



**Introduction of Covid-19 in Early Childhood through traditional game of  
*congklak***

**Amalia Husna\*✉, Dadan Suryana\*\***

\*Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia  
Email: amaliahusna622000@gmail.com

\*\*Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia  
Email: dadan.suryana@yahoo.com

**ABSTRACT**

*Covid-19 cases are increasing every day and there is a spike in cases between late January and early February in 2020. According to the Indonesian Pediatrician Association, the rate of transmission of the Covid-19 virus to children in Indonesia is high, and parents must apply a high level of vigilance. in children. Learning in young children requires concrete objects, because children know the concepts of using symbols and learn with conditions that exist in real a situations or problems experienced in everyday life. The Congklak game can be one way to introduce Covid-19 to children with the principle of introducing concepts using symbols. This study aims to describe the ability of children to introduce Covid-19 at an early age through the game of congklak. This type of research is descriptive qualitative research. The subjects in this study were children in PAUD Permata Bunda, Koto Iman Village, who returned 20 children aged 4-6 years. Data was collected by observation or direct observation and interviews. The results of the study show that children have a good understanding of Covid-19 by introducing Covid-19 to early childhood through the game of Congklak. This can be seen when children are interviewed after simulating the spread and prevention of Covid-19 transmission, through the game of Congklak, children are able to recognize symptoms, how to spread and how to prevent Covid-19 that can be done.*

**Keywords:** *Covid-19; the game of congklak; early childhood; child.*

## ABSTRAK

*Kasus Covid-19 meningkat setiap harinya dan terjadi lonjatan kasus antara akhir Januari sampai awal Februari pada tahun 2020. Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia tingkat penularan virus Covid-19 pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi, dan orang tua harus menerapkan tingkat kewaspadaan yang tinggi pada anak. Pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan benda-benda konkrit, dikarenakan mereka mengenal konsep-konsep menggunakan simbol-simbol dan belajar dengan keadaan yang ada di dunia nyata pada situasi atau masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Permainan Congklak dapat menjadi salah satu cara mengenalkan Covid-19 pada anak dengan prinsip pengenalan konsep menggunakan simbol. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan anak usia dini dalam mengenalkan Covid-19 melalui permainan congklak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak di PAUD Permata Bunda Desa Koto Iman, yang berjumlah 20 anak yang berusia 4-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan langsung dan wawancara. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan mengenalkan Covid-19 pada anak usia dini melalui permainan congklak, anak dapat memiliki pemahaman yang baik tentang Covid-19. Hal ini terlihat saat anak diwawancara setelah melakukan simulasi penyebaran dan pencegahan penularan Covid-19, melalui permainan congklak, anak mampu mengenal gejala, cara penyebaran serta cara pencegahan Covid-19 yang dapat dilakukan.*

**Kata Kunci:** Covid-19; permainan congklak; anak usia dini; anak.

### 1. PENDAHULUAN

Kasus Covid-19 pertama kali ditemukan di Wuhan provinsi Hubei di Cina. Tidak ditemukan secara pasti apa yang menyebabkan atau menjadi sumber dari penularan Covid-19 ini, tetapi penemuan ini dikaitkan dengan salah satu pasar yang ada di Wuhan. Setelah ditemukan kasus pertama ini, tidak berselang beberapa waktu yaitu satu bulan kemudian, sudah tercatat bahwa Covid-19 sudah menyebar ke berbagai provinsi yang ada di China Kemudian menyebar ke Thailand, Jepang dan Korea Selatan. Kasus Covid-19 meningkat setiap harinya dan terjadi lonjatan kasus antara akhir Januari sampai awal Februari pada tahun 2020 (Susilo, 2020).

Dikarenakan virus Corona atau Covid-19 telah menyebar ke seluruh dunia, maka pada tanggal 11 Maret 2020, WHO (World health organization) yang merupakan badan kesehatan dunia secara resmi menetapkan Covid-19 atau virus Corona sebagai pandemi (WHO, 2020).

Di Indonesia sendiri kasus Covid-19 pertama ditemukan pada tanggal 2 Maret 2020 di mana tercatat sebanyak 2 kasus. Kasus terus mengalami peningkatan dan pada akhir Maret 2020 telah tercatat 1.528 kasus telah terinfeksi Covid-19. Ada 136 kasus kematian dari keseluruhan kasus. Pada saat itu Covid-19 di Indonesia menjadi kasus penyebaran tercepat di Asia Tenggara (Susilo, 2020).

Menurut Review hasil dari 45 penelitian yang dilakukan oleh Luvidgsson (2020) menyebutkan bahwa sejauh ini anak-anak tidak menjadi penyumbang besar dalam infeksi Covid-19, hanya menyumbang 1% sampai 5% dengan tingkat kesembuhan yang

cukup tinggi dan tingkat kematian yang rendah, tetapi memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19 merupakan hal yang perlu untuk dilakukan. Namun, menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia, tingkat penularan virus Covid-19 pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi, dan orang tua harus menerapkan tingkat kewaspadaan yang tinggi pada anak (Prasetyo, 2020).

Anak-anak yang terinfeksi Covid-19 sebagian besar hanya memperlihatkan gejala ringan seperti demam batuk dan pilek. Gejala-gejala yang ditimbulkan mirip seperti gejala yang dialami oleh anak pada virus musiman lainnya, sehingga tidak terlalu menjadi perhatian bagi orang tua bahkan cenderung diabaikan. Apabila gejala-gejala pada anak tersebut diabaikan, maka ini dapat menjadi sumber penyebaran virus Covid-19 dari satu keluarga masyarakat sosial yang lebih luas (Yang et al., 2020). Kurangnya pengetahuan pada orang tua tentang bahaya Covid-19 dan kesadaran orang tua terhadap gejala yang dialami oleh anak menjadi penyebab penularan Covid-19 pada anak usia dini.

Untuk itu, karena keadaan masyarakat dan orang tua yang masih awam mengenai Covid-19 pada anak usia dini, maka diperlukan metode untuk memperkenalkan Covid-19 pada anak usia dini (Prasetyo, 2020: 43). Banyak metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan metode bermain. Bermain dapat membantu mengembangkan keterampilan tertentu pada anak, bermain dapat meningkatkan kapasitas, minat, dan pengetahuan yang sulit menjadi mudah pada anak-anak (Usman, 2015: 70).

Anak-anak memiliki pemikiran yang konkrit dari pada logis (Syafdaningsih, dkk, 2020: 15). Pembelajaran pada anak usia 2-8 tahun membutuhkan benda-benda konkrit, dikarenakan pada usia ini, anak mengenal konsep-konsep menggunakan simbol-simbol (Herawati dan Bachri, 2018: 26-27). Dengan penggunaan simbol-simbol dalam mengenalkan konsep dapat mengembangkan aspek kognitif (Wardani & Suryana, 2022: 1795). Prinsip Pembelajaran harus menggunakan benda-benda konkrit, karena pada anak usia 5-6 tahun belajar dengan keadaan yang ada di dunia nyata pada situasi atau masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2016: 5).

Menurut hasil penelitian dari Elyana dan Latief (2018) melalui metode bermain dengan benda konkrit pada anak usia dini akan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga anak akan lebih mudah menilai, mengenal dan memahami suatu hal atau peristiwa.

Salah satu cara pengenalan Covid-19 pada anak dengan prinsip pengenalan konsep menggunakan simbol dan bermain adalah dengan menggunakan permainan congklak. Congklak terbuat dari kayu atau plastik yang memiliki bentuk mirip perahu. Memiliki lubang besar pada dua ujungnya, dan lubang yang lebih kecil yang berjumlah ganjil yang saling berhadapan dan sejajar bisa 7-9 lubang. Permainan dimainkan oleh 2 orang dengan berhadapan. Melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dan mengenal konsep bilangan (Santi & Bachtiar, 2020: 23-25; Musdalifah, dkk, 2016).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan anak usia dini dalam mengenal Covid-19 melalui permainan congklak. Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat bermamfaat bagi guru dan orang tua sebagai referensi baru dalam mengenalkan Covid-19 pada anak usia dini melalui permainan congklak sebagai bentuk upaya pencegahan penularan Covid-19 pada anak usia dini.

## 2. TINJAUAN LITERATUR

### 2.1. Cara Mencegah Penularan Covid-19

Dalam rangka mencegah penularan Covid-19 ada beberapa upaya yang dapat dilakukan, di antaranya adalah (Susilo, 2020: 60-61):

- a. Melakukan Vaksinasi. Pemerintah terus mengembangkan pembuatan vaksin guna untuk membuat imunitas dan mencegah transmisi dari Covid-19.
- b. Menjaga Kebersihan dengan Mencuci Tangan dan Menggunakan Disinfeksi atau Menggunakan Handsanitizer. WHO (2020) merekomendasikan untuk melakukan proteksi dasar dengan menjaga kebersihan seperti mencuci tangan dengan benar, yaitu dengan menggunakan sabun dan air yang mengalir kepada seluruh bagian tangan hingga menyela-nyela bagian jari tangan, menggunakan disinfeksi atau hand sanitizer pada saat beraktivitas. WHO (2020) juga merekomendasi untuk menjaga jarak pada saat melakukan aktivitas di luar.
- c. Menggunakan Alat Pelindung. Bagi dokter dan juga perawat dianjurkan untuk menggunakan alat pelindung diri (APD) yang terdiri dari masker wajah, kacamata pelindung, baju non steril yang berlung panjang dilengkapi dengan sarung tangan.
- d. Menggunakan Masker. Masker adalah penghalang untuk mencegah terjadinya penularan Covid 19.
- e. Mencegah Infeksi dengan Obat-Obatan (Profilaksis). Sebagai profilaksis untuk Covid-19 dari penelitian yang dilakukan oleh Zhang J, dkk (2020) ditemukan bahwa arbidol merupakan pilihan yang baik sebagai obat-obatan untuk mencegah infeksi Covid-19. Direkomendasikan untuk dikonsumsi selama 5 sampai 10 hari dengan dosis 3 kali sehari.
- f. Penanganan Jenazah dengan Baik. Sebagai salah satu upaya untuk mencegah Covid-19 adalah dengan penanganan jenazah pada kasus kematian yang disebabkan oleh Covid-19 harus dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan. Para petugas yang menangani jenazah harus menggunakan alat pelindung diri, baik ketika melakukan otopsi atau pada saat melakukan pengurusan jenazah.
- g. Menjaga Daya Tahan Tubuh. Dengan menjaga daya tahan tubuh dapat meningkatkan imunitas. Adapun upaya yang dilakukan untuk menjaga daya tahan tubuh adalah dengan rajin berolahraga, menjaga pola makan, mencegah infeksi saluran pernapasan dengan berhenti merokok, berhenti mengkonsumsi alkohol, rajin mengkonsumsi suplemen kesehatan serta menjaga pola tidur.

Di Indonesia sendiri, sebagai bentuk upaya pencegahan penularan Covid-19 pemerintah menganjurkan untuk menerapkan perilaku 3 M. Kampanye penerapan 3 M dilakukan secara massal di Indonesia, 3 M itu sendiri adalah Mencuci tangan, Memakai masker, dan Menjaga jarak (Kemenkes RI, 2020).

### 2.2. Anak Usia Dini

Masa anak usia dini biasanya juga disebut dengan masa prasekolah antara usia 0-6 tahun yang berakhir dengan ditandai anak memasuki masa kelas 1 SD (Santrock, 2007: 190). Anak usia dini merupakan sosok pribadi yang memiliki potensi, minat dan bakat yang luar biasa. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang pesat sehingga harus mendapatkan

stimulasi untuk membantu proses perkembangan yang optimal (Khaironi, 2018: 11; Suryana, 2021: 25).

Salah satu cara menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini adalah melalui pendidikan sekolah yaitu PAUD (Mutmainnah, 2019: 32). Pendidikan anak usia dini dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak agar dapat berkembang secara optimal (Husna, 2021: 10136). Pendidikan anak usia dini dilaksanakan pada berbagai jalur, baik jalur formal, nonformal ataupun informal (Madyawati, 2016: 2).

### **2.3. Permainan Congklak**

Media pembelajaran adalah perantara dalam penyampaian pesan yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran untuk membantu memahami dengan lebih mudah (Suryana & Hijriani, 2022: 1078-1079). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan tradisional congklak sebagai media untuk mengenalkan Covid-19 pada anak usia dini.

Permainan Congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang terbuat dari kayu atau plastik yang memiliki bentuk mirip perahu. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan Indonesia yang dilakukan dengan banyak melibatkan pengaturan strategi, kerjasama, aktivitas fisik dan kemampuan berbahasa serta sosial (Cendana & Suryana, 2022: 773). Permainan tradisional sangat penting untuk dikenalkan pada anak sejak dini sebagai upaya untuk menanamkan rasa nasionalisme pada anak (Buadanani & Suryana, 2022: 2075). Permainan congklak memiliki lubang besar pada dua ujungnya, dan lubang yang lebih kecil yang berjumlah ganjil yang saling berhadapan dan sejajar yang berjumlah 7-9 lubang. Permainan dimainkan oleh 2 orang. Melalui permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dan mengenal konsep bilangan (Santi & Bachtiar, 2020: 23-25; Musdalifah, dkk, 2016). Permainan congklak, selain menyenangkan bagi anak juga baik untuk melatih perkembangan anak dalam berhitung dan menganalisis (Surya, 2006: 70). Permainan congklak dapat melatih perkembangan motorik halus dari anak (Bangsawan, 2019: 58-59). Selain melatih kemampuan matematika anak, khususnya kemampuan berhitung, dan motorik anak, permainan ini juga dapat melatih perkembangan sosial anak, di antaranya adalah (Kurniati, 2016: 94): (a) melatih keterampilan anak dalam bekerjasama; (b) melatih anak agar dapat menghargai orang lain, yakni menghargai lawan mainnya; (c) melatih kemampuan anak dalam berinteraksi dengan temannya; (d) melatih keterampilan sosial anak dalam menyesuaikan diri dengan orang lain; (e) melatih anak untuk dapat mengontrol diri, seperti mampu menunggu giliran dan menyelesaikan konflik saat bermain; (f) anak terlatih untuk disiplin dan jujur dengan menaati aturan dalam permainan dan tidak berbuat curang; (g) melatih rasa empati anak, misalkan turut senang ketika temannya dapat memenangkan permainan.

Lokasi bermain congklak biasanya dimainkan di lapangan atau pada suatu ruangan, dengan jumlah pemain 2 orang. Alat-alat yang dibutuhkan dalam permainan congklak adalah papan congklak dan biji-bijian atau batu (Kurniati, 2016: 93). Adapun langkah-langkah dalam permainan congklak yaitu sebagai berikut (Surya, 2006: 70-73):

- 1) Permainan congklak dimainkan oleh dua orang secara berpasangan.
- 2) Dalam satu papan congklak memiliki 98 biji congklak.

- 3) Permainan dilakukan dengan dua orang yang saling berhadapan di mana papan coklat terletak di tengah-tengah mereka.
- 4) Dalam permainan congklak terdapat 2 buah lubang besar yang masing-masing terletak pada ujung kanan dan kiri, masing-masing pemain akan memiliki 1 lubang tersebut yang berada di sebelah kiri mereka.
- 5) Dalam permainan congklak juga terdapat 7 pasang lubang kecil yang saling berhadapan.
- 6) Masing-masing lubang kecil tersebut diisi dengan 7 biji congklak.
- 7) Masing-masing pemain dapat memulai permainan dengan mengambil biji congklak pada salah satu lubang kecil yang paling dekat di mana 7 lubang paling dekat tersebut menjadi milik dari setiap pemain.
- 8) Permainan dilakukan dengan menjatuhkan 1 biji congklak tersebut kepada setiap lubang, kecuali lubang besar yang menjadi milik lawan.
- 9) Jika biji congklak terakhir yang dijatuhkan masuk ke dalam lubang kecil yang kosong maka pemain dinyatakan mati dan akan digantikan oleh pemain lawan.
- 10) Apabila lubang kecil yang kosong tersebut adalah lubang kecil miliknya dan di hadapan lubang kecil tersebut terdapat biji congklak yang berada pada lubang kecil milik pemain lawan, maka isi biji congklak yang ada pada lubang tersebut akan menjadi milik pemain atau dikenal dengan istilah pemain berhasil menembak biji congklak lawan, dengan syarat pemain telah melakukan satu putaran untuk menggulir biji congklak.
- 11) Walaupun pemain menembak, permainan akan tetap dilanjutkan oleh pemain lawan.
- 12) Pemain lawan juga bebas untuk memilih salah satu biji congklak yang ada pada 7 lubang paling dekat dengan pemain lawan tersebut atau 7 lubang miliknya.
- 13) Jika seluruh biji congklak yang ada pada setiap lubang kecil sudah habis, maka dihitung jumlah biji congklak pada masing-masing lubang besar.

Pemain yang memiliki jumlah biji congklak terbanyak pada lubang besar miliknya akan keluar sebagai pemenang.

### **3. METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif untuk mencari pemahaman tentang suatu fenomena atau kejadian yang terjadi dengan terlibat langsung atau tidak langsung dalam penelitian yang dilakukan secara menyeluruh. Peneliti tidak mengumpulkan data sekali saja tetapi melewati tahap demi tahap dan kemudian disimpulkan dengan penjelasan yang bersifat deskriptif atau naratif dari proses penelitian dari awal sampai akhir (Yusuf, 2014: 328).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak di PAUD Permata Bunda Desa Koto Iman, Kecamatan Danau Kerinci, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi yang berjumlah 20 anak yang berusia 4-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan langsung dan wawancara. Cara pemilihan subjek penelitian atau yang menjadi pelaku dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan purposive sampling, dengan tujuan atau pertimbangan tertentu dalam pemilihan subjek penelitian (Yusuf, 2014: 369) yaitu peneliti ingin mengetahui tentang kemampuan anak dalam mengenal Covid-19 melalui media permainan congklak pada anak usia 4-6 tahun di PAUD Permata Bunda.

Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif peneliti akan bertindak sebagai instrumen penelitian, keberhasilan dan banyak data yang dikumpulkan akan ditentukan oleh kemampuan peneliti dalam menghayati situasi sosial yang menjadi fokus dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif Analisis data dilakukan dengan melihat keabsahan data, kemungkinan hasil penelitian dapat digunakan ke wilayah lain, mengetahui reliabilitas, dan apakah hasil penelitian dapat dikaji ulang (Yusuf, 2014: 394).

#### **4. PEMBAHASAN**

##### ***4.1. Permainan Congklak sebagai Metode Pengenalan Covid-19 kepada Anak Usia Dini***

Untuk mengenalkan Covid-19 pada anak, ada beberapa informasi yang perlu disampaikan, di antaranya adalah definisi, gejala, cara penularan, dan cara pencegahannya. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mengenalkan Covid-19 pada anak:

Alat & Bahan:

- 1) Congklak yang berwarna gelap
- 2) Biji congklak yang berwarna hitam
- 3) Tepung yang telah diaduk bersama air hingga mengental
- 4) Gunting
- 5) Solasiban bening
- 6) Handscoon

Adapun langkah-langkah kegiatan pengenalan Covid-19 kepada anak usia dini melalui permainan congklak adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan permainan congklak. Guru mengajak anak untuk bermain congklak seperti biasa.
- b. Menjelaskan kepada anak definisi & gejala Covid-19. Setelah anak selesai melakukan permainan congklak, selanjutnya guru mulai menjelaskan definisi & gejala Covid-19.
- c. Melakukan simulasi penyebaran dan cara pencegahan Covid-19 melalui permainan congklak. Adapun langkah-langkah yang guru lakukan untuk membuat simulasi penyebaran dan cara pencegahan Covid-19 melalui permainan congklak adalah sebagai berikut:
  - 1) Guru bercerita dengan mengibaratkan setiap biji congklak sebagai manusia atau diri kita dan manusia lainnya, dan setiap lingkaran lubang adalah tempat yang bisa dikunjungi. Selain merupakan metode yang menyenangkan, menggunakan metode bercerita pada kegiatan belajar untuk anak juga dapat membantu mengembangkan kemampuan bahasa pada anak (Husna, 2021: 44).
  - 2) Guru menjelaskan, “Maka sebelum adanya pandemi atau Virus Covid-19, saat keadaan sedang baik-baik saja, kita manusia sebagai makhluk sosial bebas berinteraksi satu sama lain. Bebas mengunjungi berbagai tempat, mirip seperti permainan congklak”.
  - 3) Kemudian Guru menggunakan handscoon dan mengibaratkan tepung serta air yang sudah diaduk hingga mengental sebagai virus, kemudian mencelupkan salah satu biji congklak kedalamnya.

- 4) Kemudian guru menjelaskan, “setelah terjadinya pandemi, perilaku kita yang berinteraksi dengan siapa saja, dapat menjadi media penularan Covid-19 yang luar biasa cepat.
- 5) Sambil memasukkan salah satu biji congklak yang sudah dilemuri tepung yang basah ke dalam salah satu lubang congklak yang berisikan anak-anak congklak yang lain dan kemudian membauri semuanya, guru menjelaskan “saat ada seseorang yang terinfeksi Virus Covid-19 kemudian masuk pada suatu lingkaran, maka kemungkinan besar dapat menyebabkan orang-orang berada pada lingkaran tersebut tertular Virus Covid-19 juga.



**Gambar 1. Salah satu biji congklak yang sudah dilemuri tepung yang basah**



**Gambar 2. Salah satu biji congklak yang sudah dilemuri tepung yang basah yang dimasukkan ke dalam lubang congklak**



**Gambar 3. Salah satu biji congklak membauri biji congklak yang lain dengan tepung**

Sambil menjalankan biji congklak yang sudah dilumuri oleh tepung ke lubang-lubang yang lain, guru menjelaskan, “lalu setiap orang yang terinfeksi akan kembali menularkan kepada yang lain dengan bertemu dengan lingkaran-lingkaran mereka yang lain. Jadi kita jangan terkecoh, apabila 1 orang yang terinfeksi maka hanya akan dia yang terinfeksi, padahal 1 orang dapat menularkan ke beberapa orang, beberapa orang ini dapat menularkannya ke puluhan orang dan seterusnya entah berapa banyak orang yang dapat tertular atau terinfeksi. Sehingga kita tidak sadari, penyebaran akan terus terjadi hingga puluhan ribu kasus terinfeksi tercatat setiap harinya di negara kita, Indonesia”.



**Gambar 4. Simulasi penyebaran biji congklak yang satu ke yang lain**

- 6) Guru menjelaskan kepada anak langkah apa yang harus kita lakukan agar ini tidak terjadi, “pencegahan pertama yang dapat dilakukan adalah dengan batasi sosialisasi, usahakan hanya bertemu dengan satu lingkaran yang sama atau satu lingkaran saja, misalkan hanya dengan keluarga kita atau orang rumah”. Sambil mengilustrasikan usaha pencegahan dengan membatasi sosialisasi pada permainan congklak dengan menunjuk lingkaran yang masih bersih dari tepung dan hanya berada pada lingkaran tersebut dan tidak keluar dan menyebar ke lingkaran lain. Guru juga menjelaskan,



“Karena jika ada orang yang masuk ke lingkaran kita, bisa jadi dia membawa virus dan menularkannya kepada kita atau sebaliknya, kita yang membawa virus ke lingkarannya”.

- 7) Guru menjelaskan upaya pencegahan lainnya, jika kita diharuskan untuk bertemu dengan lingkaran lain, misalkan harus pergi ke sekolah dan lainnya, “maka kita dapat melakukan pencegahan dengan cara kedua, yaitu menggunakan masker, menjaga jarak, dan menjaga kebersihan. Jika kita sehat, kita akan terlindungi, dan bila kita terinfeksi kita tidak menularkannya kepada orang lain”. Guru mengilustrasikan memakai masker dengan membaluti plaster bening pada salah satu biji congklak yang sudah dilumuri oleh tepung hingga tertutupi oleh plaster, kemudian guru meletakkan biji congklak tersebut berasama biji congklak yang lainnya yang masih bersih. Sebaliknya guru membaluti biji congklak yang masih bersih dengan plaster kemudian guru meletakkan biji congklak tersebut berasama biji congklak yang lainnya yang masih sudah dilemuri oleh tepung, di mana menunjukkan biji congklak yang kotor tidak dapat mengotori biji congklak lain yang bersih dan biji congklak yang bersih tidak dapat terkotori oleh yang kotor karena menggunakan penghalang yaitu plaster. Hal ini mengilustrasikan, bahwa dengan menggunakan masker sebagai pelindung, jika kita sehat, kita akan terlindungi, dan bila kita terinfeksi, kita tidak menularkannya kepada orang lain.



**Gambar 5. Simulasi Penggunaan Masker**



**Gambar 6. Simulasi Penggunaan Masker yang dapat melindungi diri**



**Gambar 7. Simulasi menjaga jarak**

#### **4.2. Kemampuan Anak Mengenal Covid-19 Melalui Permainan Congklak**

Anak usia dini atau biasanya dikenal dengan singkatan AUD adalah sosok pribadi yang memiliki keunikan. Anak usia dini mempunyai potensi, minat dan bakat yang luar biasa, dan yang apabila potensinya tersebut dapat dioptimalkan dengan memberikan stimulasi yang tepat maka akan menjadikan anak tersebut tumbuh menjadi seseorang yang luar biasa pula. Perkembangan anak adalah penting dipelajari agar memahami aspek-aspek perkembangannya sehingga dapat menyiapkan strategi untuk merangsang perkembangan anak agar menjadi optimal (Khaironi, 2018: 11).

Bermain dapat membantu mengembangkan keterampilan tertentu pada anak, bermain dapat meningkatkan kapasitas, minat, dan pengetahuan yang sulit menjadi mudah pada anak-anak (Usman, 2015: 70; Suryana, 2016: 242). Kegiatan bermain pada anak dalam dunia pendidikan pertama kali dicetus oleh Froebel dan Montessori. Froebel pada tahun 1837 membuka taman bermain bagi anak sedangkan Montessori pada tahun 1896 ia mengalihkan perhatiannya pada anak-anak yang mengalami cacat mental dan membuka sekolah bermain

bagi anak-anak yang mengalami kekurangan atau kelemahan mental. Kedua tokoh tersebut menggunakan alat permainan dan berbagai permainan lainnya untuk merangsang perkembangan anak secara optimal (Suminar, 2019: 10,16).

Bermain adalah dunia anak-anak. Adapun tujuan dari kegiatan bermain bagi anak-anak adalah (Fadillah, 2017: 9-10):

- a. Sebagai sarana eksplorasi bagi anak. Dengan bermain anak bisa melatih dan mengeluarkan kemampuan yang dimilikinya.
- b. Sebagai sarana eksperimen bagi anak. Dengan kegiatan bermain anak dapat mempelajari hal-hal baru secara langsung yang belum diketahui sebelumnya oleh anak.
- c. Sebagai sarana *imitation* bagi anak. *Imitation* memiliki makna tiruan, bermain sebagai sarana tiruan artinya melalui bermain anak mampu meniru adalah belajar dari pengalaman bermain yang telah ia lalui.
- d. Sarana untuk anak beradaptasi. Dengan kegiatan bermain anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, misalnya berinteraksi dengan teman-temannya dalam suasana yang ceria dan bergembira.

Anak-anak memiliki pemikiran yang konkrit dari pada logis (Syafdaningsih, dkk, 2020: 15). Pembelajaran pada anak usia 2-8 tahun membutuhkan benda-benda konkrit, dikarenakan pada usia ini, anak mengenal konsep-konsep menggunakan simbol-simbol (Herawati dan Bachri, 2018: 26-27). Prinsip Pembelajaran harus menggunakan benda-benda konkrit, karena pada anak usia 5-6 tahun belajar dengan keadaan yang ada di dunia nyata pada situasi atau masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2016: 5).

Salah satu cara pengenalan Covid-19 pada anak dengan prinsip pengenalan konsep menggunakan simbol adalah dengan menggunakan permainan congklak.

Dari hasil penelitian pada anak-anak di PAUD Permata Bunda menunjukkan, bahwa pada saat pengenalan Covid-19, anak lebih mudah untuk memahami Covid-19, dan mereka antusias dalam bertanya terkait Covid-19. Saat anak diwawancara setelah melakukan simulasi penyebaran dan pencegahan penularan Covid-19 melalui permainan congklak, rata-rata anak antusias dan dapat menjawab pertanyaan dari guru. Melalui permainan congklak juga dapat meningkatkan kesadaran anak tentang bahaya dari Covid-19 dan menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah Covid-19.

Dengan menggunakan permainan congklak pada anak sebagai upaya pengenalan Covid-19 juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, walaupun anak sedang membahas perkara yang serius, sehingga hal ini mampu mengatasi rasa cemas, takut dan kekhawatiran anak yang berlebihan pada Covid-19.

## 5. SIMPULAN

Dari hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa, melalui permainan congklak anak dapat mengenal Covid-19 dengan baik, hal ini terlihat saat anak diwawancara setelah melakukan simulasi penyebaran dan pencegahan penularan Covid-19 melalui permainan congklak, rata-rata anak antusias dan dapat menjawab pertanyaan dari guru terkait apa itu Covid-19, bagaimana gejala, cara penyebaran serta cara pencegahan yang dapat dilakukan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru dan orang tua untuk menggunakan permainan congklak sebagai upaya dalam mengenalkan Covid-19 kepada

anak melalui permainan yang menyenangkan dan benda konkrit. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait cara mengenalkan Covid-19 pada anak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Swt yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel ini dan juga pada banyak pihak yang telah membantu dan mendukung serta memberikan semangat kepada penulis.

### Referensi

- Bangsawan, I., P. (2019). *Direktori permainan tradisional Kabupaten Banyuasin-Sumatera Selatan*. Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga & Parawisata Kabupaten Banyuasin.
- Buadanani & Suryana D. (2022). Upaya meningkatkan kosa kata pada anak usia dini melalui permainan tradisional Pancasila lima dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067-2077. 10.31004/obsesi.v6i3.1951
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. 10.31004/obsesi.v6i2.1516
- Elyana, L., & Latief, A. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dengan metode bermain media konkrit pada anak usia dini. *PAWIYATAN*, XXIV(1), 81-92. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/635/627>
- Fadillah, M. (2017). *Buku ajar bermain dan permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Herawati, N., & Bachri, B., S. (2018). *Prosiding seminar nasional: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa*. Tuban: FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
- Husna, A., & Suryana, D. (2021). Analisis pola asuh demokratis orang tua dan implikasinya pada perkembangan sosial anak di Desa Koto Iman Kabupaten Kerinci. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10128-10140. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2590>
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38-46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Kemendikbud. (2016). *Bahan ajar untuk guru cerdas bermain matematika 5-6 tahun*. Jawa Barat: PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat
- Khasinah, S. (2015). Interaksi ekstratekstual dalam proses bercerita kepada anak usia dini. *Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies*, 1(1), 99-110. <http://dx.doi.org/10.22373/equality.v1i1.782>
- Kurniawati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak edisi pertama*. Jakarta: Kencana.

- Kuswoyo, D. (2021). Pencegahan penularan covid-19 dengan pemberlakuan perilaku 3 M. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(2), 123-127. <https://doi.org/10.37287/jpm.v3i2.502>
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Jakarta: Kencana.
- Musdalifah, M., Antara, P., A., & Magta, M. (2016). Pengaruh permainan congklak Bali terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok b di ra baitul mutaallim tegalingsih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i2.7812>
- Mutmainnah. (2019). Lingkungan dan perkembangan anak usia dini dilihat dari perspektif psikologi. *Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 15-32. <http://dx.doi.org/10.22373/equality.v5i2.5586>
- Prasetyo, A., & Utama. (2020). Media internet sebagai sarana edukasi pada anak usia dini tentang covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 3(2): 43-46. <https://doi.org/10.20961/joive.v3i2.43056>
- Santi, & Bachtiar, M., Y. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Anak Usia Dini*, 6(1), 22-26. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Santrock, J., W. (2007). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Suminar, D., R. (2019). *Psikologi bermain, bermain dan permainan bagi anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Surya, H. (2006). *Kiat membina anak agar senang berkawan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. 10.31004/obsesi.v6i2.1413
- Susilo, A., dkk. (2020). Coronavirus disease 2019: Tinjauan literatur terkini coronavirus disease 2019: Review of current literatures. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45-67. <http://dx.doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Syafdaningsih, Rukiyah & Utami, F. (2020). *Pembelajaran Matematika anak usia dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wardani, E., K., & Suryana, D. (2022). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790-1798. 10.31004/obsesi.v6i3.1857
- Yang, P., Liu, P., Li, D., & Zhao, D. (2020). Corona virus disease 2019, a growing threat to children? *Journal of Infection*, 80(6), 671-693. <https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.02.024>
- Yusuf, A Muri. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan gabungan*. Jakarta: Kencana.