontrol Pretest

No Responden	Hasil	Kategori
1	46	Berkembang Sesuai Harapan
2	34	Mulai Berkembang
3	37	Mulai Berkembang
4	28	Belum Berkembang
5	30	Mulai Berkembang
6	37	Mulai Berkembang
7	41	Berkembang Sesuai Harapan
8	47	Berkembang Sesuai Harapan
9	38	Mulai Berkembang
Σ	338	
Rata-rata	37	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil pengisian lembar observasi kelas kontrol

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 5 anak mendapatkan skor 29-38 atau mulai berkembang atau 55,55%, sementara 3 anak lainnya mendapatkan skor di

atas 41-47 (berkembangan sesuai harapan) atau 33,34%,
dan 1 anak mendapatkan skor 28 atau belum berkembang
atau 11,11%

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui
mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan
sebagai berikut:

Rentang setiap kategori=

$$\frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4}$$

$$=12$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan
perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD
Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah
dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Rekapitulasi Nilai Observasi Perkembangan Kognitif
Akhir Kelompok Kontrol

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
40-48	3	33,33%	Berkembang sesuai harapan
29-39	5	55,56%	Mulai berkembang
16-28	1	11,11%	Belum berkembang
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahwa 3 anak atau 33,33% (berkembang sesuai harapan dengan skor nilai 40-48), 5 anak atau 55,56% mulai (berkembang dengan skor nilai 29-39), dan 1 anak atau 11,11% belum berkembang dengan skor 16-28).

4. Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol

Posttest (Kelompok B2)

Tabel 4.7
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif
Kelompok Kontrol Posttest

No Responden	Hasil	Kategori
1	48	Berkembang Sesuai Harapan
2	40	Berkembang Sesuai Harapan
3	40	Berkembang Sesuai Harapan
4	38	Mulai Berkembang
5	39	Mulai Berkembang
6	40	Berkembang Sesuai Harapan
7	46	Berkembang Sesuai Harapan
8	50	Berkembang Sesuai Harapan
9	44	Berkembang Sesuai Harapan
Σ	385	
Rata-rata	42	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Hasil pengisian lembar observasi kelas kontrol

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif 2 orang anak di kelas kontrol mendapatkan skor 38-39 atau 22,22% dan 7 orang anak mendapatkan skor 40-50 atau 77,78%.

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

Rentang setiap kategori=

$$\frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4}$$

$$= 12$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Rekapitulasi Nilai Observasi Perkembangan Kognitif Akhir
Kelompok Kontrol

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
40-48	7	77,77%	Berkembang sesuai harapan
29-39	2	22,23%	Mulai berkembang
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahawa 6 anak atau 66,66% (berkembang sesuai harapan dengan skor nilai 40-48), 3 anak atau 22,23% mulai (berkembang dengan skor nilai 29-39).

5. Hasil Normalitas

Tabel 4.9
Tests of Normality Perkembangan Kognitif

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Perkembangan Kognitif Anak	Pre-Test Kelas Eksperimen	.158	9	.200*	.955	9	.745
	Post-Test Kelas Eksperimen	.249	9	.113	.843	9	.062
	Pre-Test Kelas Kontrol	.139	9	.200*	.954	9	.733
	Post-Kelas Kontrol	.228	6	.200*	.925	6	.542

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji shapiro-wilk $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL.

6. Hasil Homogenitas

Tabel 4.10
Test of Homogeneity of Variance
Perkembangan Kognitif

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perkembangan Kognitif	Based on Mean	5.232	1	16	.036
	Based on Median	2.023	1	16	.174
	Based on Median and with adjusted df	2.023	1	8.489	.191
	Based on trimmed mean	4.820	1	16	.043

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikasi (Sig) Based on Mean adalah sebesar 0,036 > 0,005, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Pasca-Observasi kelas eksperimen dan data Pasca-Observasi kelas kontrol adalah sama atau HOMOGEN.

7. Hasil Analisis Data Kelompok Eksperimen dan

Kontrol

1) Kelompok Eksperimen

Tabel 4.11
Hasil Analisis Data Perkembangan Kognitif Kelompok
Eksperimen

No.	Nama	Prestest	Posttest
1	Arifin Asmadi	49	62
2	M Hanif Altanis	40	59
3	M Ali Abelio	41	59
4	Firendra Arseno	28	62
5	Sela Dwi	37	64
6	Feby Valentin Sukma	48	59
7	Serly Marselinda	38	60
8	Sifa Nofarisa Aulia	36	59
9	Alesa Mutia Zahra	34	61

Dari data di atas dapat dilihat sebelum diberikan perlakuan Pretest eksperimen bahwa 1 anak mendapatkan skor 28 (belum berkembang) atau 11,11%, 4 anak mendapatkan skor di atas 29-38 (mulai berkembang) atau 44,45%, sementara 3 anak lainnya mendapatkan skor di atas 40-49 (berkembangan sesuai harapan) atau 33,33%.

Kemudian setelah dilakukan Posttest eksperimen menggunakan permainan tradisonal congklak maka terjadi peningkatan nilai kemampuan anak yaitu: 100% anak berkembang sangat baik. Apabila data tersebut di hitung menggunakan statistik Pired Sample Test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Paired Samples Test Perkembangan Kognitif

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test-Kelas Eksperimen	-21.55556	7.24760	2.41587	-27.12656	-15.98455	-8.922	8	.000
	Post-Test-Kelas Eksperimen								

Hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah -21,55556 dengan standar deviasi 7,24760 dan t-obtained – 8,922. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Maka kita dapat simpulkan bahwa ada pengaruh permainan

tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dengan signifikansi $0,000 < \text{nilai } a$ yaitu 0,05

2) Kelompok Kontrol

Tabel 4.13
Hasil Analisis Data Perkembangan Kognitif Kelompok Kontrol

No.	Nama	Prestest	Posttest
1	M Kafa Kurniawan	46	48
2	Dermawansyah	34	40
3	Vanesa Alisia	37	40
4	Alinka Derta	28	38
5	Dewi Ika Batapia	30	39
6	Naylatul Inaya	37	40
7	L Zio	41	46
8	Caca Fitri	47	50
9	Ahmad Jaylani	38	44

Dari data di atas dapat dilihat sebelum diberikan perlakuan pretest eksperimen terdapat 5 anak mendapatkan skor 29-38 atau mulai berkembang atau 55,55%, sementara 3 anak lainnya mendapatkan skor di atas 41-47 (berkembangan sesuai harapan) atau 33,34%, dan 1 anak

mendapatkan skor 28 atau belum berkembang atau 11,11%. Kemudian setelah dilakukan Posttest eksperimen menggunakan permainan tradisonal congklak maka terjadi peningkatan nilai kemampuan anak yaitu: 2 orang anak di kelas kontrol mendapatkan skor 38-39 atau 22,22% dan 7 orang anak mendapatkan skor 40-50 atau 77,78%. Apabila data tersebut di hitung menggunakan statistik Pired Sample Test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Paired Samples Test Perkembangan Kognitif

		Paired Differences					t	d f	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pai r 1	Pre- Test- Kelas Kontrol - Post- Test- Kelas Kontrol	- 5.2222 2	2.81859	.9395 3	- 7.3887 8	- 3.0556 6	- 5.55 8	8	.001

Hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -5.22222 dengan standar deviasi 2,81859 dan t-obtained – 5,558 Pada tingkat

signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Maka kita dapat simpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dengan signifikansi $0,000 < \text{nilai } a$ yaitu 0,05.

B. Hasil Penelitian Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Setelah dilakukan penelitian mengenai perkembangan Sosial-Emosioal anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Melalui permainan tradisional congklak. Maka didapatkanlah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Pretest

Tabel 4.15
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial
Emosional Kelompok Eksperimen Pretest

No Responden	Hasil	Kategori
1	39	Mulai Berkembang
2	44	Berkembang Sesuai Harapan
3	35	Mulai Berkembang
4	37	Mulai Berkembang
5	42	Berkembang Sesuai Harapan
6	38	Mulai Berkembang
7	43	Berkembang Sesuai Harapan
8	36	Mulai Berkembang
9	43	Berkembang Sesuai Harapan
Σ	357	
Rata-rata	39	Mulai Berkembang

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 5 anak mendapatkan skor di atas 35-39 (mulai berkembang) atau 55,55 %, sementara 4 anak lainnya mendapatkan skor di atas 42-44 (berkembangan sesuai harapan) atau 44,45%.

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4} \\ &= 12\end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.16
Rekapitulasi Nilai Observasi awal Perkembangan Sosial Emosional
Kelompok Eksperimen

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
40-48	4	44,44%	Berkembang sesuai harapan
29-39	5	55,56%	Mulai berkembang

Jumlah	9	100%	
---------------	----------	-------------	--

Dari tabel di atas dinyatakan bahawa 4 anak atau 44,44% (berkembang sesuai harapan dengan skor nilai 40-48), 5 anak atau 55,56% mulai (berkembang dengan skor nilai 29-39).

2. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Posttest

Tabel 4.17
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional
Kelompok Eksperimen Posttest

No Responden	Hasil	Kategori
1	54	Berkembang Sangat Baik
2	60	Berkembang Sangat Baik
3	57	Berkembang Sangat Baik
4	60	Berkembang Sangat Baik
5	54	Berkembang Sangat Baik
6	56	Berkembang Sangat Baik
7	58	Berkembang Sangat Baik
8	57	Berkembang Sangat Baik
9	60	Berkembang Sangat Baik
Σ	516	
Rata-rata	57	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak setelah di lakukan pembelajaran dengan menggunakan media congklak berkembang sangat baik.

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4} \\ &= 12\end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan social-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.18
Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir Perkembangan Sosial
Emosional Kelompok Eksperimen

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
49-64	9	100%	Berkembang sangat baik
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahwa 9 anak atau 100%, berkembang sangat baik.

3. Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol Pretest (Kelompok B2)

Tabel 4.19
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial
Emosional Kelompok Kontrol Pretest

No Responden	Hasil	Kategori
1	44	Berkembang Sesuai Harapan
2	39	Mulai Berkembang
3	37	Mulai Berkembang
4	38	Mulai Berkembang
5	42	Berkembang Sesuai Harapan
6	39	Mulai Berkembang
7	40	Berkembang Sesuai Harapan
8	36	Mulai Berkembang
9	35	Mulai Berkembang
Σ	350	
Rata-rata	38	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil pengisian lembar observasi kelas kontrol

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 6 anak mendapatkan skor di atas 35-39 atau mulai berkembang atau 66,66 %, sementara 3 anak lainnya mendapatkan skor di atas 40-44 (berkembangan sesuai harapan) atau 33,34%.

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4} \\ &= 12\end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.20
Rekapitulasi Nilai Observasi awal Perkembangan Sosial Emosional
Kelompok Kontrol

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
40-48	3	33,33%	Berkembang sesuai harapan
29-39	6	66,67%	Mulai berkembang
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahawa 3 anak atau 33,33% (berkembang sesuai harapan dengan skor nilai 40-48), 6 anak atau 66,67% mulai (berkembang dengan skor nilai 29-39).

4. Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol Posttest (Kelompok B2)

Tabel 4.21
Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Sosial
Emosional Kelompok Kontrol Posttest

No Responden	Hasil	Kategori
1	50	Berkembang Sangat Baik
2	54	Berkembang Sangat Baik
3	46	Berkembang Sesuai Harapan
4	50	Berkembang Sangat Baik
5	46	Berkembang Sesuai Harapan
6	47	Berkembang Sesuai Harapan
7	50	Berkembang Sangat Baik
8	46	Berkembang Sesuai Harapan
9	47	Berkembang Sesuai Harapan
Σ	436	
Rata-rata	48	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Hasil pengisian lembar observasi kelas kontrol

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak di kelas kontrol 5 anak mendapatkan nilai 46-47 atau 55,55% dan 4 anak mendapatkan nilai 50-54 atau 44,45% .

Hasil penelitian yang akan diuraikan melalui mencari rentang setiap kategori, yang akan diuraikan sebagai berikut:

Rentang setiap kategori= $\frac{\text{sekor maksimum} - \text{sekor minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$

$$= \frac{64-16}{4} = \frac{48}{4}$$

$$=12$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dilihat dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.22
Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir Perkembangan Sosial
Emosional Kelompok Kontrol

Sekor Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Kategori
49-64	9	100%	Berkembang sangat baik
Jumlah	9	100%	

Dari tabel di atas dinyatakan bahawa 9 anak atau 100% (berkembang sngat baik dengan skor nilai 49-64).

5. Hasil Normalitas

Tabel 4.23
Tests of Normality Perkembangan Sosial Emosional

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Perkembangan Sosem	Pre-Test Kelas Eksperimen	.199	9	.200*	.908	9	.299
	Post-Test Kelas Eksperimen	.200	9	.200*	.881	9	.160
	Pre-Test Kelas Kontrol	.151	9	.200*	.970	9	.894
	Post-Test Kelas Kontrol	.256	9	.091	.833	9	.049

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji shapiro-wilk $>0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL.

6. Hasil Homogenitas

Tabel 4.24
Test of Homogeneity of Variance Perkembangan Sosial Emosional

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Perkembangan_Sosem	Based on Mean	1.634	1	16	.219
	Based on Median	1.443	1	16	.247
	Based on Median and with adjusted df	1.443	1	11.565	.254
	Based on trimmed mean	1.609	1	16	.223

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Signifikasi (Sig) Based on Mean adalah sebesar $0,219 > 0,005$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Pasca-Observasi kelas eksperimen dan data Pasca-Observasi kelas kontrol adalah sama atau HOMOGEN.

7. Hasil Analisis Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol

1) Kelompok Eksperimen

Tabel 4.25
Hasil Analisis Data Perkembangan Sosial Emosional
Kelompok Eksperimen

No.	Nama	Prestest	Posttest
1	Arifin Asmidi	39	54
2	M Hanif Altanis	44	60
3	M ali Abelio	35	57
4	Firendra Arseno	37	60
5	Sela Dwi	42	54
6	Feby Valentin Sukma	38	56
7	Serlu Marselinda	43	58
8	Sifa Nofarisa Aulia	36	57
9	Alesa Mutia	43	60

Dapat dilihat dari data di atas bahwa 5 anak mendapatkan skor di atas 35-39 (mulai berkembang) atau 55,55 %, sementara 4 anak lainnya mendapatkan skor di atas 42-44 (berkembangan sesuai harapan) atau 44,45%. Kemudian setelah dilakukan Posttest eksperimen menggunakan permainan tradisonal congklak maka terjadi peningkatan nilai kemampuan anak yaitu: 100% anak berkembang sangat baik. Apabila data

tersebut di hitung menggunakan statistik Pired Sample Test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.26
Paired Samples Test Perkembangan Sosial Emosional

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Eksperimen - Post_Eksperimen	-17.667	3.674	1.225	-20.491	-14.842	-14.425	8	.000

Hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah -17,667 dengan standar deviasi 3,674 dan t-obtained – 14425 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Maka kita dapat simpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dengan signifikansi $0,000 < \text{nilai } a$ yaitu 0,05.

2) Kelompok Kontrol

Tabel 4.27
Hasil Analisis Data Perkembangan Sosial Emosional Kelompok Kontrol

No.	Nama	Prestest	Posttest
1	Arifin Asmidi	44	50
2	M Hanif Altanis	39	54
3	M ali Abelio	37	46
4	Firendra Arseno	38	50
5	Sela Dwi	42	46
6	Feby Valentin Sukma	39	47
7	Serlu Marselinda	40	50
8	Sifa Nofarisa Aulia	36	46
9	Alesa Mutia	35	47

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa 5 anak mendapatkan skor di atas 35-39 (mulai berkembang) atau 55,55 %, sementara 4 anak lainnya mendapatkan skor di atas 42-44 (berkembangan sesuai harapan) atau 44,45%. Kemudian setelah dilakukan posttest control terjadi menggunakan permainan tradisonal congklak maka terjadi peningkatan nilai kemampuan pada anak yaitu: 5 anak mendapatkan nilai 46-47 atau 55,55% dan 4 anak mendapatkan nilai 50-54 atau 44,45% .Apabila data

tersebut di hitung menggunakan statistik Pired Sample Test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.28
Paired Samples Test Perkembangan Sosial Emosional

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Kontrol - Post_Kontrol	-9.556	3.321	1.107	-12.108	-7.003	-8.632	8	.000

Hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -9,556 dengan standar deviasi 3,321 dan t-obtained -8,632 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Maka kita dapat simpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah dengan signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penggunaan media permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Kognitif dan sosial emosional anak akan semakin berkembang apabila media pembelajaran yang digunakan mampu membuat anak antusias dan senang dalam belajar di kelas. Kognitif dan sosial emosional anak tidak akan berkembang apabila media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang, menarik dan hanya menggunakan satu media saja. Berikut rincian perkembangan kognitif dan sosial emosional anak kelas eksperimen dan kontrol.

1. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak di PAUD Cinta Bunda
Desa Air putih Kabupaten Bengkulu Tengah

Tabel 4.29
Hasil Perkembangan kognitif

Sebelum diterapkan permainan congklak	Sesudah diterapkan permainan congklak
Anak tidak dapat berhitung 1-100, membedakan angka, warna, dan bentuk	Anak dapat membedakan angka, warna, bentuk dan berhitung
Anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10
Anak tidak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
Anak tidak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
Anak tidak dapat mengenal bentuk	Anak dapat mengenal bentuk lubang dan biji congklak

Nilai perkembangan kognitif kelompok eksperimen pretest mendapatkan nilai rata-rata 39, sedangkan kelompok kontrol pretest rata-rata 37. Kemudian setelah dilakukan kegiatan permainan congklak menjadi rata-rata 60 untuk kelompok eksperimen posttest. Dan rata-rata 42 untuk kelompok kontrol posttest. Hasil paired sampel t-test perkembangan kognitif anak dengan rata-rata antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen adalah -21,5556 dengan

standar deviasi 7,24760 dan t-obtained -8922 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05.

Berdasarkan pembahasan di atas H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD Cinta Desa Air Putih Kabupaten Bunda Bengkulu Tengah.

2. Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial emosional anak di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah.

Tabel 4.30
Hasil Perkembangan Sosial Emosional

Sebelum diterapkan permainan congklak	Sesudah diterapkan permainan congklak
Anak tidak dapat mengontrol emosi	Anak merasa senang, dan bersemangat ketika bermain congklak Anak dapat mengetahui perasaan dirinya dan orang lain
Anak tidak menaati aturan sekolah	Anak dapat mematuhi aturan bermain congklak
Anak tidak suka berbagi	Anak mengetahui haknya
Anak tidak suka berbagi	Anak suka berbagi

Nilai rata-rata perkembangan sosial-emosional anak kelompok eksperimen pretest mendapatkan nilai rata-rata 39, sedangkan kelompok kontrol pretest rata-rata 38. Kemudian setelah dilakukan kegiatan permainan congklak menjadi rata-rata 57 untuk kelas posttest dan rata-rata 48 untuk kelompok kontrol posttest. Hasil paired sampel t-test perkembangan sosial-emosional dengan rata-rata perkembangan sosial-emosional anak antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah -17,667 dengan standar deviasi 3,677 dan t-obtained -14,425. Pada tingkat signifikan 0,00 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05.

Berdasarkan pembahasan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak di PAUD Cinta Desa Air Putih Kabupaten Bunda Bengkulu Tengah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang di peroleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar peserta didik yaitu antara *pretest* dan *posttest*, pada kelompok eksperimen adalah -21,5556 dengan standar deviasi 7,24760 dan t-obtained -8922 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05. Perkembangan sosial-emosional anak dapat dilihat dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah -17,667 dengan standar deviasi 3,677 dan t-obtained -14,425. Pada tingkat signifikan 0,00 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh

permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak di PAUD Cinta Desa Air Putih Kabupaten Bunda Bengkulu Tengah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan melalui hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran yang akan ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini yang diantaranya:

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan permainan congklak kepada anak agar perkembangan kognitif dan social-emosional yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal
2. Bagi guru, disarankan agar dalam waktu satu minggu haruslah ada permainan congklak, karena permainan congklak ini mampu untuk mengasah perkembangan kognitif dan social-emosional anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar nantinya dapat melanjutkan penelitian ini, menguasai

perkembangan anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan meyakinkan hasil penelitiannya dengan menggunakan berbagai referensi yang lebih akurat dan terpercaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhartini. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Eneka Cipta
- Buhaira. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi" 1–109. <http://repository.uinjambi.ac.id/6323/1/Skripsi> Buhaira TRA.161995
- Dewi dkk. 2020. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 4.01
- Elizabeth Prima, Putu Indah Lestari. 2018. "Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun." Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA). Vol. 1. No. 1
- Erzad, Azizah Maulina. 2018. "Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 2
- Fadillah. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Hijrianti. 2017. " Tahap perkembangan kognitif pada masa early childhood." *bunayya: jurnal pendidikan anak* 1.2
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Natalu, Prima. 2015. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk

meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 3.2

Novan Ardy Wiyadi. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media

Novi Mulyani. 2016. *Superasyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press

Novita, Anggria. 2018. "Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1

Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1

Ramadhan Lubis. 2018. "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 4, No 2,

Rusmana, Dheka D. A. 2010. "Permainan Congkak: Nilai Dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak." *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya* 2, no. 3.

Santoso S. 2000. *Buku Latihan Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta CV.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. bandung: Alfabeta.

Syafrudin Aziz. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Tuladia, Rini. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Buah-Buahan Pada Kelompok B Di Tk Peripabri Kota Bengkulu"

Tuti, Andriani. 2012. "Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini." Jurnal Sosial Budaya.

Zubaedi. 2017. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD Dan Sekolah)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Permendikbud. 2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhartini. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Eneka Cipta
- Buhaira. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi" 1–109.
<http://repository.uinjambi.ac.id/6323/1/Skripsi> Buhaira TRA.161995
- Dewi dkk. 2020. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 4.01
- Elizabeth Prima, Putu Indah Lestari. 2018. "Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun." Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA). Vol. 1. No. 1
- Erzad, Azizah Maulina. 2018. "Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 2
- Fadillah. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Hijrianti. 2017. " Tahap perkembangan kognitif pada masa early childhood." bunayya: jurnal pendidikan anak 1.2
- Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Trdisional*. Jakarta: Javalitera

- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Natalu, Prima. 2015. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 3.2
- Novan Ardy Wiyadi. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media
- Novi Mulyani. 2016. *Superasyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Novita, Anggria. 2018. "Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1
- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1
- Ramadhan Lubis. 2018. "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 4, No 2,
- Rusmana, Dheka D. A. 2010. "Permainan Congkak: Nilai Dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak." *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya* 2, no. 3.
- Santoso S. 2000. *Buku Latihan Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta CV.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafrudin Aziz. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Tuladia, Rini. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Buah-Buahan Pada Kelompok B Di Tk Peripabri Kota Bengkulu"

Tuti, Andriani. 2012. "Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini." Jurnal Sosial Budaya.

Zubaedi. 2017. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD Dan Sekolah)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Permendikbud. 2014.

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 1028 / Un.23 / F.II / PP.00.9 / 03 / 2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Deni Fbrini, M. Pd
NIP : 197502042000032001
Tugas : Pembimbing I

2. Nama : Wenny Aulia Sari, M. Pd
NIDN : 2014068801
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Judul : Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 3 Maret 2022

Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Tembusan:

1. Wakil rektor
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERUBAHAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari penyeminar I dan penyeminar II, bahwa proposal Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Proposal skripsi yang berjudul **“Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah”** disarankan untuk di ganti.

Kemudian di revisi dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah”**

Penyeminar I

Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Mei 2022
Penyeminar II

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709162019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERUBAHAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Proposal skripsi yang berjudul **"Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"** disarankan untuk di ganti.

Kemudian di revisi dengan judul **"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"**

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd

NIP. 1975020420000321001

Bengkulu, Mei 2022

Pembimbing II

Wenny Aulia Sari, M.Pd

NIDN. 2014068801



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51276 Fax. 51171 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Yuniar Mardianti
NIM : 1811250091
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul : **"Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"** Ini telah dibimbing diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Pembimbing I

Bengkulu, 14 April 2022
Pembimbing II

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Wenny Aulia Sari, M.Pd
NIDN. 2014068801



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfa-bengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Deni Febrini, M. Pd

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Tradisional

Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia

5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu

Tengah

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	4-4-2022	Proposal	1. cover 2. Rumusan masalah 3. BAB II. Tingkat Pancapaian kognitif 4. Teori kognitif 5. Definisi congklak 6. kerangka berfikir 7. Kisi-kisi wawancara 8. Teknik analisis data	f
2.	7-4-2022	Propo sal	Perbaiki Kisi- kisi	f
3	12-4-2022	Propo sal	Acc unt & seminar kan	f

Bengkulu, 12 April 2022

Mengetahui,
Dekan,

Pembimbing I

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIP. 197005142000031004

(Deni Febrini, M. Pd)
NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Mahasiswa : Yuniar Mardianti

: 18 11250091

: Tarbiyah

Program Studi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing II : Wenny Aulia Sari, M. Pd

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Tradisional

Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia

5-6 Tahun Di Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu

Tengah

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
14-03-2022	BAB I BAB II	01 Bahasanya, kalimat serta diksi nya 02 Permasalahan di can- tumkan & dalam L.B. 03 Buat kesimpulan setiap membuat teori 04 Buat indikator	Wenny 14/03/2022
20-03-2022	BAB I BAB II	01 Paragraf jangan tek- kohesi, harus nyambung antara paragraf satu dg yg lain 02 Buat beberapa teori lalu buat kesimpulan 03 Teori & buat siste- matis / berurut	Wenny 22/03/2022
28-03-2022	BAB II BAB III	01 Buat kerangka ber- pikir 02 Buat Instrumen 03 Teknik Analisis data 04 Daftar pustaka Perbaiki	Wenny 28/03/2022
		ACC	Wenny 1/04/2022

Mengetahui,
Dekan,



(Drs. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIDN. 2005142000031004

Bengkulu, 01 April 2022

Pembimbing II

(Wenny Aulia Sari, M. Pd)
NIDN. 2014068801



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Yuniar Mardianti Pembimbing I: Deni Febrini, M. Pd
NIM : 1811250091 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional
Jurusan : Tarbiyah Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun
Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di
Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten
Bengkulu Tengah

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Jumat / 15-7-2022	Skripsi	- Sampai - uji coba instrumen - teknik analisis data - lembar validasi - kesimpulan	f
2.	18-7-2022	skripsi	- Baca buku, artikel, hasil penelitian quasi eksperimen.	f
3.	kamis/21-7-2022	Skripsi	Account diujikan	f

Bengkulu,



Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIP. 197005142009031004

Pembimbing I

hi

(Deni Febrini, M. Pd)
NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Yuniar Mardianti Pembimbing II : Wenny Aulia Sari, M. Pd
NIM : 1811250091 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan
Jurusan : Tarbiyah Tradisional Congklak Terhadap
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Perkembangan Kognitif Dan Sosial
Usia Dini Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan
Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud
Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten
Bengkulu Tengah

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Jumat/24-7-2022	BAB IV	- Deskripsi lokasi - Pembahasan ditambah dg mendiskusikan lebih rinci - Penulisan diatur	y 24/7/2022
2.	Senin/12-7-2022	BAB IV	- Pembahasan ditambah pembahasannya	y 12/7/2022
3.	Rabu/13-7-2022		- lanjutkan Pembimbing 1 Acc	y 13/7/2022

Bengkulu, 13 Juli 2022

Mengetahui,
Dekan

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Wenny Aulia Sari, M. Pd)
NIDN. 2014068801



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAMNEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Yuniar Mardianti
NIM : 1811250091
Jurusan Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah”** telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Bengkulu, Mei 2022

Penyeminar I

Penyeminar II

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709162019032004



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/I Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Judul : **"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"** memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penyeminar I

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Mei 2022

Penyeminar II

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709162019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 252 / Un.23/F.II/PP.09/06/2022

2 Juni 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Pimpinan PAUD Cinta Bunda
Di –
Kabupaten Bengkulu Tengah, Desa Air Putih

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul ***"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"***

Nama : Yuniar Mardianti

NIM : 1811250091

Prodi : PIAUD

Tempat Penelitian : Paud Cinta Bunda, Desa Air Putih, Bengkulu Tengah.

Waktu Penelitian : 3 Juni - 3 Juli 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.





LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI CINTA BUNDA

Desa Air Putih
Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah
Jalan Raya RRI-Air Sebakul Kode Pos 38385

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah PAUD Cinta Bunda menerangkan bahwa:

Nama : Yuniar Mardianti
NIM : 1811250091
Fakultas/Juruan/Prodi : TARBIYAH dan TADRIS/Tarbiyah/PIAUD UINFAS Bengkulu
Judul Penelitian : **"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"**

Telah melakukan penelitian di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah pada tanggal 3 Juni – 3 Juli 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Desa Air Putih
Pada Tanggal : 3 Juli 2022
Kepala Sekolah PAUD Cinta Bunda

Marlena Sulistian, S.Pd



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI CINTA BUNDA

Desa Air Putih
Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah
Jalan Raya RRI-Air Sebakul Kode Pos 38385

SURAT KETERANGAN

Nomor :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris
Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Yuniar Mardianti
Nim : 1811250091
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Mahasiswa di atas diizinkan untuk melakukan penelitian di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah. Dengan judul Penelitian: **"Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Paud Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Desa Air Putih,
Kepala Sekolah

2022

Marlena Sulistian, S.Pd

SURAT PERNYATAAN

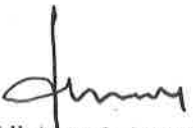
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuniar Mardianti
NIM : 1811250091
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode eksperimen di paud cinta bunda desa air putih kabupaten bengkulu tengah

Telah dilakukan verifikasi plagiasi skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 22% dan dinyatakan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui tim verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Bengkulu, 22 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Yuniar Mardianti
NIM.1811250091

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN METODE EKSPERIMEN DI PAUD CINTA BUNDA DESA AIR PUTIH KABUPATEN BENGKU

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	9%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	6%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
3	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
5	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
6	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%

8	Lastri Santy Hataul, Wilmintjie Mataheru, La Moma. "PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW DAN KONVENSIIONAL PADA MATERI PERSAMAAN EKSPONEN", Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti, 2021 Publication	<1 %
9	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
10	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
11	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
12	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
17	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	

Internet Source

<1 %

18

repository.uinsu.ac.id
Internet Source

<1 %

19

eprints.unram.ac.id
Internet Source

<1 %

20

docobook.com
Internet Source

<1 %

21

thesis.binus.ac.id
Internet Source

<1 %

22

jurnal.fkip.uns.ac.id
Internet Source

<1 %

23

aulad.org
Internet Source

<1 %

24

wullandgz.blogspot.com
Internet Source

<1 %

25

e-campus.iainbukittinggi.ac.id
Internet Source

<1 %

26

repository.trisakti.ac.id
Internet Source

<1 %

27

etd.iain-padangsidempuan.ac.id
Internet Source

<1 %

28

id.scribd.com
Internet Source

<1 %

29 www.eprints.unram.ac.id

Internet Source

<1 %

30 Tamara Fitriani, Rusdi Rusdi, Ringki Agustinsa.

"VALIDITAS LKPD BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL CONGKLAK MATERI KPK DAN
FPB PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 99

KOTA BENGKULU", Jurnal Penelitian
Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS),
2019

Publication

<1 %

31 titinkusayank.blogspot.com

Internet Source

<1 %

32 www.scribd.com

Internet Source

<1 %

33 123dok.com

Internet Source

<1 %

34 Indah Aritonang, Islamiani Safitri. "Pengaruh

Blended Learning Terhadap Peningkatan
Literasi Matematika Siswa", Jurnal Cendekia :
Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

35 catatankeluargashafa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

36 jurnal.unipasby.ac.id

Internet Source

<1 %

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

2021.konaspsikes.id

Internet Source

<1 %

repository.umpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

Andy Makhrian, Fachri Eka Saputra, Dessy Triana. "PENINGKATAN NILAI TAMBAH PRODUK MELALUI TEKNOLOGI TEPAT GUNA TERPADU USAHA KELOMPOK TANI PEMBUAT ARANG DI DESA AIR PUTIH KABUPATEN BENGKULU TENGAH", Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS, 2017

Publication

<1 %

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

<1 %

46	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
47	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
48	makalahkita1.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	drmihsandacholfanymed.blogspot.com Internet Source	<1 %
50	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
51	issuu.com Internet Source	<1 %
52	journal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
53	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
54	sip.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
55	Agung Puji Astono, Idha Rahayuningsih. "PERBEDAAN KESIAPAN UNTUK BERUBAH KARYAWAN DIREKTORAT PRODUKSI PT. PETROKIMIA GRESIK DITINJAU DARI USIA", PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi), 2019 Publication	<1 %

56 Khulusinniyah Khulusinniyah. "KOGNITIF DEVELOPMENT: Mencermati Siklus Pertumbuhan Kognitif Anak", LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 2016
Publication

<1 %

57 Novi Ade Suryani. "Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A", Jurnal Ilmiah Potensia, 2019
Publication

<1 %

58 caramembuatblog45678.blogspot.com
Internet Source

<1 %

59 repo.umb.ac.id
Internet Source

<1 %

60 Jauharotur Rihlah, Andini Hardiningrum. "SENTRA KARAKTER DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB-TK KHADIJAH PANDEGILING SURABAYA", MOTORIC, 2019
Publication

<1 %

61 as-syifaminqalbi.blogspot.com
Internet Source

<1 %

62 ejournal.bbg.ac.id
Internet Source

<1 %

63 garuda.ristekdikti.go.id
Internet Source

<1 %

4 jptam.org
Internet Source

<1 %

5 jurnal.uns.ac.id
Internet Source

<1 %

6 kelasips.com
Internet Source

<1 %

7 ponpes-oc.blogspot.com
Internet Source

<1 %

8 repository.radenfatah.ac.id
Internet Source

<1 %

69 research.amanote.com
Internet Source

<1 %

70 www.minews.id
Internet Source

<1 %

71 zombiedoc.com
Internet Source

<1 %

72 Syahrul Syahrul, Nurhafizah Nurhafizah.
"Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua
Terhadap Perkembangan Sosial dan
Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi
Corona Virus 19", Jurnal Basicedu, 2021
Publication

<1 %

73 disbudpar.banjarkab.go.id
Internet Source

<1 %

4 jurnal.upmk.ac.id

Internet Source

<1 %

5 wirmanvalkinz.blogspot.com

Internet Source

<1 %

6 Syarifah Zahra, Nurhayati Djamas.

"PENERAPAN KEBIJAKAN KURIKULUM PAUD
DALAM PEMBELAJARAN NILAI AGAMA
MORAL", Jurnal Anak Usia Dini Holistik
Integratif (AUDHI), 2021

Publication

<1 %

7 adoc.pub

Internet Source

<1 %

8 zaifbio.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Bengkulu, 22 Juli 2022



Dita Lestari, N.Pd., Psikologi

Pengisian Lembar validasi Perkembangan Kognitif

No	JAWABAN																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Nilai
1	4	4	2	3	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	3	2	2	1	1	2	56
2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	1	1	4	2	2	2	2	4	2	2	2	46
3	4	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	48
4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	32
5	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	44
6	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	58
7	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	45
8	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	44
9	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	43
10	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	2	2	3	3	3	54
11	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
12	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
13	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	34
14	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	35
15	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	44
16	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	49
17	2	4	2	3	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	3	2	2	1	1	2	52
18	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	47

Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelas Eksperimen Pretest

No	Nama	Usia	JAWABAN																	Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Nilai
1	Arifn Asmadi	5 tahun	4	4	2	3	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	2	49
2	M Hanif Altanis	5 tahun	2	2	2	2	2	4	2	1	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	3	40
3	M Ali Abelio	6 tahun	1	2	1	2	2	4	3	4	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	41
4	Fiendra Arseno	6 tahun	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	28
5	Sela Dwi A	6 tahun	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	37
6	Feby Valenti S	6 tahun	2	2	4	3	2	2	4	2	2	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	48
7	Serly Marselinda	6 tahun	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	38
8	Sifa Nofarisa A	6 tahun	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	36
9	Alesa Mutia Z	6 tahun	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	34

Pengisian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Kelas Eksperimen Posttest

No	Nama	Usia	Jawaban																	Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Nilai
1	Arifin Asmadi	5 tahun	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	62
2	M Hanif Altanis	5 tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	59
3	M Ali Abelio	6 tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	59
4	Firendra Arseno	6 tahun	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	62
5	Sela Dwi A	6 tahun	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	64
6	Febv Valenti S	6 tahun	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
7	Serly Marselinda	6 tahun	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
8	Sifa Nofarisa A	6 tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	59
9	Alesa Murta Z	6 tahun	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	61

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Permainan tradisional congklak



Gambar 2
Peneliti Menjelaskan Tentang
Permainan Tradisional Congklak



Gambar 3
Anak Bermain Congklak



Gambar 4
Anak Menunjuk Angka Yang
Disebutkan Oleh Peneliti



Gambar 5
Anak Menghitung Jumlah Lubang
Congklak



Gambar 6
Anak Menyebutkan Lambang
Bilangan



Gambar 7
Anak memegang dan menghitung biji
congklak



Gambar 8
Anak Menyebutkan Warna Biji
Congklak



Gambar 9
Anak Menceritakan Pengalaman Dan Perasaan Ketika Bermain Congklak



Gambar 10
Kelas eksperimen dan kontrol pada saat bermain congk



Gambar 11
Berdo'a sebelum pulang sekolah

Pembelajaran di kelas kontrol



Anak-anak melakukan kegiatan menggambar



Anak-anak Melakukan Kegiatan Menulis



Anak Mewarnai Gambar Buah-buahan



Anak-anak Berdo'a Sebelum Pulang Sekolah



Gambar 15
Guru mengisi hasil lembar observasi perkembangan kognitif
dan sosial emosional anak



Gambar 16
Guru mengisi hasil lembar observasi perkembangan kognitif
dan sosial emosional anak

GAMBAR PAUD CINTA BUNDA



Foto Bersama Guru Dan Peserta Didik PAUD Cinta Bunda

