

Congklak: Media Permainan Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik

Sinta Rohimah¹, Dedah Jumiati²

¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cemerlang, Kota Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

¹ sintarohimah90@gmail.com, ² dedah_jumiati@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 21/02/2026; Direvisi: 02/03/2026; Disetujui: 06/04/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan Berpikir Simbolik; Media Permainan Congklak; Anak Usia Dini

Penelitian ini bermula dari situasi pembelajaran yang terjadi di PAUD Cemerlang, khususnya dalam aspek kemampuan berpikir simbolik. Saat ini proses pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional dengan penggunaan media tradisional seperti jari tangan, majalaj dan batu kerikil, setra lebih cenderung berpusat pada peran guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, penting adanya stimulus yang dapat merangsang kemampuan ini. kemampuan berpikir simbolik adalah tahap dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman symbol atau lambang. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menghibur, seperti permainan congklak. Tahap dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi proses dan peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak-anak setelah mereka menggunakan media permainan congklak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model desain yang di kembangkan oleh Kemmis dan McTaggar. Subjek penelitian yaitu kelompok B di PAUD Cemerlang sebanyak 19 orang anak. Teknik penumpulan data penelitian menggunakan observasi dan analisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan bentuk persentase. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil persentase pada siklus I pertemuan satu dengan hasil persentase 41,8% dengan kategori (MB), dan hasil akhir pada nilai persentase siklus II pertemuan tiga dengan hasil persentase 81,8% dengan kategori (BSB).

ABSTRACT

KEYWORDS

Congklak Game Media; Early Childhood; Symbolic Thinking Skills

This research was initiated by the current learning conditions at PAUD Cemerlang, specifically regarding the development of symbolic thinking skills. The existing learning process heavily relies on conventional methods and traditional media such as textbooks, magazines, and physical objects—while remaining predominantly teacher-centered. Given the importance of effective stimuli for cognitive development, innovative and engaging media are required to enhance children's symbolic thinking, which involves the ability to recognize and relate to symbols. This study investigates the implementation of the "Congklak" game as an alternative learning medium. Utilizing Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, the study involved 19 children from Group B at PAUD Cemerlang. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative techniques and percentage calculations. The findings indicate a significant improvement in children's symbolic thinking skills; the initial percentage of 41.8% in the first meeting of Cycle I increased to 81.8% by the third meeting of Cycle II. These results demonstrate that the use of Congklak effectively stimulates symbolic thinking abilities in early childhood education.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi anak agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang sejalan dengan nilai-nilai suatu bangsa, sesuai dengan pandangan yang dinyatakan oleh Suyanto (2005). Oleh karena itu, pendidikan ini sangat penting dalam memberikan stimulus yang mencakup semua aspek perkembangan anak. Berdasarkan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009, muatan kurikulum PAUD mencakup dua bidang utama,

yaitu pengembangan kebiasaan baik dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan kebiasaan baik mencakup perkembangan moral dan nilai-nilai agama, serta aspek sosial, emosional, dan kemandirian. Sementara itu, pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, motorik fisik, dan aspek kognitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif merupakan salah satu fokus yang ditekankan dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. (PERMENDIKNAS NO. 58, 2009).

Piaget (dalam Nurdianti & Jumiatin, 2020) mengidentifikasi tahap perkembangan kognitif pada awal masa anak-anak yang dikenal sebagai tahap praoperasional, yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. Pada tahap ini, terbentuknya konsep yang lebih mantap, munculnya kemampuan berpikir secara mental, kuatnya egosentrisme yang kemudian mereda, serta perkembangan keyakinan terhadap unsur-unsur yang memiliki sifat magis. Perlu diperhatikan bahwa penggunaan kata "pra" dalam istilah "praoperasional" menekankan pada tahap ini perhatian fokus keterbatasan pemikiran anak, sedangkan "operasional" merujuk kepada kegiatan yang bersangsukan dengan mental yang memungkinkan anak untuk merenungkan pengalaman yang mereka alami. Pada tahap praoperasional ini, pemikiran masih cenderung belum terstruktur dengan baik. Tahap pemikiran praoperasional ini merupakan awal dari kemampuan anak menyusun kembali pemahaman mereka tentang tingkah laku mereka, termasuk peralihan dari penggunaan simbol-simbol yang sederhana menuju simbol-simbol yang lebih maju. Selama tahap ini, anak-anak usia dini diharapkan mencapai berbagai pencapaian dalam perkembangan kognitif sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Anak (STPPA), seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir secara simbolik.

Kemampuan berpikir simbolik adalah salah satu aspek yang termasuk dalam pencapaian perkembangan kognitif anak, sebagaimana disebutkan oleh Nursyamsiah et al. (2019). Kemampuan berpikir simbolik ini merujuk pada kemampuan anak-anak untuk menggunakan simbol-simbol guna mewakili benda atau konsep yang tidak hadir secara fisik di depan mereka. Tahap simbolik ini merupakan bagian dari proses pembelajaran mengenai simbol atau lambang, sebagaimana yang ditemukan dalam studi Permata & Nugrahani (2020). Pada kehidupan anak-anak akan secara rutin berinteraksi dengan angka dan huruf, terutama ketika mereka mulai memasuki sekolah dasar dan diperkenalkan kepada mata pelajaran matematika. Dalam konteks ini, anak-anak perlu memahami baik urutan angka maupun makna yang terkandung dalam setiap angka tersebut, sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh Delfia & Mayar (2019).

Kemampuan berpikir simbolik sebagian dari aspek perkembangan kognitif, dan tahap pertama dari fungsi simbolik adalah ciri khas dari pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan mereka untuk dengan cepat membayangkan dunia mental mereka sendiri. Kemampuan berpikir simbolik memungkinkan anak-anak untuk berimajinasi, bermimpi, dan terlibat dalam permainan pura-pura. Karakteristik ini adalah fitur bawaan pada anak-anak sejak lahir, tetapi dalam perkembangan psikologi, kemampuan ini terus berkembang seiring pertumbuhan anak dan semakin kompleks seiring bertambahnya usia (Mutiah, 2015).

Tahap berpikir simbolik adalah bagian dari tahap pembelajaran di mana anak mulai memahami konsep-konsep. Pembelajaran konsep ini bertujuan agar anak dapat mengenali ide-ide atau konsep tertentu tanpa harus bergantung pada objek nyata. Pembelajaran konsep ini memiliki pentingnya yang besar dalam membantu anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan pendidikan. Berpikir simbolik pada anak usia dini mencakup kemampuan anak untuk menggambarkan imajinasi, fantasi, dan gagasan-gagasan dalam pikirannya sehingga dapat dianggap sebagai sesuatu yang nyata bagi mereka. Kemampuan berpikir simbolik ini menjadi landasan bagi kemampuan berpikir simbolik

anak pada tahapan selanjutnya dalam perkembangannya. Ada berbagai cara untuk merangsang kemampuan berpikir simbolik anak, seperti bermain peran, melakukan kegiatan menggambar bebas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan pada Kelompok B di PAUD Cemerlang. Masalah yang ditemukan yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik, dimana masalah yang ditemukan adalah proses pembelajaran pada anak kelompok 5-6 Tahun di PAUD Cemerlang ini pembelajarannya masih menggunakan metode klasikal yaitu masih menggunakan permainan jari tangan, majalah, menggunakan media batu kerikil, dengan pembelajaran menggunakan metode klasikal ini membuat kurang menarik untuk anak. Faktor penyebab kurangnya kemampuan berpikir simbolik dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, ketika pembelajaran guru masih menggunakan metode klasikal dimana ketika belajar mengenal angka 1-20 masih menggunakan permainan jari tangan.

Salah satu tindakan yang bisa diambil oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik adalah dengan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mengasyikkan melalui penggunaan berbagai macam alat bantu. Ada beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media dalam konteks pembelajaran, seperti meningkatkan partisipasi aktif anak di dalam kelas, menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan mutu pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam bagi anak.

Untuk merangsang perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak, berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaan media pembelajaran bisa memudahkan guru dalam menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak. Beberapa pakar telah memberikan definisi khusus tentang media pembelajaran untuk anak usia dini, yang menekankan pentingnya pendekatan belajar sambil bermain. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak sebaiknya disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, sehingga mereka dapat mengalami proses belajar melalui kegiatan seperti puzzle, balok, atau congklak (Jalil, 2020).

Permainan congklak, sebagai contoh, adalah jenis permainan yang menyenangkan dan fokus pada pengembangan anak. Melalui permainan congklak, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain sekaligus belajar, sesuai dengan arahan dari guru. Mereka dapat belajar berhitung dengan mengidentifikasi benda-benda konkret, sehingga permainan ini menjadi lebih menarik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Lestari & Prima, 2020).

Berdasarkan masalah yang ditemukan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak melalui media congklak untuk anak kelompok B di PAUD Cemerlang.

METODOLOGI

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang fokus pada penerapan tindakan untuk meningkatkan kualitas atau mengatasi masalah tertentu dalam kelompok yang sedang diselidiki (Rusmini & Sucipto, nd). Penelitian ini dilaksanakan pada PAUD Cemerlang selama tahun ajaran 2022-2023, melibatkan 19 anak dalam kelompok B, yang terdiri dari sepuluh anak laki-laki dan sembilan anak perempuan. Penelitian ini mengadopsi model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart, yang melibatkan beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi, dan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan penyajian data dalam bentuk persentase.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data observasi terkait kemampuan berpikir simbolik di PAUD Cemerlang mencakup hal-hal berikut: kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan dari 1 hingga 20, kemampuan mereka dalam menggunakan lambang bilangan untuk melakukan perhitungan, kemampuan dalam mencocokkan lambang bilangan dengan angka yang sesuai, pemahaman mereka tentang konsep banyak dan sedikit, serta kemampuan mereka dalam merepresentasikan berbagai objek dalam bentuk gambar atau tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan pada kelompok B di PAUD Cemerlang yang diikuti oleh 19 anak. Setiap anak pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan, hal ini terlihat dari tiga sesi dalam setiap siklus digunakan untuk observasi pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus peneliti melakukan observasi khusus untuk mengukur seberapa banyak anak yang mampu mengikuti kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Peneliti memusatkan anak pada lima indikator pada saat observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Berikut adalah hasil observasi prasiklus yang dilakukan oleh peneliti terhadap 19 anak kelompok B di PAUD Cemerlang:

Tabel 1 Hasil Pengamatan Pra Siklus

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	1	1	1	1	1	25%	MB
2	Al	2	1	2	2	2	45%	MB
3	Afn	2	2	2	2	2	50%	MB
4	Arh	2	2	2	2	2	50%	MB
5	An	2	2	2	2	2	50%	MB
6	Erg	1	2	2	2	1	40%	MB
7	Ftn	2	1	1	2	1	35%	MB
8	Hna	1	2	2	1	1	40%	MB
9	Ibh	2	1	2	1	2	40%	MB
10	Ind	2	2	2	2	2	40%	MB
11	Klt	2	2	2	2	2	50%	MB
12	Nfza	2	1	1	2	2	40%	MB
13	Nzra	2	1	1	2	3	45%	MB
14	Pr	2	1	2	1	2	40%	MB
15	Rzk	2	2	1	1	2	40%	MB
16	Shk	1	2	1	2	2	40%	MB
17	Slv	1	2	1	1	2	35%	MB
18	Vrn	2	1	2	2	1	40%	MB
19	Zqi	2	1	2	1	2	40%	MB
Total persentase pencapaian kelas						795		
Persentase keberhasilan tindakan						41,8%		

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan sebesar 41,8%; namun pada hasil tersebut anak masih belum memenuhi indikator keberhasilan karena kemampuan berpikir simbolik anak masih berada pada kategori (MB) dengan jumlah 19 anak yang menandakan mulai berkembang. Maka dari itu peneliti menyelesaikan observasi tindakan ke-2 siklus I.

Tindakan siklus I

Tindakan siklus I di PAUD Cemerlang, observasi dilakukan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak., hasil pengamatan ;pertemuan satu dari siklus I dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	1	1	1	1	1	25%	MB
2	Al	2	1	2	2	2	45%	MB
3	Afn	2	2	2	2	2	50%	MB
4	Arh	2	2	2	2	2	50%	MB
5	An	2	2	2	2	2	50%	MB
6	Erg	1	2	2	2	1	40%	MB
7	Ftn	2	1	1	2	1	35%	MB
8	Hna	1	2	2	1	1	40%	MB
9	Ibh	2	1	2	1	2	40%	MB
10	Ind	2	2	2	2	2	40%	MB
11	Klt	2	2	2	2	2	50%	MB
12	Nfza	2	1	1	2	2	40%	MB
13	Nzra	2	1	1	2	3	45%	MB
14	Pr	2	1	2	1	2	40%	MB
15	Rzk	2	2	1	1	2	40%	MB
16	Shk	1	2	1	2	2	40%	MB
17	Slv	1	2	1	1	2	35%	MB
18	Vrn	2	1	2	2	1	40%	MB
19	Zqi	2	1	2	1	2	40%	MB
Total persentase pencapaian kelas						815		
Persentase keberhasilan tindakan						42,8%		

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pengamatan siklus I dilakukan tindakan sebesar 42,8%; namun pada hasil tersebut anak masih belum memenuhi indikator keberhasilan karen kemampuan berpiukir simbolik anak masih berada pada kategori (MB) dengan jumlah 19 anak yang menandakan mulai berkembang. Maka dari itu peneliti menyelesaikan observasi tindakan ke-2 siklus I

Pelaksanaan tindakan ke-2 akan dilakukan dengan media yang sama yaitu menggunakan media permainan congklak. Berikut hasil pengamatan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, hasil pada siklus I pertemuan dua dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	1	2	2	2	2	45%	MB
2	Al	2	1	2	2	2	45%	MB
3	Afn	2	2	2	2	2	50%	MB
4	Arh	2	2	2	2	2	50%	MB
5	An	2	2	2	2	2	50%	MB
6	Erg	1	2	2	2	1	45%	MB

7	Ftn	2	1	1	2	1	40%	MB
8	Hna	1	2	2	1	1	40%	MB
9	Ibh	2	1	2	1	2	40%	MB
10	Ind	2	2	2	2	2	40%	MB
11	Klt	2	2	2	2	2	50%	MB
12	Nfza	2	1	1	2	2	45%	MB
13	Nzra	2	1	1	2	3	45%	MB
14	Pr	2	1	2	1	2	45%	MB
15	Rzk	2	2	1	1	2	45%	MB
16	Shk	1	2	1	2	2	45%	MB
17	Slv	2	2	2	2	2	50%	MB
18	Vrn	2	2	2	2	2	50%	MB
19	Zqi	2	2	2	2	2	50%	MB
Total persentase pencapaian kelas							815	
Persentase keberhasilan tindakan							42,8%	

Hasil pengamatan pada tindakan Siklus I pertemuan dua dapat menunjukkan bahwa percobaan kemampuan berpikir simbolik anak dengan media congklak belum berhasil, karena pencapaian anak masih dalam kategori mulai berkembang dengan jumlah persentase keberhasilan pelaksanaan tindakan sebanyak 46,8 %. Terdapat peningkatan dalam indikator ke satu, untuk mengetahui peningkatan dalam tiga indikator lainnya. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada tindakan siklus I pertemuan tiga .

Tabel 4 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 3

No	Nama	Indikator					Persentase	Ket- erangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	1	2	2	2	2	45 %	MB
2	Al	2	2	2	2	2	50 %	MB
3	Afn	2	3	2	3	3	65 %	BSH
4	Arh	3	2	3	2	3	65 %	BSH
5	An	2	3	3	3	2	65 %	BSH
6	Erg	2	2	3	2	3	60 %	BSH
7	Ftn	2	2	2	2	2	50 %	MB
8	Hna	2	3	2	2	3	60 %	BSH
9	Ibh	2	2	3	2	3	60 %	BSH
10	Ind	3	3	2	3	2	65 %	BSH
11	Klt	2	3	3	2	3	65 %	BSH
12	Nfza	3	2	2	3	3	65 %	BSH
13	Nzra	2	3	3	2	3	65 %	BSH
14	Pr	3	3	2	2	3	65 %	BSH
15	Rzk	2	3	2	2	3	60 %	BSH
16	Shk	2	3	2	2	3	60 %	BSH
17	Slv	2	2	3	2	2	55 %	BSH
18	Vrn	2	3	2	2	3	60 %	BSH
19	Zqi	2	3	2	2	3	60 %	BSH
Total Persentase Pencapaian Kelas						1140 %		
Persentase keberhasilan Tindakan						60 %		

Hasil pengamatan pada tindakan siklus I pertemuan tiga dapat menunjukkan bahwa percobaan kemampuan berpikir simbolik anak dengan media congklak mulai berhasil,

karena pencapaian anak masih dalam kategori mulai berkembang dengan jumlah persentase keberhasilan pelaksanaan tindakan sebanyak 60 %. Terdapat peningkatan dalam indikator ke satu, untuk mengetahui peningkatan dalam tiga indikator lainnya.

Tindakan Siklus II

Penelitian pada siklus I yang telah dilakukan sudah ada peningkatan namun target keberhasilan belum dapat tercapai pada pertemuan satu dan pertemuan dua namun di pertemuan tiga ada peningkatan. Hal ini menandakan adanya kendala dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak kurang memperhatikan guru dan tidak fokus sehingga peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak belum mencapai target pencapaian secara optimal maka akan dilanjutkan pada siklus II. Berikut hasil pengamatan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui kegiatan percobaan sains sederhana, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	1	2	2	2	2	45 %	BSH
2	Al	2	2	2	2	2	50 %	BSH
3	Afn	2	3	2	3	3	65 %	BSH
4	Arh	3	2	3	2	3	65 %	BSH
5	An	2	3	3	3	2	65 %	BSH
6	Erg	2	2	3	2	3	60 %	BSH
7	Ftn	2	2	2	2	2	50 %	BSH
8	Hna	2	3	2	2	3	60 %	BSH
9	Ibh	2	2	3	2	3	60 %	BSH
10	Ind	3	3	2	3	2	65 %	BSH
11	Klt	2	3	3	2	3	65 %	BSH
12	Nfza	3	2	2	3	3	65 %	BSH
13	Nzra	2	3	3	2	3	65 %	BSH
14	Pr	3	3	2	2	3	65 %	BSH
15	Rzk	2	3	2	2	3	60 %	BSH
16	Shk	2	3	2	2	3	60 %	BSH
17	Slv	2	2	3	2	2	55 %	BSH
18	Vrn	2	3	2	2	3	60 %	BSH
19	Zqi	2	3	2	2	3	60 %	BSH
Total Persentase Pencapaian Kelas						1225		
Persentase keberhasilan Tindakan						64,4 %		

Hasil pengamatan siklus II pertemuan satu menunjukkan bahwa mulai berkembang sesuai harapan kemampuan berpikir simbolik anak melalui media permainan congklak anak mencapai kategori mulai berkembang, dengan jumlah persentase keberhasilan pelaksanaan tindakan sebanyak 64,4 %. Hasil tersebut masih mulai mencapai target indikator keberhasilan yang ingin dicapai sebanyak 80 %. Peneliti mengadakan pengamatan pada tindakan ke-2 siklus II

Pelaksanaan tindakan ke-2 akan dilakukan dengan media yang sama yaitu menggunakan media permainan congklak. Tabel berikut menunjukkan kemajuan yang dicapai anak pada siklus II pertemuan satu dalam kemampuan berpikir simbolik dengan menggunakan media congklak:

Tabel 6 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	2	3	3	3	3	70 %	BSH
2	Al	3	4	4	2	4	85%	BSB
3	Afn	3	4	3	3	4	85%	BSB
4	Arh	4	3	3	3	4	85%	BSB
5	An	3	4	3	3	3	80%	BSB
6	Erg	2	3	4	3	3	75%	BSH
7	Ftn	3	3	3	3	3	75%	BSH
8	Hna	3	3	3	3	3	75%	BSH
9	Ibh	3	3	3	3	3	75%	BSH
10	Ind	4	4	3	3	3	85%	BSB
11	Klt	3	4	3	3	3	80%	BSB
12	Nfza	4	4	3	3	3	85%	BSB
13	Nzra	3	4	3	3	3	80%	BSB
14	Pr	4	3	3	3	4	85%	BSB
15	Rzk	3	3	3	3	3	75%	BSH
16	Shk	3	3	3	3	4	80%	BSB
17	Slv	3	3	3	2	3	70%	BSH
18	Vrn	3	3	3	2	3	70%	BSH
19	Zqi	3	3	3	3	3	75%	BSH
Total persentase pencapaian kelas						1490		
Persentase keberhasilan tindakan						78,4%		

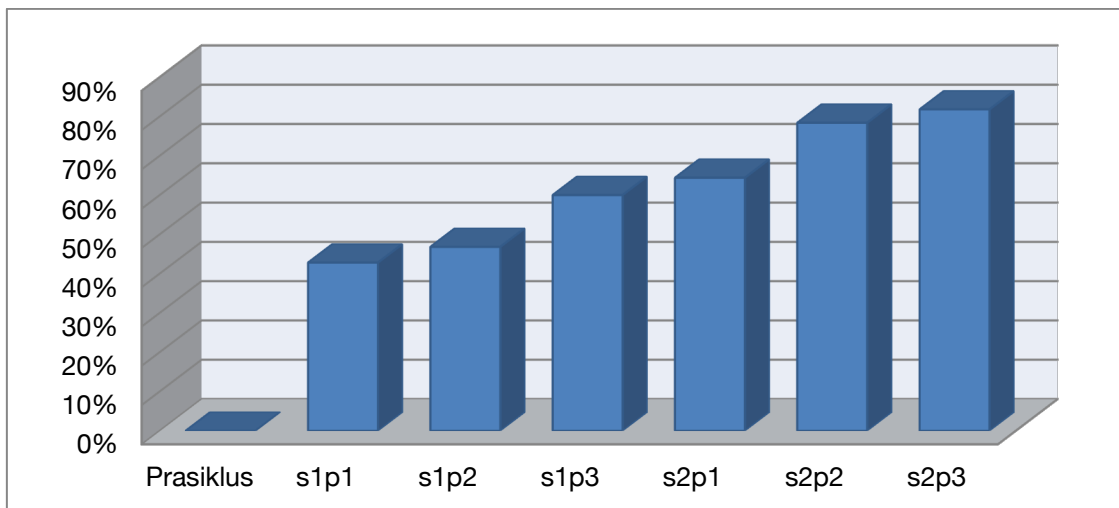
Hasil siklus II pertemuan dua mendapatkan hasil sebanyak 78,4 %, terdapat anak yang sudah mencapai indikator kemampuan berkembang sesuai harappn dan berkembang sangat baik. Anak mulai menunjukkan kemapuan berpikir simbolik dengan menggunakan media permainan congklak. Karena hasil tindakan belum tercapai maka dilaksanakan tindakakan pertemuan tiga pada siklus II dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 3

No	Nama	Indikator					Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Afh	2	3	3	3	3	70 %	BSH
2	Al	3	4	4	2	4	85%	BSB
3	Afn	4	4	4	3	4	95%	BSB
4	Arh	4	3	4	4	4	95%	BSB
5	An	3	4	3	3	4	85%	BSB
6	Erg	3	3	4	3	3	80%	BSH
7	Ftn	3	3	3	3	3	95%	BSH
8	Hna	3	3	3	3	3	95%	BSH
9	Ibh	3	3	3	3	3	75%	BSH
10	Ind	4	4	3	3	3	85%	BSB
11	Klt	3	4	4	3	4	90%	BSB
12	Nfza	4	4	3	3	4	90%	BSB
13	Nzra	3	4	3	4	4	90%	BSB
14	Pr	4	3	4	3	4	90%	BSB
15	Rzk	3	3	3	3	3	75%	BSH
16	Shk	4	3	3	3	4	85%	BSB
17	Slv	3	3	3	2	3	70%	BSH

18	Vrn	3	3	3	2	3	70%	BSH
19	Zqi	3	3	3	3	3	75%	BSH
Total persentase pencapaian kelas							1555	
Persentase keberhasilan tindakan							81,8%	

Kemampuan berpikir simbolik anak pada siklus II pertemuan tiga diperoleh hasil sebanyak 81,8 % dengan pencapaian indikator berkembang sesuai harapan. Hasil tersebut mencapai target indikator keberhasilan yaitu sebanyak 80%, maka upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan berhasil.



Gambar 1 Grafik Kategori Nilai Anak Berkang Sangat Baik

Keterangan

Prasiklus

SIp1 : siklus 1 pertemuan 1

SIIp1 : siklus 2 pertemuan 1

SIp2 : siklus 1 pertemuan 2

SIIp2 : siklus 2 pertemuan 2

SIp3 : siklus 1 pertemuan 3

SIIp3 : siklus 2 pertemuan 3

Pada siklus II pertemuan satu sampai tiga, grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan jumlah ank yang memperoleh nilai perkembangan sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bagaimana siswa kelompok B PAUD Cemerlang dapat mengembangkan keterampilan berpikir simboliknya melalui penggunaan media permainan congklak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari analisis persentase tersebut terdapatpeningkatkanyang signifikan dalam berpikir simbolik dengan menggunakan media permainan congklak di PAUD Cemerlang. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari adanya media permainan congklak yang membuat pembelajaran yang inovatif dan menghibur. Penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik terhadap kecerdasan anak, seorang anak akan mudah mengenali simbol-simbol dalam angka atau lambang. Kemampuan berpikir simbolik ialah salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang dapat dicapai anak. (Nursyamsiah dkk., 2019). kemampuan berpikir simbolik adalahkemajuan anak dalam menggunakan simbol – simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang (Permata dan Nugrahani, 2020).

Media yang diberikan kepada anak harus menarik, inovatif dan menghibur agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, oleh sebab itu, guru harus selalu menawarkan dan memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga anak tertarik untuk melakukan kegiatan belajar, menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini dapat menggunakan media permainan. Fadillah (dalam Pahrul & Amalia, 2020) Media permainan ialah media yang sangat disenangi oleh anak-anak. Permainan ini ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan daya cipta dan segala potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan hal di atas Menurut Wote et al (2020) penggunaan media permainan dapat meningkatkan kebahagiaan, kegembiraan bahkan membuat anak menjadi terhibur dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran dan lingkungan kelas akan lebih menyenangkan berkat adanya media permainan. Keuntungan penggunaan media permainan congklak adalah dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami simbol dan lambang bilangan, artinya kemampuan belajar anak meningkat seiring dengan adanya aktifitas penggunaan media permainan, salah satunya yaitu permainan congklak.

Dengan penggunaan media congklak dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B di PAUD Cemerlang hal tersebut terlihat dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak pada pra siklus sebanyak 41,8%, 42,8% pada pertemuan pertama siklus I, dan pada pertemuan kedua dan ketiga masing-masing mencapai 46,8% dan 60%. Pada siklus II pertemuan pertama mencapai 64,4%, pada siklus I pertemuan kedua meningkat ke angka yang lebih tinggi yaitu mencapai 78,4%, dan pada siklus II pertemuan ketiga hasilnya meningkat menjadi 81,8%. Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu Nurdiana & Widodo (2018) permainan yang digunakan yaitu permainan tradisional congklak. Permainan congklak ini sudah tidak asing lagi bagi siswa. Seluruh anak pernah bermain congklak. Sesuai dengan hasil angket yang dibagikan kepada siswa yaitu 86% siswa menyatakan permainan congklak tidak membuat mudah bosan bahkan anak menyatakan bahwa permainan congklak adalah permainan yang seru bahkan guru pun menyatakan bahwa permainan congklak sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan penggunaan media congklak mampu mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak selain itu media congklak ini dapat memberikan pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik dan menyenangkan bagi anak. Pada penelitian di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dhiu & Ngura (2020) bahwa permainan congklak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, media permainan congklak yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Permainan congklak merupakan media permainan tradisional alat atau media permainan yang tidak bisa digunakan untuk kegiatan belajar. Permainan congklak ini merupakan permainan yang sudah jarang digunakan atau dimainkan oleh anak, karena permainan congklak ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran anak maka dari itu permainan congklak ini dapat mengevaluasi peserta didik dengan cara menarik belajar dan lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil disimpulkan bahwa permainan congklak dapat membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Kerertarikan anak terhadap media permainan congklak ini mendorong mereka agar terlibat dalam kegiatan kelas yang mendorong pembelajaran. Hal ini terlihat dari kenaikan persentase hasil siklus I pertemuan 1 dengan hasil persentase 41,8% dengan kategori (MB), dan hasil akhir pada nilai persentase siklus II pertemuan 3 dengan hasil persentase 81,8% dengan kategori BSB.

REFERENSI

- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman konsep berhitung anak melalui permainan pencocokkan kepingan buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338-350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. *Jurnal pengabdian masyarakat: pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 3(1), 14-23. <https://doi.org/10.59818/jpm.v3i1.221>
- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Pascasarjana). <https://eprints.unm.ac.id/12626/>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018, December). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 1). <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.525>
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 6(02), 161-164. <https://doi.org/10.26740/pensa.v6i02.23361>
- Nurdianti, E., & Jumiatin, D. (2021). Peran guru dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran jarak jauh. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3), 266-274. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i3.p%25p>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5-6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020, October). Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun. In *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"* (Vol. 1, No. 1).
- PERMENDIKNAS NO. 58. (2009). Permendiknas No. 58 Tahun 2009.
- Rusmini, S., & Budiana, D. (2010). Upaya Guru Meningkatkan Keterampilan Dasar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 5. *penjasor*, 67.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Wote, A. Y. V., Sasingan, M., & Yunita, K. (2020). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media congklak pada siswa kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107-111. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>