**Efektifitas Permainan Congklak Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun.**

Rukmini

Program Studi D3 Keperawatan Stikes Adi Husada Surabaya, rukmini.73@gmail.com, 081231833801

**Abstrak**

Perkembangan sosial emosional anak usia 0-6 tahun sangat penting diperhatikan sejak dini, karena akan berpengaruh pada kemampuan bersosialisasi, sekarang menjadi kecenderungan yang sama di seluruh dunia. Permainan yang tepat dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan social emosional yang optimal. Tujuan penelitian untuk menganalisis efektifitas permainan congklak pada perkembangan sosial emosi anak usia 4-6 tahun. Desain peneltian menggunakan pra ekperimental model tes awal-tes akhir kelompok tunggal. Penelitian dilaksanakan di Gembong Sawah Tengah Surabaya. Sampel menggunakan 50 anak usia 4-6 tahun, yang diseleksi menggunakan *simple random sampling*. Variabel Independen adalah permainan tradisional(congklak) dan variable dependen adalah perkembangan social emosional. Data dikumpulkan dengan kuesener dan dianalisis dengan uji statistik Wilcoxon signed rank test pada taraf kepercayaan 95% (alfa= 0,05). Perkembangan social emosional anak setelah intervensi menunjukan (mean= 27,64), lebih tinggi dibandingkan sebelum intervensi (mean=19,42). Analisis bi variat menunjukan adanya pengaruh yang signifikan permainan congklak pada perkembangan social emosional pada anak(p=0,001). Permainan congklak efektif digunakan untuk meningkatkan perkembangan social emosional pada anak usia 4-6 tahun. Permainan congklak sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan social emosional anak yang relative mudah dan fleksibel tempatnya dan siapapun orangnya.

**Kata Kunci** : *Permainan congklak, perkembangan social emosional*

*Abstract*

*The social-emotional development of children aged 0-6 years is very important to be considered from an early age because it will affect social skills, now it is the same trend throughout the world. The right game can be used to stimulate optimal social-emotional development (Susanto, A., 2011). This study aimed to analyze the effectiveness of the Congklak game on the social and emotional development of children aged 4-6 years. The research design used a single group, pre-experimental pre-test-post-test model. The research was carried out in Gembong Sawah Tengah Surabaya. A total of 50 children aged 4-6 years old, were selected by simple random sampling. The independent variable is the congklak game and the dependent variable is the emotional social development. The data were collected by a set of questionnaires and analyzed by a statistical Wilcoxon signed rank test at a 95% confidence level (alpha = 0.05). Social-emotional development in children 4-6 years old was higher after intervention (mean = 27.64) than before intervention (mean=19,42). Bivariate analysis showed that there was a significant effect of the Congklak game on social-emotional development in children (p=0.001). Congklak games are effectively used to improve social-emotional development in children aged 4-6 years. Congklak game as an alternative to improve children's social-emotional development which is relatively easy and flexible in place and whoever the person is.*

**Keywords:** Congklak game, emotional social development

**PENDAHULUAN**

New normal menjadi salah satu harapan baru, terutama untuk masa anak-anak, dalam rangka optimalisasi pertumbuhan dan perkembangannya salah satunya adalah perkembangan social emosional. Karakteristik perkembangan sosial emosional dapat terwujud dalam bentuk ekspresi dan pengaturan emosi, perencanaan jangka panjang, empati, kontrol factor penghambat, kepercayaan diri, dan kemampuan mengembangkan hubungan dengan orang lain(Kristen, 2016). Perkembangan anak semenjak dini penting untuk diperhatikan, karena perkembangan menjadi indikator strategis dalam membentuk modal manusia guna mewujudkan pembangunan berkelanjutan. Investasi perkembangan sosio-emosional anak-anak pada usia dini sampai dengan 4 hingga 6 tahun sangat penting untuk menghantarkan mereka menuju kesuksesam dan merupakan sumbang sih yang akan datang pada negara-negara untuk bersaing di tingkat global(WorldBank, 2017). Kebijakan pembangunan di Indonesia terkait anak usia dini diharapkan menjadi investasi positif, yang akhirnya berdayaguna meningkatkan capaian pendidikan, keterampilan, dan produktivitas negara(Badan Pusat Statistik, 2020). Penelitian menemukan bahwa anak-anak yang sejak dini baik dalam menyelesaikan konflik dengan teman sebaya, memahami emosi, dan suka membantu dan kooperatif dengan orang lain, lebih mungkin menjadi orang dewasa yang memiliki pekerjaan dan berkontribusi positif bagi masyarakat.(Jones, 2016)

Tantangan yang dihadapi dunia saat ini adalah masalah pada negara-negara berkembang berupa 250 juta anak di bawah usia lima tahun berisiko tidak mencapai potensi perkembangan mereka karena kemiskinan dan stunting, hanya 40% dari semua anak berusia 3-6 tahun yang belum memiliki akses ke pendidikan pra-sekolah dasar, Satu dari 200 anak di dunia terlantar yang berdampak pada merusak perkembangan mereka(World Bank, 2017). Anak usia 4-6 tahun di Indonesia berjumlah 23,7 juta jiwa atau sekitar 10,4% dari total penduduk Indonesia, terdapat angka gangguan perkembangan anak di Indonesia masih cukup tinggi. Profil kesehatan Indonesia tahun 2018 menunjukkan bahwa 13-18% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Berdasarkan data hasil riskedas dan susenas , 2018 menunjukan di Indonesia masih terdapat anak yang belum mencapai kemampuan social emosionalnya pada usia 36-47 bulan 28,9 % dan pada usia 48-59 bulan 31,4%(Badan Pusat Statistik, 2020).

*American Academy of Pediatrics* (2012) dalam (Nurmalitasari, 2015) menyatakan bahwa perkembangan social emosi anak adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi anak yang berupa emosi positif dan negatif, kemampuan berhubungan dengan orang lain baik dengan anak dan orang dewasa disekitarnya, kemampuan aktif berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan social emosional anak saling berpengaruh dan menjadi satu kesatuan, dimana emosi berpengaruh besar pada perkembangan sosial anak. Anak dalam berinteraksi sosial membutuhkan keterampilan khusus yang dipengaruhi oleh kondisi emosi anak seperti motivasi, empati dan menyelesaikan konflik. Kemampuan bersosialisasi anak dengan orang disekitarnya akan terbentuk baik jika anak dapat mengendalikan diri, menunjukkan kasih saying serta empati(Nurmalitasari, 2015).

Perkembangan social emosi anak yang tidak optimal karena beberapa hal antara lain ras, keluarga atau herediter, genetik atau kelainan kromoson, umur dan jenis kelamin. Faktor luar juga penting untuk diperhatian adalah stimulus pada anak melalui permainan, yang pada umumnya menjadi masalah tersendiri antara lain kendala dalam penyediaan alat bermain, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain dalam kegiatan anak(Rita, R. D. & Martin-Dunlop, 2011). Keterlibatan keluarga dalam mewujudkan perkembangan anak, tidak disadari oleh karena kurangnya rangsangan yang diterima anak. Pengetahuan orang tua berpengaruh pada perkembangan, adanya persepsi perkembangan anak dapat tercapai dengan sendirinya tanpa perlu adanya stimulasi. Keluarga tidak menyadari peran penting dalam perkembangan sosial-emosional diawal kehidupan anak hingga usia sebelum sekolah. Kondisi ini berdampak pada kecerdasan anak, berupa perkembangan anak menjadi tidak sesuai dengan usia(Susanto, A., 2011). Perkembangan sosial anak juga ditentukan dari perlakuan atau bimbingan orang tua yang selama ini diberikan kepada anak, sebagai upaya menanaman norma dan aturan yang berlaku di masyarakat(Nurmalitasari, 2015). Proses bimbingan dan pembelajaran yang mudah dan relevan dengan anak adalah melalui permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat untuk menstimulus perkekmbangan anak. Permainan tidak hanya sekedar alat namu yang tidak kalah penting adlah teman dalam bermain yaitu keluarga. Pada saat ini dan kecenderungan kedepan berbagai sudah mulai kalah sejalan dengan perkembangan teknologi. Permainan tradisional salah satunya congklak sudah mulai banyak ditinggalkan dan bahkan tidak dikenal, tergantikan oleh permainan dengan fasilitas android. Orang tua sering tidak menyadari banyak pengaruh kurang baik dari permainan berbasis android pada perkembangan anak. Study di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak semakin tidak produktif dengan bermainnya, karena sehari-hari digunakan untuk aktivitas di depan komputer, televisi dan gadget, seperti bermain games, mengobrol, menonton dan memantau berbagai media sosial yang dimilikinya(Sit. Margandi, 2017).

Permainan congklak sudah dikenal hampir di seluruh wilayah Indonesia. Congklak dimainkan menggunakan cangkang kerang yang juga disebut biji congklak dan papan congklak yang memiliki 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja. Total keseluruhan biji congklak ada 98 buah yang nanti akan diisi pada lubang papan congklak. Tentukan siapa yang akan jalan duluan dengan suit, yang menang akan mengambil semua biji pada satu lubang dan mengisi lubang papan satu persatu, dari kiri ke kanan. Sampai biji habis dan ambil lagi biji dari tempat terakhir menaruh biji. Begitu seterusnya sampai ada yang memiliki jumlah biji terbanyak, dan dialah yang menang(Iswinarti, 2017)

Permainan coklak jika ditinjau dari sisi budaya kita yang kaya ragamnya, sebenarnya bisa dijadikan alternatif permainan yang tidak kalah menariknya untuk anak Indonesia. Permainan congklak sangatlah baik dan sesuai diberikan sejak dini, dengan menyelaraskan saat perkembangan otak sedang tinggi-tingginya. Permainan congklak merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik, dan perkekmbangan social emosional anak. Karakter anak usia 4-6 tahun dengan aktifitasnya yang tinggi, sejalan dengan masa *golden age*, maka pengenalan permainan congklak sangat cocok untuk mereka. Keunggulan permainan congklak dapat menenangkan anak usia 4-6 tahun yang selalu bergerak, tidak mau diam, akhirnya bisa mengikuti permainan baru. Permainan congklak mempunyai nilai-nilai yang terkesan implisit dan sederhana, tetapi harus dimiliki anak-anak dalam kehidupan mereka dimasa depan(Mandasari, 2017).

Penilitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah ada efektifitas permainan congklak pada perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4-6 tahun.

**METODE PENELITIAN**

Desain Penelitian : pra eksperimen dengan pendekatan *one group pre test-post test design*. Penelitian dilaksanakan wilayah Gembong Sawah Tengah Kelurahan Kapasan Kecamatan Simokerto Kota Surabaya.

Populasi dan sampel : Subyek penelitian anak usia 4-6 tahun sejumlah 50 responden yang dipilih dengan simple random sampling tanpa tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Pada awal penelitian kelompok tersebut dilakukan pengukuran perkembangan social emosinal anak, lalu diberikan treatment berupa permainan congklak 3 kali per minggu selama dua minggu, kemudian dilakukan pengukuran yang sama.

Variabel : Variabel Independen adalah permainan congklak dan variable dependen adalah perkembangan social emosional.

Instrumen : Alat ukur yang digunakan adalah kuesener perkembangan social emosional.

Analisa data : Data dianalisis menggunakan analisis univariat untuk menunjukan karakteristik sampel penelitian yang disajikan dalam tabel frekwensi dan persentase. Untuk menunjukan adanya efektifitas permainan congklak terhadap perkembangan social emosional anak melalui rata-rata dan standar deviasi, dilanjutkan dengan analisis bi variat dengan mengunakan Wilcoxon signed rank test pada taraf kepercayaan 95% (alfa= 0,05).

**Hasil Dan Pembahasan**

1. Analisis Uni variat

Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 4 sd 6 tahun sebanyak 50 anak, dengan karakteristik meliputi umur, jenis kelamin, pendidikan orang tua dan pekerjaan orang tua.

Tabel 1. Karakteristik Responden

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Data** | **Frekwensi** | **%** |
| 1 | **Usia Anak**1. 4 Tahun
2. 5 Tahun
3. 6 Tahun
 | 19625 | 38 %12 %50 % |
| 2 | **Jenis kelamin**1. Perempuan
2. Laki-laki
 | 3119 | 62 %38 % |
| 3 | **Usia Ayah*** 1. 30-40 Tahun
	2. 41-50 Tahun
	3. 51-60 Tahun
 | 14315 | 28 %62 %10 % |
| 4 | **Pendidikan Terakhir Ayah**1. SD
2. SMP
3. SMA
 | 51134 | 10 %22 %68 % |
| 5 | **Pekerjaan Ayah**1. PNS
2. Swasta
3. Wiraswasta
4. Tidak bekerja
 | 220271 | 4 %40 %54%2 % |
| 6. | **Usia Ibu*** 1. 25-35 Tahun
	2. 36-46 Tahun
	3. 47-60 Tahun
 | 162714 | 32 %54 %14 % |
| 7. | **Pendidikan Terakhir Ibu*** 1. SD
	2. SMP
	3. SMA
 | 33017 | 6 %60 %34 % |
| 8. | **Pekerjaan Ibu*** 1. Swasta
	2. Wiraswasta
	3. Tidak bekerja
 | 62222 | 12 %44%44% |

Tabel 1, menyajikan karakteristik responden yaitu Anak-anak usia 4-6 tahun di wilayah Gembong Sawah Tengah Kelurahan Kapasan Kecamatan Simokerto Kota Surabaya, Februari 2021 yaitu umur anak-anak usia 4-6 tahun sebagian besar berumur 6 tahun sebanyak 25(50%) dan berjenis kelamin perempuan paling banyak sebesar 31 anak(62%), pada data pendidikan terakhir orang tua yang terbanyak SMA sebanyak 34 anak(68%) dan sebagian besar orang tua bekerja sebagai wiraswasta 27 orang(54 %). Anak usia 4-6 tahun memasuki masa keemasan (golden age), yang ditandai anak mulai peka pada stimulus yang ada disekitar lingkungannya(Hurlock, 1953). Menurut Soetjiningsih, (2012), pada anak usia 60-72 bulan akan terjadi perkembangan yang pesat salah satunya adalah perkembangan social dan erak kaitannya dengan emosional anak. Data orangtua mayoritas bekerja, memberikan gambaran bahwa kemampuan ekonomi responden diatas rata-rata, sehingga daya beli keluarga untuk anaknya masuk kategori cukup yang akan berkontribusi pada salah satu kemampuan untuk memberikan fasilitas anaknya.

Tabel 2 menunjukan jumlah anak dengan perkembangan social emosional anak berkembang sangat baik meningkat menjadi 72%, dari sebelum intervensi hanya 46% saja.

Tabel 2. Gambaran Perkembangan Social Emosional Sebelum dan Setelah Permainan Congklak

|  |  |
| --- | --- |
| **Klasifikasi** | **Perkembangan Sosial Emosional** |
| **Pre** | **Post** |
| **F** | **%** | **F** | **%** |
| Berkembang sangat Baik | 23 | 46% | 36 | 72% |
| Berkembang Sesuai Harapan | 25 | 50% | 11 | 22% |
| Mulai Berkembang | 2 | 4% | 3 | 6% |
| Belum Berkembang | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Total | 50 | 100% | 50 | 100% |

Permainan congklak yang dilakukan berdampak pada pemberian stimulasi perkembangan social emosi anak melalui kesabaran menunggu giliran, menerima kemenangan dan kekalahan. Anak mulai diperkenalkan bagaimana cara mengendalikan diri dengan aturan main yang harus ditaati. Dasar inilah yang akan membawa anak mengenal norma dan aturan yang lebih besar nantinya(Nurmalitasari, 2015). Dengan permainan yang dilakukan berulang kali akan memberikan respon anak terbiasa untuk mengikuti norma aturan yang berlaku dan menunjang perkembangan social emosional anak semakin baik.

1. Analisis Bi variat

Tabel 3. Perkembangan Social Emosional Anak Sebelum dan Setelah Permainan Congklak

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | Mean | Min | Maks | P |
| Perkembangan Sosial emosional  |  |  |  | 0,000 |
| Sebelum Permainan Congklak  | 19,42 | 29 | 55 |
| Setelah Permainan Congklak  | 27,64 | 31 | 55 |

Tabel 3 menunjukan adanya perubahan perkembangan social emosional sebelum dilakukan permainan congklak dan setelah dilakukan permainan congklak yaitu sebelum treatmen rata-rata 19,42 dengan nilai terendah 29, dan tertinggi 55, setelah dilakukan treatmen permainan congklak menjadi rata-rata 27,64 dengan nilai terendah 31, dan tertinggi 55. Hasil analisis bi variat menunjukan adanya pengaruh yang signifikan permainan congklak pada perkembangan kognitif pada anak(p=0,000).

Data diatas menunjukan permainan congklak efektif untuk meningkatkan perkembangan social emosiaonal anak usia 4-6 tahun. Permainan akan menyenangkan anak, sehingga anak mudah menerima hal-hal yang baru yang menjadi perhatian yang sebenarnya halini sudah ada pada generasi yang lalu dan sekarang diperkenalkan padanya. Kochel,K., & Stinia, (2015) mengemukakan berdasarkan risetnya bahwa permainan papan tradisional yang dulu masih relevan dan sesuai sehingga masih diturunkan melalui kontak langsung dari generasi ke generasi. Permainan congklak mempunyai nilai-nilai pesan moral yang implisit dan sederhana, tetapi harus ditularkan kepada anak-anak dalam kehidupan mereka dimasa depan(Mandasari, 2017). Artikel serupa mengemukakan bahwa perkembangan sosial emosi anak pada usia 4-6 tahun berupa menunjukan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, mengendalikan perasaan, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, serta menghargai orang lain dapat tercipta melalui stimulus pernainan yang tepat(Nurmalitasari, 2015).

 Permainan tradisional :congklak /Mancala pada dasarnya permainan strategi dua pemain yang tujuannya adalah untuk mengumpulkan batu paling banyak dari lubang papan ke dalam tempat lubang koleksi sendiri(lumbung) yang mencerminkan jumlah banyaknya batu yang telah dikembangkan menjadi game(Novi, 2016). Respon menerima kemenangan atau kekalahan terbentuk selama melakukan permainan congklak yang menggembirakan, serta dapat merupakan media stimulasi pada anak-anak yang tepat dan tidak membosankan bagi anak-anak usia pra sekolah. Study yang dilakukan oleh Jelani et al., (2018) menunjukan nilai sebesar 89,8% responden setuju bahwa Pembelajaran Berbasis Permainan Congkak (GBL) dapat memberikan kegembiraan kepada anak-anak saat bermain.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Permainan congklak dapat secara efektif meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia 4-6 tahun. Pengembangan penelitian ini hendaknya dapat meneliti permainan tradisional sebagai alternatif permainan yang relatif mudah dan dapat dilakukan dimanapun dan oleh semua anak, mengandung keunggulan potensi didaktis serta membantu menciptakan kembali suasana dan profil yang diciptakan generasi masa lalu.

**Daftar Pustaka**

Akhida, TA., Darsinah, and W. A. (2014). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. http://eprints.ums.ac.id/31808/

Anggeriani, Ade A., et al. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Toss terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, *4*(2), 1–15. https://www.neliti.com/publications/207558/pengaruh-permainan-kartu-toss-terhadap-kemampuan-berhitung-permulaan-anak-usia-4#cite

Badan Pusat Statistik. (2020). *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini di Indonesia 2018. Integrasi Susenas dan Riskesdas 2018*.

Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini. *Prosiding SNasPPM*, *6*, 471–475. http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/910

Hasanah U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12368/8937

Hurlock, E. B. (1953). *Developmental psychology.*

Imelda SP. (2020). *Pengaruh Media permainan congklak terhadap motorik halus pada anak prasekolah di TK Al-Hidayah Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2020*.

Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional : Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (1st ed.). UMM Press. https://pustaka.pekanbaru.go.id/inlislite3/opac/detail-opac?id=29894

Jelani, S. A., Hasrol, M. N. H., & Ismail, I. (2018). Enjoyment of Learning Basic Math Through Congkak Game-Based Learning. *1st Information, Communication and Multimedia Technology Colloqium*, *156*–*162*.

Jones, M Zaslow, KE Darling-Churchill. (2016). Key conceptual and measurement issues that emerge from the special issue papers on early childhood social and emotional development Halle. *Journal of Applied Developmental Psychology,* *45*, 42–48.

Kochel,K., & Stinia, M. (2015). Educational Values Of Ttaditional Board Games. *Yearbook of the International Society of History Didactics/Jahrbuch Der Internationalen Gesellschaft Für Geschichtsdidaktik*, 36.

Kristen E.Darling-ChurchillLauraLippman. (2016). Early childhood social and emotional development: Advancing the field of measurement. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *45*, 1–7. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0193397316300053

Kuhlman, M. (2012). *Use of direct treatment and consultation in the school , home , and community to facilitate fine motor development in a pediatric client : a case study*.

Mandasari, M. (2017). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK LIDI DAN BEKELAN) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA SEKOLAH DASAR*. University of Muhammadiyah Malang.

Novi, M. (2016). *Super Asyik permainan Tradisional.* Diva Press.

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, *23*(2), 103. https://doi.org/10.22146/bpsi.10567

Rita, R.D., & M.-D. (2011). Perceptions of the learning environment and associations with cognitive achievement among gifted biology students. Learning Environments Research. *Springer Link*, *14*(1), 25–38.

Sit. Margandi. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama. .* Kencana Prenada Media Group.

Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. EGC.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Prenadamedia Group.

Viholainen, H. et all. (2006). The early motor milestones in infancy and later motor skills in toddlers: a structural equation model of motor development. *Physical & Occupational Therapy in Pediatrics*, *26*(1–2), 91–113.

WorldBank. (2017). *World development report 2017: Governance and the law*.