



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 33-43

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1837

Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun

Erva Haryati¹, Sri Setyowati², Ruqoyyah Fitri³, Andi Kristanto⁴, Nurul Istq'faroh⁵, dan Mohammad Syahidul Haq⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan problem solving anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di RA. Perwanida II Kota Pasuruan, Provinsi Jawa Timur, dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen non-ekuivalen. Kelompok yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelompok B2 sebanyak 19 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B1 sebanyak 19 anak sebagai kelompok kontrol. Kemudian dilakukan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas dari intervensi yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak yang menggunakan media congklak mengalami peningkatan dari nilai post-test 63,2% termasuk kategori Belum Berkembang (BB) menjadi 73,7% termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSH) pada hasil post-test. Dari analisis data, ditemukan pengaruh signifikan pada anak sebelum dan sesudah memainkan congklak, dengan nilai signifikansi 0,001 karena $p \text{ value} \leq \alpha (0,05)$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam perkembangan kemampuan problem solving antara kelompok intervensi dan kontrol. Dengan demikian, permainan congklak memiliki potensi sebagai permainan tradisional yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak-anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Permainan Congklak; Kemampuan Problem Solving; Anak Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT. This study aims to determine the effect of playing congklak on developing the problem-solving abilities of children aged 5-6 years. The research was conducted at RA. Perwanida II in Pasuruan City, East Java Province, using a quantitative non-equivalent experimental method. The groups that were the subjects of the study were group B2 with 19 children as the experimental group and group B1 with 19 children as the control group. Pre-tests and post-tests were then conducted to measure the effectiveness of the intervention. The results of the study show that the problem-solving abilities of children who used the congklak media increased from a post-test score of 63.2%, categorized as Not Developed (ND), to 73.7%, categorized as Very Well Developed (VWD) in the post-test results. From the data analysis, a significant effect was found in children before and after playing congklak, with a significance value of 0.001 since the $p\text{-value} \leq \alpha (0.05)$. It can be concluded that the alternative hypothesis is accepted, which means there is a significant difference in the development of problem-solving skills between the intervention group and the control group. Thus, congklak games have the potential as an effective traditional game to improve problem-solving skills in children aged 5-6 years. Keywords: congklak game, problem-solving skills, children aged 5-6 years.

Keyword : Congklak Game; Problem-Solving Skills; Children Aged 5-6 Years

Copyright (c) 2026 Erva Haryati dkk.

✉ Corresponding author : Erva Haryati

Email Address : 25011545032@mhs.unesa.ac.id

Received 11 Desember 2025, Accepted 13 Januari 2026, Published 13 Januari 2026

PENDAHULUAN

Budaya sebuah bangsa tercermin dalam beragam aspek kehidupan, termasuk dalam bentuk permainan tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan congklak adalah salah satu permainan tradisional yang kaya akan nilai sejarah dan kearifan lokal. Permainan ini telah melintasi batas waktu dan tetap relevan dalam konteks budaya Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan beragam agama, suku, budaya, bahasa, dan pulau. Keragaman ini dapat berdampak positif maupun negatif dalam dunia globalisasi modern. Untuk menjaga kelestarian budaya Indonesia di tengah arus digitalisasi yang deras, kita perlu memiliki literasi budaya yang kuat. Maka, literasi budaya sangat penting dikembangkan untuk masyarakat Indonesia di era digital saat ini, khususnya jenjang pada anak usia dini. Literasi budaya dapat diartikan sebagai kapabilitas individu dalam menghayati dan mengaktualisasikan nilai-nilai budaya sebagai bagian integral dari identitas nasional Indonesia. Literasi budaya membekali siswa dengan kemampuan untuk menghargai keberagaman budaya serta membangun identitas nasional yang kuat. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi tepat sesuai dengan kebutuhan anak, agar anak dapat belajar berinteraksi secara langsung terhadap lingkungan, yaitu melalui permainan tradisional [1].

Bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang di dalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur [2]. Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun merupakan usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya karena periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual [3].

Perkembangan Kognitif terdiri dari beberapa komponen. Komponen perkembangan kognitif terdiri dari berfikir simbolik, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki anak untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapannya. Bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang memproyeksikan situasi yang seharusnya menjadi situasi yang sebenarnya, dalam semangat kesenangan daripada untuk bertahan hidup. Bermain simbolik terjadi ketika anak bermain dengan benda-benda atau sesuatu yang ada disekitarnya, untuk merepresentasikan sesuatu yang tanpa sadar mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak [4].

Gardner dalam Utami, mengemukakan kognitif atau intelegensi merupakan pemikiran yang digunakan dengan baik dan cepat oleh seseorang untuk mengatasi

kondisi dan memecahkan masalah tersebut [5]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengatakan ada tiga aspek kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, yaitu kemampuan pemecahan masalah yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, berpikir logis, di mana mencakup berbagai perbedaan, berencana, pola, berinisiatif, klasifikasi dan mengenal sebab-akibat. Ketiga berpikir simbolik, di mana seseorang dapat kemampuannya untuk mengenali baik itu konsep-konsep bilangan [6].

Piaget menyimpulkan perkembangan kognitif merupakan sebuah istilah dari segala model pemahaman baik berupa persepsi, imajinasi, mengolah makna, penilaian serta penalaran terhadap suatu peristiwa. Pembelajaran kognitif terbaik atas 2 aktivitas yaitu mengingat dan berpikir. Salah satu masalah yang dapat membuat anak berpikir yaitu *problem solving* dimana dengan *problem solving* diharapkan anak dapat memiliki tantangan dalam belajar. Sejalan dengan itu burner mengemukakan pembelajaran dengan menerapkan pemberian masalah dapat membuat anak terpacu dalam mencari konsep. Penerapan metode *problem solving* perlu dikembangkan sejak dini karena dengan pemecahan masalah dapat membuat anak mengembangkan kemampuan kognitif anak atau dapat dikatakan dengan membiasakan *Problem solving* kepada anak sejak dini dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dan mencari jalan keluar. Metode *problem solving* adalah metode yang berpusat kepada anak seperti yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dalam Lestari bahwa *problem solving* memerlukan kesanggupan dalam berpikir, oleh karena itu maka sekolah sudah sewajarnya menerapkan metode *problem solving* dalam memberikan materi pelajaran agar anak terbiasa berpikir kritis dan memecahkan masalah [7].

Salah satu alternatif solusi untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* anak dan berinteraksi dengan orang lain yaitu dengan bermain permainan tradisional. Salah satu permainan yang dapat dimainkan yaitu *Congklak*. *Congklak* adalah salah satu dari permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan karakter sosial anak karena permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari satu anak sehingga interaksi sosial dapat terjadi. Biasanya *congklak* terbuat dari kayu atau plastik yang dilubangi untuk menampung biji-bijian. Lubang berjumlah 16, dan biji-bijian yang disediakan biasanya terdapat pada setiap lubang untuk dibagikan dari lubang satu ke lubang terakhir. Yang mendapat biji terbanyak itulah pemenangnya [8].

Permainan *congklak* dapat memberikan hiburan bagi anak, dapat menghibur kawan yang sedang sedih, memberi maaf dan menerima maaf kawan. Permainan akan tetap menyenangkan walaupun tidak menang. Selain itu bermain permainan tradisional *congklak* membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Hal ini dapat terlihat saat pemain harus membagikan biji *congklak* ke dalam lubang-lubang yang ada pada papan *congklak* satu per satu. Kontak sosial juga akan terjalin saat bermain permainan *congklak* karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama maka berbagai macam informasi dapat tersampaikan saat permainan berlangsung [8].

Penelitian-penelitian yang telah banyak dilakukan mengenai perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun melalui media *congklak*, diantaranya yang dilakukan oleh Humairo, tentang peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi

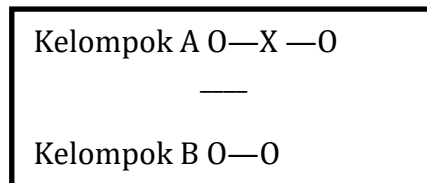
bentuk permainan congklak [9]. Penelitian yang dilakukan oleh Susilawati, tentang modifikasi permainan tradisional "congklak" untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak [10]. Selain itu ada juga penelitian dari Dhiu, membahas tentang pengembangan media permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif (mampu berpikirsymbolik) pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti [11]. Nadila melakukan penelitian tentang pentingnya melatih *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain [6]. Purnamasari, tentang pengembangan literasi budaya melalui permainan tradisional congklak di era digital bagi anak usia dini [1]. Sementara itu penelitian yang dilakukan Rianti, tentang pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Ma'rifah Kec. Kalisat tahun ajaran 2024/2025 [2]. Penelitian yang dilakukan Ati tentang implementasi model ATIK dalam permainan Congklak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun [12], dan Lestari tentang pentingnya mendidik *problem solving* pada anak melalui bermain [6].

Penelitian-penelitian tersebut mengevaluasi tentang peran permainan tradisional congklak dalam aspek perkembangan anak usia dini, namun belum banyak penelitian eksperimen yang secara khusus menguji efektifitas permainan congklak terhadap kemampuan *problem solving anak usia dini*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini Adalah fokus pada pengembangan kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) anak usia 5-6 tahun yang dilakukan di RA Perwanida II Kota Pasuruan. Dari hasil observasi awal, ditemukan bahwa kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II $\pm 75\%$ berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Perkembangan kognitif (*problem solving*) anak usia 5-6 tahun belum berkembang karena ketergantungan pada orang lain: seperti orang tua atau pengasuh untuk menyelesaikan masalah mereka, dan kurangnya kesempatan untuk berlatih menyelesaikan masalah secara mandiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) pada anak usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II Kota Pasuruan.

Merujuk pada latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pemanfaatan Media Permainan Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan *problem solving* Anak Usia 5-6 Tahun, yang mengeksplorasi tiga aspek dari pertanyaan penelitian, yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan permainan congklak terhadap pengembangan kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II Kota pasuruan?. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan congklak dan kelompok control yang tidak menggunakan permainan congklak di RA. Perwanida II Kota Pasuruan?. Seberapa efektif permainan congklak dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak *problem solving* usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II Kota Pasuruan?.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah kuasi eksperimen yang mengambil rancangan *nonequivalent control group design*. Menurut Creswell, *nonequivalent control group design* ‘desain kelompok kontrol non-ekuivalen’ merupakan desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen A dan kelompok kontrol B dipilih tanpa penempatan acak. Kedua kelompok diberikan pra-uji dan paska-uji dan hanya kelompok eksperimen yang menerima perlakuan. Creswell menggambarkan pola desain kelompok kontrol non-ekuivalen sebagai berikut [13].



O adalah simbol *observation dependent variable*

X adalah simbol *treatment*

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan memanfaatkan media permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan melalui penggunaan media permainan congklak dalam mengembangkan kognitif dan sosial emosional anak. Simbol “O” merupakan singkatan *observation dependent variable* untuk menjelaskan data hasil memanfaatkan media permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial emosional anak. Subjek penelitian, yaitu anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 November-29 November 2025 di RA. Perwanida II Kota Pasuruan dengan target anak usia 5-6 tahun sebanyak 38 anak yang terbagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama adalah Kelas B2 berjumlah 19 anak sebagai kelompok intervensi, dan kelompok kedua adalah kelas B1 berjumlah 19 anak sebagai kelompok kontrol. Alat untuk mengukur perkembangan kemampuan pemecahan masalah dan bekerjasama anak dilakukan dengan cara melakukan observasi secara langsung yang merujuk pada KMA Nomor 450 Tahun 2024 dengan mengamati tingkah laku anak diantaranya:

Tabel 1. Instrumen observasi

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM/Kognitif	Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari	Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

Selanjutnya mengelompokkan hasil pengamatan pada skor 1-4 terhadap kemampuan anak yang ditunjukkan, setelah itu dilakukan analisis dengan perhitungan presentase menggunakan rumus yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad [3].$$

Keterangan:

P = Angka Presentasi

f = Frekuensi aktivitas/skor anak

n = Jumlah anak dalam satu kelompok

Untuk analisa data dalam menjawab pertanyaan atau masalah penelitian, peneliti menggunakan teknik perhitungan dengan menginterpretasikan item-item dari indikator aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional membaginya menjadi empat kriteria:

BB = Belum Berkembang (10% -29%)

MB = Mulai Berkembang (30%- 59)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (60% - 79%)

BSB = Berkembang Sangat Baik (80% - 100%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Presentasi gambaran status perkembangan *problem solving* responden sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional congklak pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol tergambar pada table dibawah ini.

Tabel 2. Persentase Status Perkembangan Kemampuan *problem solving* Responden Sebelum Diberikan Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Perkembangan Kognitif (Pemecahan Masalah)	Pre-test			
	Kelompok Intevensi		Kelompok Kontrol	
	Jumlah	Persen%	Jumlah	Persen%
BB (Belum Berkembang)	12	63,2	15	78,9
MB (Mulai Berkembang)	7	36,8	4	21,1
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	0	0	0	0
BSB (Berkembang sangat Baik)	0	0	0	0
	19	100.0	19	100.0

Tabel 2. Persentase Status Perkembangan Kemampuan *problem solving* Responden Sesudah Diberikan Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Perkembangan Kognitif (Pemecahan Masalah)	Post-test			
	Kelompok Intevensi		Kelompok Kontrol	
	Jumlah	Persen%	Jumlah	Persen%
BB (Belum Berkembang)	0	0	15	78,9
MB (Mulai Berkembang)	0	0	4	21,1
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5	26,3	0	0
BSB (Berkembang sangat Baik)	14	73,7	0	0
	19	100.0	19	100.0

Tabel 3. Pengaruh Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Congklak dalam Pengembangan Kemampuan *Problem Solving* Responden Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol di RA. Perwanida II Kota Pasuruan

Intervensi	Kategori	N	Mean Rank	Jumlah Rank	P value sign (2 tailed)
Post-test<Pre-test	Negatif	0	0.00	0.00	0.000
Post-test>Pre-test	Positiff	19	10.00	190.00	
Post-test=Pre-test	Ties	0			
Kontrol					
Post-test<Pre-test	Negatif	0	0.00	0.00	1.000
Post-test>Pre-test	Positiff	0	0.00	0.00	
Post-test=Pre-test	Ties	19			

Tabel 4. Hasil uji perbandingan post-test perkembangan kemampuan *problem solving* kelompok intervensi dan Kelompok Kontrol di RA. Perwanida II Kota Pasuruan

<i>Mann-Whitney</i>		
Variabel	N	P Value
Perkembangan <i>problem solving</i> diberikan Intervensi	19	0.000
Perkembangan <i>problem solving</i> Non Intervensi (Kelompok Kontrol)	19	

Berdasarkan Table 1. didapatkan bahwa kemampuan *problem solving* anak sebelum dilakukan permainan tradisional congklak pada kelompok intervensi yang tertinggi berada pada kategori BB (belum berkembang) yaitu sebanyak 12 anak (63,2%) dan pada kelompok kontrol yaitu sebanyak 15 anak (78,9%). Perkembangan *problem solving* pada kategori BB dapat dipengaruhi oleh faktor- faktor tertentu, salah satunya faktor lingkungan dan keluarga. Faktor tersebut merupakan stimulus yang baik terhadap perkembangan kognitif anak, maka anak harus berada pada lingkungan yang cukup mendukung untuk selalu melatih perkembangan *problem solving*, sehingga perkembangan *problem solving* anak meningkat dengan baik.

Perkembangan *problem solving* pada kelompok intervensi dengan kategori MB (mulai berkembang) dengan jumlah 7 anak (36,8%) dan perkembangan kognitif pada kelompok kontrol dengan kategori MB (mulai berkembang) yaitu sebanyak 4 anak (21,1%). Hasil tersebut dikarenakan ada faktor-faktor yang mempengaruhi salah satunya kesiapan fisik dan faktor makanan. Faktor kesiapan fisik kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya, jadi perkembangan *problem solving* tidak semata karena pemberian stimulus, tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik anak, sedangkan faktor makanan yaitu pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan. Setiap anak memang dibekali suatu kemampuan untuk bergerak sejak didalam kandungan, tetapi kemampuan tersebut tidak langsung berkembang dengan sempurna. Hal itu menjadikan perkembangan seorang anak dapat berjalan dengan baik. Salah satu perkembangan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun yang harus diperhatikan adalah motivasi belajar anak yang harus lebih ditingkatkan dan interaksi yang semakin cepat terhadap lingkungan. Adapun berbagai terapi untuk meningkatkan perkembangan *problem solving* salah satunya dengan permainan tradisional congklak, dengan permainan ini anak dapat berpikir, memahami, dan mendapatkan pemahaman akan dunianya, termasuk juga kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

Berdasarkan table 2. didapatkan perkembangan kemampuan *problem solving* pada kelompok intervensi yang terendah ada pada kategori BB (belum berkembang) dengan jumlah responden sebanyak 12 anak (63,2%), kemudian setelah dilakukan permainan tradisional congklak sebanyak 5 anak (26,3%) 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 15 anak (78,9%). Data diatas juga didapatkan mengenai perkembangan kemampuan *problem solving* pada kategori BSB (berkembang sangat baik) dengan jumlah 14 anak (73,7%), semakin tinggi kategori tersebut maka

perkembangan kemampuan *problem solving* anak akan semakin baik. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan *problem solving* anak menjadi sesuai yang diharapkan yaitu karena anak lebih fokus dan motivasi dari dirinya yang meningkat karena merasa senang dalam mengikuti permainan tradisional congklak.

Individu yang memiliki kemampuan *problem solving* yang baik biasanya menunjukkan beberapa ciri, yaitu: a. Dapat memahami dan mendefinisikan masalah dengan jelas; b. Mampu menganalisis berbagai aspek dari masalah tersebut dan mengidentifikasi penyebabnya.; c. Berpikir tentang solusi alternatif dan memilih solusi yang paling efektif.; d. Dapat mengambil keputusan dan bertanggung jawab pada hasil dari pilihan yang diambil.; e. Bersikap fleksibel dalam menghadapi perubahan dan tantangan saat memecahkan masalah [14],[15].

Beberapa faktor yang memengaruhi (menyebabkan) kemampuan *problem solving*, antara lain: a. Motivasi: Tingkat dorongan internal atau eksternal seseorang untuk menyelesaikan masalah.; b. Pengalaman: Semakin sering seseorang menghadapi masalah, semakin berkembang kemampuannya dalam *problem solving*.; c. Kognisi: Termasuk kemampuan berpikir kritis, analisis, kreativitas, dan pemahaman terhadap masalah.; c. Emosi: Kondisi emosional, seperti stres atau kecemasan, dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah.; d. Kepercayaan dan sikap: *self efficacy*, sikap optimis, dan keyakinan diri sangat penting dalam proses *problem solving*; e. Kebiasaan: Pola pikir yang terbuka atau tertutup terhadap solusi baru, serta kecenderungan mempertahankan cara lama, bisa menjadi faktor pendorong maupun penghambat; f. Kemampuan Memahami Informasi: Seseorang perlu mampu memproses, menyimpan, dan mengingat informasi yang relevan untuk mencapai solusi [16].

Berdasarkan table 3. diatas, hasil uji statistik kelompok intervensi dengan menggunakan uji Wilcoxon diperoleh nilai *Sig. (2-Tailed)* = 0,000 < p (0,05) pada taraf signifikan 5% dengan nilai responden mengalami peningkatan perkembangan (sesudah intervensi < sebelum intervensi) dengan kategori *negative rank* 0 responden dengan rata-rata *rank* adalah 0.00 yang artinya tidak ada responden yang mengalami penurunan perkembangan kemampuan *problem solving* setelah diberikan terapi permainan tradisional congklak. Nilai responden yang mengalami peningkatan perkembangan kognitif (sesudah intervensi > sebelum intervensi) dengan kategori *positive rank* terdapat 19 responden dengan rata-rata *rank* adalah 10.00 yang artinya 19 dari 19 responden dalam penelitian ini setelah diberikan intervensi terjadi peningkatan perkembangan kemampuan *problem solving* anak. Hasil analisis pada table kelompok kontrol menunjukkan nilai responden tidak berubah perkembangan kemampuan *problem solving* (sesudah intervensi=sebelum intervensi) dengan kategori *Ties* terdapat 19 responden yang artinya seluruh responden pada kelompok kontrol tetap dalam skala perkembangan kognitif awal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan 19 responden tersebut perkembangan kognitifnya tidak meningkat, namun masih berada pada kategori perkembangan kognitif yang sama.

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test* diperoleh dengan nilai *Sig. (2 tailed)* = 1.000 yang berarti > P (0,05) pada taraf signifikan 5% yang

artinya hanya sebagian dari 19 responden dalam penelitian ini perkembangan kognitifnya meningkat. Karena nilai P lebih besar daripada 0,05 maka hasil penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang bermakna perkembangan kemampuan *problem solving* pada anak sebelum dan sesudah (*pretest-posttest*) pada kelompok kontrol di RA. Perwanida II Kota Pasuruan.

Table 4. hasil uji statistik didapat nilai p Value =0,000<0,05. Hasil ini karena pada kelompok intervensi dilakukan terapi permainan tradisional congklak sehingga mengalami peningkatan perkembangan kemampuan *problem solving*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak dilakukan permainan tradisional congklak, pada kelompok kontrol hanya beberapa yang mengalami peningkatan perkembangan *problem solving* hal ini dikarenakan kurangnya latihan belajar dan responden hanya mengikuti pelajaran dalam kelas saja. Hasil uji *Mann-Whitney* terdapat nilai *post-test* pada kelompok kontrol dan intervensi didapat 0,000<0,05 maka dapat disimpulkan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang bermakna perkembangan kemampuan *problem solving* anak antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

Problem solving merupakan bagian perkembangan kognitif untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan manusia. Rendahnya kemampuan problem solving akan mempengaruhi kualitas kehidupan manusia termasuk anak-anak [17], [18]. Anak usia dini perlu memiliki kemampuan problem solving yang bertujuan untuk membantu mereka mengatasi persoalan dengan baik dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan memahami aturan bermain dan lain-lain [19]. Kemampuan problem solving ini akan berguna bagi kehidupan anak mendatang sebab kemampuan problem solving merupakan dasar untuk kesuksesan dalam hidup, hubungan pribadi, di rumah, di tempat kerja dan di sekolah [20]. Kemampuan problem solving pada anak usia dini melalui bermain pola yaitu bermain pola warna anak sudah mampu mengamati, bereksperimen, membandingkan, dan mengkomunikasikan kepada guru dan teman sebaya ketika terjadi sebuah permasalahan yang dihadapi pada saat bermain [21].

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang permainan congklak dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II kota Pasuruan diperoleh Kesimpulan bahwa: ada pengaruh yang signifikan permainan congklak terhadap pengembangan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di RA. Perwanida II Kota Pasuruan dan permainan congklak terbukti efektif dalam pengembangan kemampuan *problem solving* anak usia 4-6 tahun di RA. Perwanida II Kota Pasuruan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa permainan congklak berhasil mengembangkan kemampuan problem solving anak, maka peneliti berharap selanjutnya akan ada penelitian yang kembali menggunakan permainan tradisional yang mampu mengembangkan kemampuan anak.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dari program S2 RPL Pendidikan Anak Usia Dini dari Universitas Negeri Surabaya atas bimbingan yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih juga kepada anak-anak dan pendidik di RA Perwanida II Kota Pasuruan, serta penulis artikel sebelumnya yang telah memberikan inspirasi kepada penulis untuk membuat artikel ini.

REFERENSI

- [1] E. Purnamasari and S. Sefriyanti, "Pengembangan Literasi Budaya Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Era Digital Bagi Anak Usia Dini," *J. Ilm. Potensia*, vol. 10, no. 1, pp. 133–140, Jun. 2025, doi: 10.33369/jip.10.1.133-140.
- [2] M. F. Rianti, M. A. S. Barata, and N. Kurnia, "Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di KB Nurul Ma`rifah Kec. Kalisat Tahun Ajaran 2024/2025," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 448–458, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.31156.
- [3] E. Susilawati, D. Puspitasari, F. Kusumadewi, and L. Nuryanih, "Modifikasi permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini tahun 2020," *J. Mutiara Ners*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/NERS/article/view/1297>
- [4] S. S. A. Fitriani and A. Vinayastri, "Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, p. 21, Apr. 2022, doi: 10.30651/pedagogi.v8i1.8973.
- [5] L. H. Utami and L. Nurjati, "Hubungan Self-Efficacy, Belief dan Motivasi dengan Kecemasan Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Psymphathic J. Ilm. Psikol.*, vol. 4, no. 2, pp. 219–238, Dec. 2017, doi: 10.15575/psy.v4i2.1447.
- [6] P. Nadila, "Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain," *Pedagog. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 21, no. 1, pp. 51–55, Apr. 2021, doi: 10.24036/pedagogi.v21i1.965.
- [7] L. D. Lestari, "Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain," *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 2, pp. 100–108, Nov. 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i2.32034.
- [8] Y. Yusra, Y. Dewi, and M. Qadri, "Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Buah Hati*, vol. 7, no. 2, pp. 125–137, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1146>
- [9] V. M. Humairo and Z. Amelia, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 3, no. 1, p. 19, Jan. 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v3i1.589.
- [10] E. Susilawati, D. Puspitasari, F. Kusumadewi, and L. Nuryanih, "Modifikasi Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Tahun 2020," *J. MUTIARA NERS*, vol. 4, no. 1, pp. 24–30, Feb. 2021, doi: 10.51544/jmn.v4i1.1297.
- [11] K. D. Dhiu and E. T. Ngura, "Pengembangan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) pada Anak Usia

- 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti,” *J. Pengabd. Masy. Pemberdayaan, Inov. dan Perubahan*, vol. 3, no. 1, Jan. 2023, doi: 10.59818/jpm.v3i1.221.
- [12] R. W. Ati, S. Watini, and L. Kurniawaty, “Implementasi Model Atik dalam Permainan Congklak untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun,” *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 65–73, Apr. 2025, doi: 10.54371/jiepp.v5i1.661.
- [13] K. Kamid, S. Syaiful, R. Theis, S. Sufri, S. E. Septi, and R. I. Widodo, “Traditional ‘Congklak’ Games and Cooperative Character in Mathematics Larning,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 3, p. 443, Aug. 2021, doi: 10.23887/jisd.v5i3.37740.
- [14] D. S. E. Sary and G. S. Hanggara, “Problem Solving Mahasiswa,” in *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2023, vol. 6, pp. 322–333. doi: 10.29407/y0jmw657.
- [15] A. Yeni, H. Husni, and U. Endang, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak melalui Permainan Tradisional Dam-Daman,” *PANDU J. Pendidik. Anak dan Pendidik. Umum*, vol. 3, no. 2, pp. 58–69, May 2025, doi: 10.59966/pandu.v3i2.2162.
- [16] S. F. Selegi, “Analisis Kemampuan Higher Order Thinking Skill (Hots) melalui Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mahasiswa,” *J. Swarnabhumi J. Geogr. dan Pembelajaran Geogr.*, vol. 4, no. 1, Apr. 2019, doi: 10.31851/swarnabhumi.v4i1.2591.
- [17] W. Umiyati and A. Isnaningsih, “Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melauai Media Busy Jar,” *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 3409–3415, Aug. 2024, doi: 10.37985/jer.v5i3.1449.
- [18] I. K. S. Ariyana, “Pembelajaran konsep pola untuk anak usia dini dalam kaitannya dengan problem solving,” *Widya Kumara J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 22–32, 2020.
- [19] F. Oktaviany, R. Hafidah, and N. K. Dewi, “Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun,” *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 3, p. 148, Sep. 2021, doi: 10.20961/kc.v9i3.49293.
- [20] R. Amiliya and A. Dryas M, “Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini,” *MITRA ASH-SHIBYAN J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 02, pp. 79–87, Jul. 2020, doi: 10.46963/mash.v3i02.158.
- [21] A. Yuriansa, “Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar,” *Teungku J. Islam Pesantren, Pendidik. Dan Sos.*, vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.staidarulhikmah.ac.id/index.php/jip/article/view/4>.