

PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUH KEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK-ANAK USIA ANTARA 5-6 TAHUN

Enok Dewi¹, Enceng Mulyana², Fifiet Dwi Tresna Santana³

¹ TK Alamanda, Bandung

² IKIP Siliwangi, Cimahi

³ IKIP Siliwangi, Cimahi

¹dewiawp1@gmail.com, ²mulyana@stkipsiliwangi.ac.id, ³fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The basis of this study is the results of preliminary study research showing the condition in the field in the aspect of social-emotional intelligence in children aged between 5-6 years is still low. There are children when participating in activities in learning and playing are still fighting over each other's stationery or toys belonging to their friend. When given a group assignment children cannot do it and tend to play individually and are impatient of waiting for their turn to play. Congklak game is very good to be a learning media in developing children's social-emotional development. The purpose of this study is none other than wanting to know the use of the congklak game media in developing social-emotional development in children aged 5-6 years at Alamanda. While this type of research is included in CAR or classroom action research, which is carried out through the planning stage, implementation, observation, and reflection. While in the subject of this study were children aged between 5-6 years old Almanda Kindergarten, totaling 18 children and techniques in collecting data by observation and interview. While the data obtained in analysis, the results obtained in the first meeting or cycle I amounted to 44%, and in the second meeting amounted to 55%. While in cycle I at the first meeting obtained 83% of the data was obtained, and in the second meeting the data obtained was 94%. Thus it can be concluded that the game congklak can develop social-emotional development in children between the ages of 5-6 years at Alamanda Kindergarten.

Keywords: Congklak Game, Social-Emotional Development

ABSTRAK

Dasar penelitian ini adalah hasil data penelitian studi awal yang menunjukkan kondisi dilapangan dalam aspek kecerdasan sosial emosional pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun masih rendah. Terbukti ada anak ketika mengikuti kegiatan dalam belajar dan bermain masih saling berebut alat tulis ataupun mainan milik temannya. Ketika diberi tugas kelompok anak-anak tidak dapat melakukannya dan cenderung bermain secara individu dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain. Permainan congklak sangatlah baik untuk dijadikan media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan sosial emosional anak. Maksud penelitian ini tiada lain adalah ingin mengetahui pemanfaatan media permainan congklak dalam menumbuh kembangkan sosial emosional pada anak-anak yang berusia 5-6 tahun TK Alamanda. Sedang dalam jenisnya penelitian ini termasuk kedalam PTK atau penelitian tindakan kelas, yang dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan dalam subjeknya penelitian ini adalah anak usia-anak yang berusia antara 5-6 tahun TK Alamanda yang berjumlah 18 orang anak. Dan Teknik dalam pengumpulan datanya dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan datanya yang dianalisis dengan cara statistik deskriptif. Berdasarkan datanya yang diperoleh secara analisis maka hasil yang didapat dalam pertemuan kesatu atau siklus I sebesar 44%, dan di pertemuan yang kedua sebesar 55%. Sedangkan di siklus ke II pada pertemuan kesatu didapatkan data 83%, dan di pertemuan keduanya data yang didapat sebesar 94%.

Kata Kunci: Permainan Congklak, Perkembangan Sosial Emosional

PENDAHULUAN

Usia anak-anak merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan manusia. Pada masa ini kepribadian anak belum terbentuk, sehingga kecerdasannya perlu dilatih dan dikembangkan menjadi individu-individu yang memiliki karakter akhlak mulia. Salah satu kecerdasan yang dianggap penting untuk dilatih dan dikembangkan pada anak-anak adalah kecerdasan sosial emosional.

Menurut Nuraeni (2020) bahwa kompetensi sosial pada kelompok bermain akan terbangun melalui bermain dengan hal-hal yang sangat sederhana seperti bermain masak-masakan atau bermain peran, serta mentaati aturan dalam kelompoknya. Dengan begitu kama kompetensi sosial anak dapat terbangun.

Perkembangan emosi anak dapat dikatakan suatu proses yang kompleks, yang berhubungan dengan karakter, perasaan reaksi, serta konsep dan harga diri. emosi serta perasaan akan sangat berperan untuk memainkan segala hal pengalaman dalam hidup, dalam bekerja, dalam bermain, dalam belajar, serta dalam berinteraksi sesama manusia (Fridani dkk., 2014). Sedangkan perkembangan sosial adalah dapat dikatakan proses yang muncul dimana anak-anak belajar tentang diri dan orang disekitarnya serta tentang membangun dan merawat pertemanan. Perkembangan sosial dipengaruhi oleh sejumlah agen sosial dan afiliasi: rumah dan keluarga, keberadaan anggota keluarga, kepatuhan

berbasis kelompok, seting penitipan dan Pendidikan anak, teman bermain, tetangga dan media.

Dari analisa penelitian dilapangan, ditemukan permasalahan berkaitan dengan kecerdasan sosial emosional. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya anak yang tidak sabar dalam menunggu giliran bermain dan akan cepat marah ketika merasa dicurangi, juga tidak mau menerima kekalahan. Permasalahan lain juga ditemukan ketika diberi tugas berkelompok, anak lebih senang mengerjakannya sendiri, tidak mentaati aturan dan tidak berdisiplin ketika mengantri untuk memasukan bola kedalam keranjang. Anak tidak peduli dengan teman ketika mendapat kesulitan. Ketika seledai bermain anak tidak membereskan mainannya dan pergi meninggalkan begitu saja.

Pendidikan pada masa anak-anak, seperti pendidikan di TK adalah salah satu tempat untuk menggali semua potensi yang ada pada individu anak melalui berbagai permainan yang dijadikan media pembelajaran, melalui media tersebut guru harus dapat menstimulasi semua aspek perkembangan yang ada pada diri anak diantaranya aspek tumbuh kembang sosial emosional.

Stimulus terhadap kecerdasan sosial emosional yang diberikan kepada anak-anak akan sangat berdampak pada pola karakter anak hingga ia dewasa. Cara yang dapat digunakan dalam menumbuhkan kembangkan sosial emosional anak yaitu dengan menggunakan metode bermain congklak. Den-

ISSN :2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.3 | Mei 2020

gan menggunakan metode bermain congklak ini, diharapkan anak dapat berinteraksi dengan anak lain dan belajar mengelola emosinya dengan cerdas. Sujartiningasing (2015) mengatakan bahwa permainan congklak merupakan sebuah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan sebanyak dua orang.

Di lihat dari latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan permainan congklak sebagai media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan sosial emosional pada anak.

Menurut Goleman (Winarti. S, 2012) Ciri-ciri kecerdasan emosional mempunyai lima komponen, yaitu :1, Sadarnya diri dalam mengetahui perasaan kita yang akan berguna untuk pengambilan keputusan sebagai tolak ukur terhadap kemampuan dan kepercayaan diri. 2, Pengaturan diri, yaitu untuk menangani emosi menurut kata hati sehingga mampu untuk mengembalikan diri dari perasaan emosi yang sangat kuat. 3, Motivasi diri, yang meliputi dorongan untuk maju dalam berprestasi, mempunyai komitmen, dapat inisiatif dan beroptimisme. 4, empati, empati sangatlah berbeda dengan pengertian simpati, empati cenderung kedalam sebuah perasaan yang dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang disekeliling kita. Empati itu sendiri meliputi: memahami perasaan orang disekeliling kita atau orang lain dan memahami kebutuhan orang lain, 5, Keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan salah satu seni dalam menghadapi emosi yang ada pada orang lain, dan merupakan kecakapan hidup. yaitu meliputi: pengaruh, komunikasi, manajemen konflik,

kepemimpinan, membangun ikatan, kolaborasi dan kooperatif.

Untuk mencapai kelima unsur kecerdasan emosi diatas terhadap anak-anak, tentunya tidak semudah membalikan telapak tangan, akan tetapi perlunya diadakan pelatihan melalui pembiasaan perilaku yang baik dari pribadi anak dengan bimbingan orang dewasa. Dan tentunya harus disediakan suatu alat pembelajaran yang merupakan salah satu media yang dapat menstimulus dan berinteraksi dengan anak sehingga dapat diamati, dan diteliti tentang tumbuh kembangnya sosial emosional anak yang dihasilkan sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Tim Playplus Indonesia (2016:86) bahwa di Yogyakarta permainan congklak dikenal dengan Dakon, menurut Bahasa jawa kata tersebut berasal dari kata dhaku yang berarti mengakui sesuatu sebagai miliknya atau diakui. Dakon tersebut sering dimainkan oleh anak perempuan. Selain itu permainan congklak juga merupakan sebuah permainan jaman dulu yang dimainkan secara berpasangan dengan menggunakan papan congklak dari bahan kayu dan ditengah-tengahnya diberi lubang, pada saat bermain lubang-lubang tersebut diisi oleh cangkang kerang atau biji bijian sebagai alat pasangan papan congklak yang dimainkannya. Tetapi peneliti beranggapan bahwa permainan congklak tersebut merupakan permainan edukatif yang bisa dijadikan media pembelajaran anak-anak dalam menumbuh kembangkan sosial emosionalnya, karena dalam bermain congklak anak akan terlihat dari ketercapaian aspek kesabaran, kejujuran ketika menyebarkan satu persatu biji congklak pada setiap lubang sampai biji tersebut habis

ISSN :2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.3 | Mei 2020

dan mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu dalam permainan congklak juga dapat dijadikan motivasi seperti rasa optimis dalam menyelesaikan permainannya, berempati terhadap teman, bersikap sportif dan jujur dalam bermain sehingga anak tidak akan melakukan kecurangan dengan memasukan dua atau tiga biji congklak dalam satu lubang yang sama atau melewati satu lubang lainnya. Bahkan lawan bermain terlatih untuk memperhatikan dengan seksama ketika temannya sedang bermain, sehingga bukan hanya anak yang sedang bermain saja yang akan memperoleh dampak dari kegiatan bermain congklak tersebut tetapi lawan main bahkan teman-teman yang melihatnya juga akan terpengaruh dengan permainan congklak ini. Permainan congklak ini dapat dikategorikan juga sebagai strategi guru dalam mengetahui tumbuh kembangnya sosial emosional pada anak-anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Media pembelajaran merupakan jenis komponen dalam lingkungan bermain anak yang dapat merangsang dalam belajar (Guslinda, R K, 2018). Sedangkan menurut Rita (Guslinda, R, 2018) berpendapat bahwa “Media (alat) dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan secara deskriptif maupun demonstrasi yang tertentu ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun, media merupakan alat atau fisik yang bisa memberikan pesan serta dapat memberikan rangsangan terhadap anak didik untuk belajar”.

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan sosial emosional anak dapat

lebih meningkat secara optimal melalui sebuah permainan congklak. Dan para pendidik diharapkan ada komitmen untuk menjadikan pendidikan anak-anak seperti di TK lebih profesional.

METODOLOGI

Penelitian tindakan kelas ini, atau *action research*, bermaksud memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Hendriana dan Afrilianto (2017) bahwa PTK atau penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kegiatan dalam penelitian yang mempunyai sifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki/meningkatkan praktek belajar dikelas secara profesional.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia antara 5-6 tahun dengan jumlah 18 orang, dan tenaga pendidik kelompok B TK Alamanda yang berjumlah 2 orang. Jadi jumlah individu yang terekumpul pada penelitian ini adalah sebanyak 20 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia antara 5-6 tahun TK Alamanda yang berjumlah 18 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 9 orang dan siswa perempuan 9 orang dan 2 orang pendidik TK Alamanda, dan peneliti sendiri sebagai subjek dari penelitian.

1. Cara Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen.

Data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara observasi kepada anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui wawancara kepada guru kelas.

2. Analisis Data

Dalam analisis data ini setelah melaksanakan penelitian, maka data-

ISSN :2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.3 | Mei 2020

data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan selanjutnya akan dianalisis kedalam bentuk deskriptif. Analisis data menurut Sugiono (Muzdalifah, 2015) merupakan tahapan serta susunan data secara sistematis yang didapatkan melalui hasil dari wawancara dan catatan dari lapangan serta bahan lain-lainnya. Analisis data dibuat secara pengorganisasian, penjabaran, penyusunan, serta pemilihan data sebagai bahan untuk dipelajari, yang selanjutnya akan dibuat kesimpulan untuk disampaikan terhadap orang lain. Sedangkan Kemmis dan Taggart (2010) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan terdiri dari rencana (*planning*), bertindak (*acting*), mengamati (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan secara terus menerus melalui beberapa sampai penelitian tersebut berhasil sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan dari dua pendapat diatas, maka analisis data sangatlah perlu dilakukan agar hasil yang didapat menjadi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Sehingga berguna dan bermanfaat serta dapat dijadikan solusi bagi peneliti selanjutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti ingin mengetahui hasil dari penerapan permainan congklak terhadap tumbuh kembangnya sosial emosional anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun di TK Alamanda.

Adapun data yang akan disajikan adalah data awal, yaitu data siklus kesatu dan data siklus kedua. Hasil penelitian berupa hasil penilaian yang diperoleh dari evaluasi melalui observasi yang

dilakukan oleh peneliti tentang tumbuh kembangnya sosial emosional dengan metode permainan congklak pada anak-anak yang berusia antara usia 5-6 tahun di TK Alamanda.

Gambaran siklus yang disajikan Pada siklus kesatu dan pertemuan kesatu dilaksanakan pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil karena hanya mencapai 44%, hal tersebut dapat dikatakan bahwa peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar pada anak. Anak lebih tertarik berbicara sendiri setelah diperlihatkan mainan congklak dan belum memahami aturan permainan congklak.

Pada siklus kesatu dalam pertemuan kedua kualitas belajar anak meningkat hingga 55%, ini berarti terjadi peningkatan dalam kecerdasan sosial emosional anak. Terbukti anak mulai memahami aturan permainan congklak. Walau terjadi peningkatan tetapi tingkat keberhasilannya belum maksimal, maka perlu tindak lanjutan yaitu dengan siklus dua.

Pada siklus kedua dan pertemuan kesatu terjadi peningkatan dalam kecerdasan sosial emosional anak sebesar 83%. Hal ini terlihat dari jumlah anak yang memahami aturan permainan semakin meningkat dan anak sudah dapat bersabar dalam menunggu giliran bermain.

Pada siklus kedua dan pada pertemuan kedua, ada peningkatan yang sangat tinggi dalam pembelajaran yaitu sebesar 94%. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah keseluruhan anak merasa senang bermain congklak dan membereskan kembali mainan yang sudah dipakainya.

Hasil perkembangan pembelajaran dapat terlihat dari table berikut:

Tabel 1
Pembelajaran Permainan Congklak

Pembelajaran		Presentase
Siklus ke I	Pertemuan ke I	44%
	Pertemuan ke II	55%
Siklus ke II	Pertemuan ke I	83%
	Pertemuan ke II	94%

Pembahasan

Tujuan dari penelitian tersebut dalam pembelajaran yaitu menumbuh kembangkan sosial emosional anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun di TK Alamanda. Berdasarkan analisa dilapangan dari hasil pembelajaran pada siklus kesatu dan kedua menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan permainan congklak dapat menumbuh kembangkan sosial emosional anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun di TK Alamanda.

Dengan penerapan permainan congklak di TK Alamanda, kecerdasan social emosional meningkat signifikan dengan terbukti dari data yang didapatkan dari guru kelasnya yang mengatakan anak-anak lebih mudah diarahkan dan dapat mengikuti aturan permainan. Anak lebih bersabar menunggu dalam segala hal seperti dalam antrian untuk melakukan sesuatu, serta tidak mudah marah. Anak lebih tertib ketika mengantri untuk mencuci tangan dan membereskan kembali peralatan yang sudah digunakannya. Respon dari anak dengan penerapan permainan congklak ini sangat antusias, anak-anak ter-

lihat menikmati dan senang dengan permainan congklak.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh sebuah penelitian yang telah dilakukan Qoyyimah (2016) dengan judul penelitian “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA Baitul Muta'allim” dan hasilnya menunjukkan ada peningkatan perkembangan dari 56% menjadi 71%.

Hasil penelitian yang dilakukan tersebut sejalan dengan pendapat yang telah dikatakan oleh Adams (dalam Afrianti. N, 2014) bahwa permainan edukatif merupakan semua jenis permainan yang di rancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran bagi orang-orang yang memainkannya, termasuk didalamnya permainan jaman dahulu yang dapat dijadiakan sebuah pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dan hasil analisa dilapangan terhadap penerapan permainan congklak sebagai media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan sosial emosional pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa ada peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan media permainan congklak anak bisa belajar bersabar dalam menunggu giliran, berbagi bersama teman tentang komponen-komponen yang terdapat dalam permainan congklak, peduli terhadap teman dengan membantu temannya dalam mengisi lubang-lubang congklak dengan kerikil dll, serta bertanggung jawab dengan merapikan kembali mainannya, mem-

punyai sipat jujur dengan mengisi lubang congklak sesuai jumlah yang telah ditentukan, serta dapat bekerja sama dengan teman-temannya.

Maka dengan demikian berdasarkan hasil penelitian, peneliti yakin bahwa permainan congklak merupakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan menumbuh kembangkan sosial emosional pada anak-anak yang berusia antara 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, N (2014). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial Emosional Anak Usia Dini. Bandung: Universitas Islam Bandung.
- Winarti, S (2012). Kecerdasan Emosional. Etheses.uin-malang.ac.id
- Fridani, L. dkk., (2014). Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Guslinda, (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Hendriana, H., & Afrilianto, M. (2017). Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Bandung: Refika Aditama.*
- Kemmis & Mc. Taggart. (2010). *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Muzdalifah, (2015) Penerapan Strategi *Physical Sel-assessment* Dalam Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan Untuk Meningkatkan kejujuran Siswa. Retrieved from: http://repository.upi.edu/281808/6/s_PKN_1103110Chafter3.pdf.
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Pro-

gram Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 6-15.

- Qoyyimah, (2016). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA Baitul Muta'allim. *E journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 2(2). Retrieved from: <http://ejournal.undiksha.ac.id>
- Sujiartiningsih, (2015). Permainan Tradisional. Tangerang: PT Pantja Simpati.
- Tim Playplus Indonesia. (2016). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Bandung: Erlangga.