Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026

Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF CONGKLAK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK PERMATA IBU DI DUMAI

Eka Delviana[1], Asri Neli Putri[2]

[1]Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau

[2]Prodi PG PAUD, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.88, Kp. Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28156.

Email: ekadelvianadmi85@gmail.com, asrineliputri@iptar.ac.id

ABSTRAK

Prinsip utama PAUD adalah bermain sambil belajar. Bermain menjadi wahana utama untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara alamiah. Ini berarti, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan yang mengandung edukasi sehingga anak dapat menyerap pembelajaran yang tersirat dari permainan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini di tk permata ibu di dumai. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre and post test without control*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 anak didik. Hasil penelitian menerangkan bahwa rerata perkembangan kognitif anak usia dini sebelum diberikan permainan edukatif congklak adalah 72,90 dan sesudah diberikan permainan edukatif congklak menjadi meningkat menjadi 84,30. Sedangkan rerata perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebelum diberikan permainan edukatif congklak adalah 76 dan sesudah diberikan permainan edukatif congklak menjadi meningkat menjadi 83,30. Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai.

Kata kunci: *congkak, kognitif dan sosial emosional*

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026

Palagiarism Check 02/234/67/78

ABSTRACT

The main principle of PAUD is to play while learning. Play is the main vehicle to stimulate all aspects of children's development naturally. This means that learning can be done with various kinds of games that contain education so that children can absorb the learning implied from the game. The purpose of this study is to determine the influence of educational games on the cognitive and social-emotional development of early childhood in Permata Ibu Kindergarten in Dumai. The type of research used is quantitative with a Quasi Experimental research design. The research design used was pre and post test without control. The sample in this study was 10 students. The results of the study explained that the average cognitive development of early childhood before being given the educational game was 72.90 and after being given the educational game the congklak increased to 84.30. Meanwhile, the average social-emotional development of early childhood before being given the educational game of congklak is 76 and after being given the educational game of congklak it increases to 83.30. Based on the paired sample t-test, a sig value of 0.000 < 0.05 was obtained. From these results, the researcher concluded that there was an influence of educational games on the cognitive and social-emotional development of early childhood at Permata Ibu Kindergarten in Dumai.

***Keywords**: congkak, cognitive and social-emotional*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini melibatkan pengembangan spiritual, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk diri sendiri dan masyarakat, yang bertujuan untuk mengubah sikap dan membangun manusia. Pendidikan Usia Dini (PAUD) adalah upaya pelatihan dan pemberian rangsangan pendidikan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani. PAUD merupakan fondasi penting untuk membentuk

kepribadian, kognitif, sosial-emosional, motorik, nilai agama dan moral anak sebelum memasuki jenjang sekolah dasar.

Sistem pendidikan nasional, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Pada periode ini, anak berada pada masa emas *(*golden *age)* yang sangat menentukan arah perkembangan kemampuan berpikir, sikap dan keterampilan di masa mendatang. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi lima aspek perkembangan anak antara lain perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), perkembangan kognitif (daya pikir, daya cipta, dan pengetahuan), perkembangan sosial emosional (kecerdasan emosi), perkembangan bahasa (komunikasi berbahasa dan keaksaraan), perkembangan nilai agama dan moral (sikap, prilaku, moral, dan beragama).

Negara maju ditandai dengan standar hidup yang sangat tinggi, didukung oleh infrastruktur modern, ekonomi yang stabil dan tinggi, kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul, penguasaan teknologi dan inovasi, angka pengangguran rendah, stabilitas politik dan sosial, indeks pembangunan manusia tinggi. Untuk mencapai karakteristik tersebut mereka menitikberatkan pada pendidikan usia dini sebagai pilar utama.

Negara maju seperti Finlandia, Jepang, dan Korea Selatan telah menerapkan kebijakan pemerataan pendidikan secara efektif, didukung oleh sistem pendanaan yang kuat serta distribusi sarana prasarana yang merata (Marleni et al., 2025). Kurikulum berbasis kompetensi, STEM, dan pembelajaran kontekstual menjadi pendekatan utama dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Guru memperoleh pelatihan profesional berkelanjutan serta kesejahteraan yang tinggi sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital semakin memperkuat model pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap kebutuhan siswa. Negara maju lebih menekankan pengembangan kognitif dan emosional, sedangkan negara berkembang lebih fokus pada pelatihan keterampilan hidup praktis (Ramadhani, 2022.).

Berdasarkan Statistik Pendidikan Anak Usia Dini Paud Tahun 2024-2025 yang dikeluarkan oleh Kementrian Dasar dan Menengah 2024/2025, satuan pendidikan anak usia dini formal untuk tingkat TK di Indonesia sebesar 96.645, peserta didik TK sebesar 3.742.154 dan Pendidik dan Tenaga Pendidik (PTK) sebesar 380.790 (Pusdatin Kemendikbud Indonesia, 2024). Berdasarkan data induk satuan pendidikan portal data kemendikdasmen tahun 2026 jumlah satuan pendidikan TK di Indonesia sebesar 133.167, jumlah pendidik dan tenaga kependidikan aktif sebesar 434.465 dan jumlah peserta didik aktif sebesar 5.180.903 (Data Induk Satuan Pendidikan 2025). Sedangkan perkembangan Kota Dumai jumlah sekolah pada tahun 2023/2024

sebesar 94 sedangkan pada tahun 2024/2025 sebesar 99, guru pada tahun 2023/2024 sebesar 545 sedangkan pada tahun 2024/2025 sebesar 577 dan murid TK pada tahun 2023/2024 sebesar 4755 dan pada tahun 2024/2025 sebesar 4647(BPS Kota Dumai, 2023).

Dari data tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa satuan pendidik, guru pendidik dan peserta didik setiap tahunnya mengalami peningkatan. Dengan adanya peningkatan ini dan didukung oleh undang-undang, maka pemerintah menitikberatkan pada peningkatan kualitas pendidikan bagi perkembangan anak usia dini. Seperti perbaikan dan peningkatan kualitas serta strategi pencapaian pada kurikulum, memberikan bimbingan, pelatihan dan beasiswa pada guru-guru serta membangun dan perbaikan terhadap sarana dan prasarana satuan pendidikan.

Prinsip utama PAUD adalah bermain sambil belajar di mana anak usia dini (0-6 tahun) belajar melalui eksplorasi, manipulasi benda, dan interaksi sosial yang menyenangkan tanpa paksaan. Bermain menjadi wahana utama untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak (kognitif, motorik, fisik, bahasa, sosial-emosional dan nilai agama dan moral anak) secara alamiah. Ini berarti, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan yang mengandung edukasi sehingga anak dapat menyerap pembelajaran yang tersirat dari permainan tersebut.

Perkembangan kognitif difokuskan bagaimana anak secara aktif membangun pikiran mereka, dan kemudian bagaimana perubahan berpikir dari satu tahap ketahap berikutnya dalam satu perkembangan (Azizah et al., 2024). Anak usia dini belum mampu memahami konsep matematika abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Rianti, et al 2025). Mereka lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman dapat membantu anak memahami konsep berhitung secara efektif, sekaligus memenuhi kebutuhan perkembangan sosial dan kognitifnya.

Perkembangan sosial-emosional mengacu pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh emosi tertentu yang mengelilingi kehidupan awal dan dialami melalui interaksi dengan orang lain. Pertumbuhan sosial-emosional adalah perubahan tingkah laku yang disertai dengan emosi-emosi tertentu yang berasal dari hati. Perkembangan sosial adalah pertumbuhan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosi adalah representasi emosi seseorang melalui kata-kata perilaku seperti ekspresi wajah dan tindakan lain (verbal atau non-verbal), mengelola, dan mengekspresikannya (Nurhayati et al., 2020).

Permainan menjadi sarana penting dalam pembelajaran anak usia dini karena menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan alami. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif tetapi juga sosial, emosional, dan motorik secara holistik. Permainan memiliki peran besar dalam dunia anak-anak, sehingga dapat menjadi media efektif untuk mengajarkan konsep berhitung secara menyenangkan.

Permainan yang berperan dalam perkembangan anak usia dini adalah permainan yang mempunyai aturan. Permainan yang mempunyai aturan dapat berupa permainan kartu atau permainan meja dan dapat pula berupa permainan *outdoor* yang di mainkan diluar ruangan. Contoh dari permainan dengan aturan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang berkembang di masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun yaitu congklak, gobak sodor, engklek, dan bentengan. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial, budaya, dan edukatif (Fadhilah et al., 2026).

Permainan congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda. Di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan congklak, di Filipina disebut sungka, di Sri Lanka dikenal dengan cangka, di Thailand tungkayon, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Ada juga yang menyebutnya dhakon atau congkak seperti daerah-daerah yang ada di pulau Jawa. Permainan tradisional congklak, merupakan salah satu media anak usia dini yang dapat mencangkup semua aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik dan bahasa. Dengan bermain anak memiliki banyak kesempatan berekslporasi, mengeksperiskan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Selain itu anak bisa bersosialisasi dengan orang lain.

Implementasi permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri pada siswi kelas V di MIN 1 Rokan Hulu berada pada kategori “Tinggi” 13 orang siswa 65% (Supriyatna & Sinurat, 2026). Permainan tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitifpada anak kelompok A di Ra Thariqul 'Izzah Mataram tahun pelajaran tahun 2020/2021. Nilai rata-rata adalah 61,25%dari18 orangsiswadenganketuntasan klasik 44,44% dengan kategori kurang baik dan tidak tuntas, dimana terdapat 8 siswa yang tuntas dan10 siswa yang belum tuntas. Sedangkan siklus II nilairata-rata siswa meningkatkan menjadi 75,25% dengan ketuntasan klasik sebesar 88,88% ini sangat baik dan tuntas dengan siswayang tuntas adalah 12 siswa dari 18 siswa (Ardianti, 2022). Media congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Anak mampu menghitung biji dalam congklak, anak mampu menjumlahkan biji dalam congklak, anak mampu mengurangi biji dalam permainan congklak, anak mampu bermain secara bersama. Maka penelitian ini dinyatakan efektif bagi anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong (Anisa et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan dan uraian di atas, maka penulis tertarik dan menitik beratkan pada karya ilmiah ini dengan judul “Pengaruh Permainan Edukasi Congklak terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Permata Ibu di Dumai”.

Dari penjelasan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui rerata perkembangan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah melaksanakan permainan edukatif congklak di TK Permata Ibu di Dumai.

2. Mengetahui rerata perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebelum dan sesudah melaksanakan permainan edukatif congklak di TK Permata Ibu di Dumai.
3. Mengetahui pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif anak di TK Permata Ibu di Dumai.
4. Mengetahui pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak di TK Permata Ibu di Dumai.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen* yaitu menguji coba suatu intervensi pada sekelompok subjek atau tanpa kelompok pembanding namun dilakukan randomisasi untuk memasukan subjek kedalam kelompok perlakuan atau kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre and post test without control*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Ibu di kelurahan Ratu Sima kecamatan Dumai Selatan, Dumai. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Mei sampai 11 Juni 2026 dalam semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di TK Permata Ibu tahun 2025/2026 sebanyak 10 orang terdiri dari 2anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Yang diambil dari kelompok B1, B2 dan B3.

D. Teknik Pengumpulan Data

- **Teknik observasi:** Teknik ini dimaksudkan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap subjek yang diteliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, dengan mengisi lembar observasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti mengamati yaitu sebagai berkut:

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 tradisonal 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 sosial emosional anak usia dini di TK Permata Ibu.

- **Teknik dokumentasi:** Yaitu cara yang digunakan untuk memperoleh data, tentang penggunaan media gambar serta mengenai jumlah anak dengan menggunakan kamera.

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

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

Tabel 1. Indikator Media Permainan Tradisional Congklak

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Penggunaan media permainan tradisional congklak	Cara bermain congklak	Mengenal ukuran besar-kecil, dan jumlah banyak-sedikit Mengamati permainan congklak Mengembangkan kosentrasi Sabar menunggu giliran bermain Melatih kejujuran Melatih kepercayaan diri

		Mengenali emosi orang lain Merasa senang dan ceria

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

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Kognitif di TK Permata Ibu

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Perkembangan kognitif	Belajar dan pemecahan masalah	Anak dapat memecahkan masalah Menerapkan pengetauan dan pengalaman baru Menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
	Berfikir logis	Menyusun perencanaan permainan Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
	Berfikir simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1-20 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung Mencocokan bilangan dengan lambang bilangan

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. Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Sosial Emosional di TK Permata Ibu

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Perkembangan sosial-emosional	Kesadaran diri	Memperlihatkan kemampuan diri Mengenal perasaan sendiri
	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	Tahu akan haknya. Menaati aturan kelas

		Mengatur diri sendiri.
	Perilaku sosial	Bermain dengan teman sebayanya. Mengetahui perasaan temannya Merespon secara wajar Bersikap kooperatif dengan teman Menunjukan sikap toleran Mengekspresikan emosi

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

F. Teknik Analisis Data

- **Analisis Univariat:** Analisis Univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel peneltian. Dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari setiap variabel.
- **Analisis Bivariat:** Analisa *Bivariat* adalah analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berpengaruh atau berkolerasi. Peneliti terlebih dahulu harus menguji Jika data tersebut normal maka dapat digunakan teknik analisis Uji *paired sample T test*. Sebaliknya jika data tidak normal maka menggunakan uji *wilcoxon.* Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari < 0,05, maka Ha diterima, sebaliknya, jika nilai Asymp.sig. (2-tailed) lebih dari > 0,05, maka ha ditolak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rerata Perkembangan Kgnitif Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

Analisa univariat adalah analisa yang digunakan untuk melibatkan data mengenai variabel penelitian. Hasil analisa univariat yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4. Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KOGNITIF PRE	10	55.00	84.00	72.9000	7.86624
KOGNITIF POST	10	66.00	97.00	84.3000	8.70568
VALID N (LISTWISE)	10				

Dari tabel 3.1.1 diatas, dari data tersebut sebanyak 10 responden dapat dijelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini sebelum diberikan perlakuan permainan congklak adalah nilai minimum sebesar 55, nilai maximum sebesar 84, nilai rata-rata mean sebesar 72,9 dan nilai standar deviation adalah sebesar7,86. Sedangkan untuk perkembangan kognitif anak usia dini setelah diberikan perlakuan permainan congklak mengalami peningkatan yaitu nilai minimum sebesar 66, nilai maximum sebesar 97, nilai rata-rata mean sebesar 84,3 dan nilai standar devisiasinya sebesar 8,70. Peningkatan ini disebabkan oleh adanya minat dan fokus anak-anak terhadap permainan congklak serta mau menerapkan peraturan sebelum dan sesudah permainan, sehingga anak rutin untuk menghitung bilangan. Selain itu, anak juga cakap untuk berpikir dan menerapkan langkah apa yang akan dilakukan pada saat gilirannya

Hal ini sesuai dengan penelitian tentang dampak permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di KB Nurul Marifah menunjukkan peningkatan skor hasil belajar secara deskriptif, meskipun tidak signifikan secara statistik deskriptif, di mana rata-rata pretest adalah 8,50 dengan deviasi standar 1,506, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 16,10 dengan deviasi standar yang lebih tinggi, yaitu 3,518 . Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami kemajuan dalam kemampuan berhitung setelah bermain congklak (Rianti et al., 2025).

Berdasarkan peningkatan keefektivan media congklak terhadap pembelajaran matematika bisa di lihat dari mulai yang terendah 17,11% sampai yang tertinggi 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37%. Efektivitas pembelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan media permainan congklak mengalami peningkatan dengan rata-rata angka 44,37% (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Penelitian membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, karena lebih dari 75% anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan congklak. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa strategi yang dilaksanakan pada siklus III terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan

berhitung anak usia dini melalui kegiatan yang bermakna, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Siti Az-Zahra et al., 2026). Sedangkan berdasarkan penelitian lain perkembangan kognitif pada kelompok intervensi yang terendah ada pada kategori BB (belum berkembang) dengan jumlah responden sebanyak 11 anak (57.9%), kemudian setelah dilakukan permainan tradisional congklak sebanyak 4 anak(21.1%) sudah masuk kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Pada kelompok control kemampuan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah yang tertinggi berada pada kategori BB (belum berkembang) sebanyak 13 anak (68.4%). Data diatas juga didapatkan mengenai perkembangan kognitif ttertinggi pada kategori BSB (berkembang sangatbaik) dengan jumlah 15 anak (78.9%), semakin tinggi kategori tersebut maka perkembangan kognitif anak akan semakin baik. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak menjadi sesuai yang diharapkan yaitu karena anak masih ada yang belum fokus dalam mengikuti permainan tradisional congklak. Faktor lain pada saat dilingkungan sekitar terutama keluarga yang harus memberikan stimulus positif terhadap perkembangan kognitif anak (Susilawati et al., 2021).

B. Rerata Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

Tabel 5. Frekuensi Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
sOSIAL-EMOSIONAL PRE		10	71.00	87.00	76.0000	5.12076
SOSIAL-EMOSIONAL POST		10	77.00	93.00	83.3000	4.90011
VALID N (LISTWISE)		10				

Dari tabel 3.1.2 di atas, dari data tersebut sebanyak 10 responden dapat dapat dijelaskan bahwa perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebelum diberikan perlakuan permainan congklak adalah nilai minimum sebesar 71, nilai maximum sebesar 87, nilai rata-rata mean sebesar 76 dan nilai standar deviation adalah sebesar 5,12. Sedangkan untuk perkembangan kognitif anak usia dini setelah diberikan perlakuan permainan congklak mengalami peningkatan yaitu nilai minimum sebesar 77, nilai maximum sebesar 93, nilai rata-rata mean sebesar 83,3 dan nilai standar devisiasinya sebesar 4,9.

Hal ini disebabkan oleh adanya kesabaran anak-anak dalam menunggu giliran bermain, dapat berinteraksi langsung dengan teman yang berbeda kelas.

Penelitian lain mengatakan bahwa permainan congklak ini akan membuat sosial emosional anak semakin terasah. Setelah pendidik mencontohkan cara bermain dan aturan permainannya, anak bermain sesuai aturan. Begitu juga dengan interaksi yang terjadi, anak dapat saling mengingatkan cara bermain yang benar jika kawan melakukan kesalahan (Nurhayati, et al 2023).

Berdasarkan hasil pengembangan dari kemampuan sosial emosional pada tabel diatas dapat diuraikan hasil dari siklus I ke siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan dalam kemampuan sosial emosional dengan kapasitas. Anak belum berkembang (BB) dari 30% menjadi 2%, mulai berkembang (MB) dari 35% menjadi 18% dan berkembang sesuai harapan dari (BSH) 35% menjadi 80%. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa pengalaman yang berkembang dari putaran congklak dapat meningkatkan pada kemampuan sosial emosional anak usia dini sebesar 80% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (Nurjani & Sopianti, 2022).

C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

Sebelum dilakukan analisis bivariat, hal yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas data untuk menentukan uji lebih lanjut.

Tabel 6. Uji Normalitas dengan Uji Shapiro-Wilk Pre Test dan Post Test Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Variabel	Signifikan	Alpha	Keterangan
PreTest	0.05	0.330	Normal
PostTest	0.05	0.667	Normal

Berdasarkan tabel 3.2.1 di atas, dapat didimpulkan bahwa pada *pre test* perkembangan kognitif anak usia dini nilai p = 0,330 (> 0,05) artinya data berdistribusi normal dan pada *post test* perkembangan anak usia dini p = 0,667 (> 0.05), artinya data berdistribusi normal. Maka untuk melihat perbedaan suhu pretest dan posttest menggunakan Uji *Paired T Test*.

D. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Congklak

Tabel 7. Uji Normalitas dengan Uji Shapiro-Wilk Pre Test dan Post Test Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Variabel	Signifikan	Alpha	Keterangan
PreTest	0.05	0.114	Normal
PostTest	0.05	0.747	Normal

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Berdasarkan tabel 3.2.2 di atas, dapat didimpulkan bahwa pada *pre test* perkembangan sosial-emosional anak usia dini nilai p = 0,114 (> 0,05) artinya data berdistribusi normal dan pada *post test* perkembangan sosial-emosional anak usia dini p = 0,747 (> 0.05), artinya data berdistribusi normal. Maka untuk melihat perbedaan suhu pretest dan posttest menggunakan Uji *Paired T Test*.

E. Pengaruh Permainan Edukatif Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia Dini di TK Permata Ibu di Dumai

Analisa bivariat dilakukan untuk melihat pengaruh permainan edukasi congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai. Hasil penelitian dikatakan efektif jika *p value* < 0,05, analisis yang digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan intervensi.

Tabel 8. Pengaruh Permainan Edukatif Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Permata Ibu di Dumai

Suhu Tubuh	N	Mean	Min	Max	Std.Dev	P Value	Δ (Selisih)
Sebelum	10	72.90	55.00	84	7.86	0,000	11.4
Sesudah		84.30	66.00	97	8.70		

Berdasarkan tabel 3.3.1 diperoleh hasil rerata perkembangan kognitif anak usia dini sebelum diberikan permainan edukatif congklak adalah 72,90 dan sesudah diberikan permainan edukatif congklak menjadi meningkat menjadi 84,30 dengan selisih nilai sebesar 11,4. Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05, artinya terdapat pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai.

Menurut Mardianti (2022) bahwa nilai perkembangan kognitif kelompok eksperimen pretest mendapatkan nilai rata-rata 39, sedangkan kelompok kontrol pretest rata-rata 37. Kemudian setelah di lakukan 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 pda 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 signifikasi 0,000 < nilai α yaitu 0,05. Berdasarkan pembahasan di atas Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD Cinta Desa Air Putih Kabupaten Bunda Bengkulu Tengah (Mardianti, 2022).

Adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA ALBINA Cilegon dengan signifikasi 0,000 < nilai a yaitu 0,05 (Susanti et al., 2023).

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, adanya pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Permata Ibu di dumai. Hal ini dapat disebabkan dari semakin sering anak melatih bilangan semakin sebelum melakukan permainan semakin cepat pula daya tangkap dan daya ingat anak. Semakin sering anak bermain mengikuti aturan semakin terlatih pula daya pikir anak untuk melakukan strategi atau Langkah apa yang akan diambilnya untuk kedepan.

F. Pengaruh Permainan Edukatif Congklak Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak usia Dini di TK Permata Ibu di Dumai

Tabel 9. Pengaruh Permainan Edukatif Congklak Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Permata Ibu di Dumai

Suhu Tubuh	N	Mean	Min	Max	Std.Dev	P Value	Δ (Selisih)
Sebelum	10	76.00	71.00	87.00	5.12	0,000	7,30
Sesudah		83.30	77.00	93.00	4.90		

Berdasarkan tabel 3.3.2 diperoleh hasil rerata perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebelum diberikan permainan edukatif congklak adalah 76 dan sesudah diberikan permainan edukatif congklak menjadi meningkat menjadi 83,30 dengan selisih nilai sebesar 7,30. Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05, artinya terdapat pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai.

Menurut Mardianti (2022) bahwa 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 ratarata 57 untuk kelas posttest dan rata-rata 48 untuk kelompok kontrol posttest. Hasil paired sampel t-test perkembangan sosial-emosional dengan rata-rata perkembangan sosialemosional anak antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah -17,667 dengan standar deviasi 3,677 dan tobtained -14,425. Pada tingkat signifikan 0,00 derajat kebebasan 8. Dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikasi 0,000 < nilai α yaitu 0,05Yuniar Mardianti.. Berdasarkan pembahasan di atas maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak di PAUD Cinta Desa Air Putih Kabupaten Bunda Bengkulu Tengah(Mardianti, 2022).

Dari penelitian lain menjelaskan adanya kegiatan bermaian congklak berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini di RA Al-Kautsar Pekanbaru. Hal ini terbukti dari nilai pre test yang dilakukan menunjukkan hasil rata-rata 58,3% anak yang masih membutuhkan bantuan. Setelah peneliti melakukan tindakan dengan menunjukkan cara dan aturan bermain congklak sehingga diperoleh hasil post test 2,75% anak yang memerlukan bantuan (Nurhayati et al., 2020).

Berdasarkan hal ini maka peneliti menyimpulkan bahwa permainan edukatif congklak sangat efektif dan efisiensi terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hal ini dapat melatih kesabaran anak dalam bertindak, dapat meningkatkan sosial inetraksi antara anak, meningkatkan rasa empati anak terhadap teman yang kalah.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif dan sosiL-emosional anak usia dini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Rerata perkembangan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah melaksanakan permainan edukatif congklak di TK Permata Ibu di Dumai meningkat (mean sebelum diberikan permainan edukatif congklak sebesar 72,90 meningkat setelah diberikan permainan edukatif congklak menjadi 84,30).
- Rerata perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebelum dan sesudah melaksanakan permainan edukatif congklak di TK Permata Ibu di Dumai meningkat (mean sebelum diberikan permainan edukatif congklak sebesar 76 meningkat setelah diberikan permainan edukatif congklak menjadi 83,30).
- Adanya pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif anak di TK Permata Ibu di Dumai (Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05, artinya terdapat pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa ha1 dapat diterima dan ho1 ditolak)
- Adanya pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak di TK Permata Ibu di Dumai (Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05. Dapat diterik kesimpulan ha2 diterima dan ho2 ditolak artinya terdapat pengaruh permainan edukatif congklak terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di TK Permata Ibu di Dumai).

DAFTAR PUSTAKA

Ardianti, L. (2022). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN. In *Journal of Primary Education* (Vol. 1, Number 1).

Azizah, A. N. 'Ilmi, Putri, A. R., Hakim, A. H. L., Sa'diyah, C., Fernanda, D. I., Kusumastuti, E. W., Heristiana, F. N. H., Mutmainah, F., Rahmadanissa, L. C., Rahmawati, M. S., Meilani, R. D., Agusta, S., Harnanto, T., Putri, T. A., Bunga, V. E., & Ash Sholihah, Z. N. (2024). Kognitif Dalam Perspektif Islam. *Penerbit Tahta Media*, 2.

BPS Kota Dumai. (2023). *Dumai Dalam Angka 2025*. *15*, 1–340.

Data Induk Satuan Pendidikan - JUMLAH Nasional 360 - ASC - 18 Oktober 2025. (n.d.).

Fadhilah, N. A., Yosephine, P., & Marbun, S. (2026). PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI SEKOLAH. *Napak Tilas: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, *1*.

Marleni, L., Pardini, A. S., Kristian, D., Yudisman, A., Asmara, A., & Kashardi, K. (2025). Model Pendidikan Di Negara Maju dan Berkembang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 4379–4385. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4161

Muti Fajar Rianti. (n.d.).

Nurhayati, M.Psi., Anita, Dewi Trisnawati, R. A., & Rizkiya Maisaroh, Feby Rizky, Fira Fahlefi, Mahligai Candra Putri, Riza Ayani, Afraida Hardisa, S. N. (2023). *PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI* (B. Nurfadillah, Ed.; pertama). Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Buah Hati*, *7*(2), 125.

Nurjani, Y. Y., & Sopianti, S. (2022). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di PAUD Al Falah. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, *1*(2), 17–24. https://doi.org/10.37968/anaking.v1i2.296

Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA (MTK) SISWA SEKOLAH DASAR*.

Pusdatin Kemendikbud Indonesia. (2024). Statistik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2023/2024. *Kemendikbud*, 1–23.

Ramadhani, L. N. (n.d.). *ANALISIS PERBANDINGAN POLA ASUH ANAK DI NEGARA MAJU DAN NEGARA BERKEMBANG*.

Salmina, M., Hanum, C. F., Bina, U., Getsempena, B., & Congklak, P. T. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN*. *1*(1).

Siti Az-Zahra, F., Dudin, A., Latif, A., Zulvian Iskandar, Y., Stit, R., & Santang, I. (2026). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI PAUD AL-ISTIQOMAH IMPROVING CHILDREN'S COUNTING ABILITIES AGED 5-6 YEARS THROUGH THE TRADITIONAL GAME CONGKLAK AT AL-ISTIQOMAH PAUD. *SIBATIK JOURNAL | VOLUME*, *5*(3). https://doi.org/10.54443/sibatik.v5i3.4007

Supriyatna, M., & Sinurat, A. R. (2026). *Implementasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Siswi Kelas V di Min 1 Rokan Hulu Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik , baik dalam aspek pengetahuan , keterampila*. *04*(01), 164–172.

Susanti, D., Ilma Insyira, Y., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah, S. (n.d.). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di RA Albina Cilegon*.

Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional "Congklak" Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*, *4*(1), 24–30.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).

YUNIAR MARDIANTI. (2022). *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*. (8.5.2017), 2003–2005.