

Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini di TK Al- Iklas

Nur Holija Sari⁽¹⁾, Juli Yanti Harahap⁽²⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muslim Nusantara Alwasliyah
Email : nurhodijahsiregar@gmail.com⁽¹⁾, juliyanti@umnaw.ac.id⁽²⁾

Abstrak

Masalah pada penelitian ini yaitu perkembangan kognitif anak belum berkembang, hal ini disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Al-Iklas T.A. 2020-2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode desain penelitian pra-eksperimental dengan pendekatan *one-group pre-test and -post test design*. Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 TK Al-Iklas Deli Tua yang berjumlah 20 anak. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021, hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana t_{tabel} pada taraf 5% = 1,725, dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $2,99 > 1,725$. Karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Bermain engklek yang diterapkan pada anak TK Al-Iklas Deli Tua ternyata efektif, hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa perhitungan rata-rata nilai anak sebelum mendapatkan perlakuan lebih rendah dibandingkan setelah mendapatkan perlakuan. Rata-rata perkembangan kognitif anak setelah mendapatkan perlakuan berupa bermain engklek diperoleh 81,25 yang berada pada kategori *baik sekali*, sedangkan nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan perlakuan yakni sebesar 62,5 yang berada pada kategori *cukup*.

Kata Kunci: Bermain, Engklek, Perkembangan kognitif.

Abstract

The problem in this study is that children's cognitive development has not yet developed, this is because learning is still using the classical method (sitting, silent, working), the lack of use of learning media that attracts children's interest, learning is not done by playing. The purpose of this study was to determine the effect of the traditional engklek game on the cognitive development of children aged 5-6 years at Al-Iklas T.A. Kindergarten. 2020-2021. The method used in this study is a pre-experimental research design method with a one-group pre-test and -post test design approach. The population of this study was children aged 5-6 TK Al-Iklas Deli Tua, totaling 20 children. To obtain the data needed in this study, an observation sheet was used. The results of this study indicate that there is an influence of the traditional engklek game on the cognitive development of children at Al-Iklas Kindergarten Deli Tua T.A. 2020-2021, this is evidenced from the results of hypothesis testing where t_{table} is at the 5% level = 1.725, thus t_{count} is greater than t_{table} or $2.99 > 1.725$. Because t_0 obtained is greater than t_{table} , the alternative hypothesis (H_a) is accepted and H_0 is rejected. The crank play which was applied to the children of Al-Iklas Deli Tua Kindergarten turned out to be effective, this was proven from the results of the pre-test and post-test. It can be seen that the calculation of the average score of children before receiving treatment is lower than after receiving treatment. The average cognitive development of children after receiving treatment in the form

of playing engklek obtained 81.25 which is in the very good category, while the average value of children before receiving treatment is 62.5 which is in the sufficient category.

Keywords: play, crank, cognitive development.

PENDAHULUAN

Proses pertumbuhan pada anak usia dini sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia. Untuk itu pendidikan memiliki tujuan dalam merangsang perkembangan dan pertumbuhan anak, yaitu dengan diselenggarakannya pendidikan formal persekolahan yang dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat, seperti yang dikemukakan peraturan pemerintah Republik Indonesia tahun 2010 Pasal 3 bahwa salah satu pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan anak dalam pemberian rangsangan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan demi kesiapan anak memasuki jenjang yang lebih lanjut.

Menurut Wiyani (2014:109) faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak karena sebagian besar aktifitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kedua aktifitas ini merupakan aktifitas kognitif baik itu dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf maupun lambang bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan yaitu dengan menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkannya. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak perlu di kembangkan sejak dini. Seperti yang dikemukakan oleh piaget mengenai perkembangan kognitif anak perlu dirangsang dan di kembangkan sejak dini. Seperti yang di kemukakan oleh piaget mengenai perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut piaget salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Permainan engklek adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Di setiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "*zondag-maandag*" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan ini disebut engklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya disebut dengan *hopscotch*. Permainan *hopscotch* tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi.

Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki di setiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal *gacuk* yang biasanya berupa sebetuk pecahan genting, yang juga disebut *kreweng*, yang dalam permainan, *kreweng* ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lihat di lokasi dari 20 anak bahwa perkembangan kognitif anak masih kurang baik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja, guru tidak mengikut sertakan anak dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang di lakukan oleh guru terkesan monoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa dalam mengajar. Maka peneliti mencoba dan mengaplikasikan kegiatan permainan tradisional engklek yang merupakan serangkaian latihan gerak tubuh sederhana yang fungsinya dalam permainan mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia dini di TK Al- Iklas Delitua terstimulasi secara optimal, oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Iklas Deli Tua T.A 2020-2021** “.

Rumuskan masalah dalam peneliti ini adalah apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Al-Iklas T.A. 2020-2021? Setiap pelaksanaan pekerjaan sudah selayaknya mempunyai tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Al-Iklas T.A. 2020-2021.

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini adalah *pre experimental* yaitu dalam desain ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen sigiyono (2018:109). Adapun berbentuk desain yang digunakan adalah *one-group pretest design*. Penulis menetapkan populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelompok usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas TA 2020-2021. Dan sebagai sampelnya adalah anak kelompok A dan B yang berjumlah 20 orang anak terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Anak TK Al Iklas terdiri dari usia 5-6 tahun. Agar mempermudah dalam pengamatan maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dalam memperoleh data. Setelah data dibuat dan terkumpul, maka penulis menganalisis dan menyimpulkan data hasil dan memperoleh data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021. Pada penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (*pre-test*), yang bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki anak, sehingga peneliti dapat memahami tindakan yang akan dilakukan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

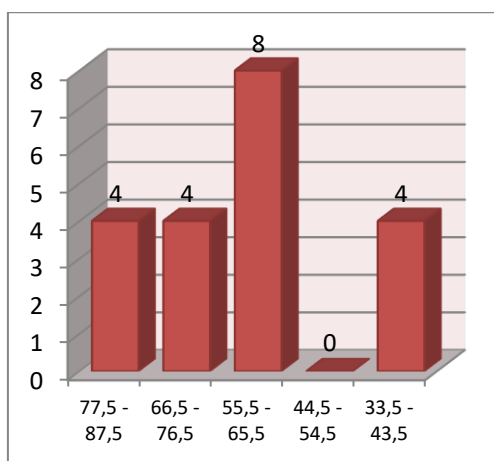
Data Awal Perkembangan Kognitif Anak (*Pre-Test*)

Dari hasil analisis data maka diperoleh rangkuman dari nilai perkembangan kognitif anak pada *pre-test* sebagai berikut :

Tabel 4.3 Rangkuman Nilai Perkembangan Kognitif Anak Pada *Pre-Test*

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	77,5 - 87,5	4	20%
2	66,5 - 76,5	4	20%
3	55,5 - 65,5	8	40%
4	44,5 - 54,5	0	0%
5	33,5 - 43,5	4	20%
Jumlah		20	100.00%

Berdasarkan data pada tabel rangkuman nilai perkembangan kognitif anak pada *pre-test*, dapat disimpulkan bahwa nilai terbanyak yang diperoleh anak berada pada kelas interval 55,5-65,5 yaitu sebanyak 8 anak (40%), pada kelas interval 77,5, - 87,5 yaitu sebanyak 4 anak (20%), pada kelas interval 66,5-76,5 yaitu sebanyak 4 anak (20%), dan pada kelas interval 33,5-43,5 yaitu sebanyak 4 siswa (20%). Rangkuman nilai perkembangan kognitif anak pada *pre-test* di atas, dapat dilihat pada histogram dibawah ini:



Gambar 4.1 Histogram Nilai Perkembangan Kognitif Anak Pada *Pre-Test*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak sebelum diberi perlakuan permainan tradisional engklek angka masih berada pada kategori cukup, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata secara keseluruhan yang diperoleh anak yaitu sebesar 62,5 yang berada pada kategori *cukup*.

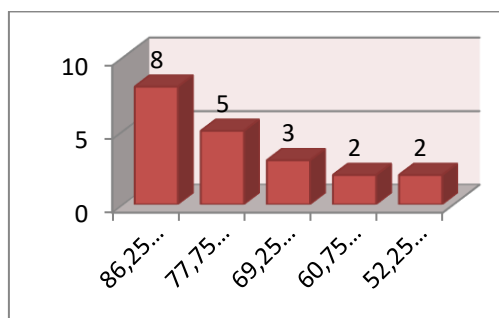
Data Perkembangan Kognitif Anak (*Post-Test*)

Adapun rangkuman dari nilai perkembangan kognitif anak pada *post-test* sebagai berikut :

Tabel 4.6 Rangkuman Nilai Perkembangan Kognitif Anak Pada *Post-Test*

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	86,25 - 93,75	8	40%
2	77,75 - 85,25	5	25%
3	69,25 - 76,75	3	15%
4	60,75 - 68,25	2	10%
5	52,25 - 59,75	2	10%
Jumlah		20	100.00%

Berdasarkan data pada tabel rangkuman nilai perkembangan kognitif anak pada *post-test*, dapat disimpulkan bahwa nilai terbanyak yang diperoleh anak berada pada kelas interval 86,25-93,75 yaitu sebanyak 8 anak (40%), pada kelas interval 77,75-85,25 yaitu sebanyak 5 anak (25%), pada kelas interval 69,25-76,75 yaitu sebanyak 3 anak (15%), dan pada kelas interval 60,75-68,25 dan 52,25-59,75 yaitu masing-masing sebanyak 2 anak (10%). Rangkuman nilai perkembangan kognitif anak pada *post-test* di atas, dapat dilihat pada histogram dibawah ini:



Gambar 4.2 Histogram Nilai Perkembangan kognitif Anak Pada *Post-Test*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak setelah diberi perlakuan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberi perlakuan, diaman sebelum perlakuan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 62,5 yang berada pada kategori *cukup*, setelah diberikan perlakuan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan menjadi 81,25 yang berada pada kategori *sangat baik*.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek angka terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana t_{tabel} pada taraf 5% = 1,725, dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} atau $2,99 > 1,725$. Karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan perkembangan kognitif anak setelah diberikan perlakuan permainan tradisional engklek (*post-test*) lebih tinggi dibandingkan dengan perkembangan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional engklek (*pre-test*).

Permainan tradisional engklek yang diterapkan pada anak TK Al-Iklas Deli Tua ternyata efektif, hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa perhitungan rata-rata nilai anak sebelum mendapatkan perlakuan lebih rendah dibandingkan setelah mendapatkan perlakuan. Rata-rata perkembangan kognitif anak setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional engklek diperoleh 81,25 yang berada pada kategori *baik sekali*, sedangkan nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan perlakuan yakni sebesar 62,5 yang berada pada kategori *cukup*.

Permainan tradisional *engklek* diberikan sebagai perlakuan (*treatment*). Pada perlakuan pertama peserta didik dikenalkan permainan tradisional *engklek* dan diperkenalkan tentang bentuk-bentuk geometri yang ada pada permainan tersebut. Pada saat anak diarahkan untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada pada permainan *engklek*, masih ada beberapa anak yang masih kesulitan untuk membedakan bentuk-bentuk geometri yang ada pada permainan tersebut.

Perlakuan pada tahap ini peneliti mengajak peserta didik untuk bermain permainan *engklek* lalu menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada pada permainan yang diajarkan sebelumnya tujuannya agar peserta didik mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benar. Pada *treatment* kali ini peneliti memberikan permainan *engklek* lalu mengarahkan anak didik untuk mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bentuk-bentuk geometri yang pada permainan tradisional *engklek*. Beberapa peserta didik sudah mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan baik, namun masih ada beberapa anak yang memerlukan bantuan guru maupun peneliti.

Pada perlakuan (*treatment*) ini peneliti mengajak peserta didik untuk bermain permainan tradisional *engklek* lalu diarahkan mengelompokkan gambar-gambar benda yang ada disekitar peserta didik. Setelah itu peserta didik diarahkan untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri, menunjuk bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri, dan mencocokkan benda dengan bentuk geometri. Pada pemberian *treatment* peserta didik sudah mampu menunjukkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah dikenalkan atau diajarkan oleh guru atau peneliti, meskipun selama pemberian *treatment* berlangsung masih terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru atau peneliti dan hanya diam ditempat, ada beberapa peserta didik yang hanya bermain-main dan tidak serius selama proses pemberian *treatment*.

Data tabel *post-test* menunjukkan bahwa sampel penelitian mengalami peningkatan skor *posttest* dan menunjukkan hasil peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas T.A. 2020-2021.

KESIMPULAN

Kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021 sebelum mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional engklek diperoleh rata-rata sebesar 62,5 yang berada pada kategori cukup. Kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021 setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional engklek diperoleh rata-rata sebesar 81,25 yang berada pada kategori baik sekali. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Haris. 2016. *Sarana Bermain Dan Belajar Bagi Anak-Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Aini, Syarifah. 2015. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Chasanah. 2015. *Manfaat Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Diva Press
- Desmita. 2009. *Perkembangan Anak Dalam Keluarga*. Surabaya: Bintang Pustaka
- Dworetzky, Mulyani. 2016. *Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak*. Jakarta Peranada Media Grup.
- Fatimah. 2006. *Bermain dan Permainan*, Prenada Media Group: Jakarta.
- Husdarta, Nurlan. 2010. *Perkembangan Kognitif Anak*. Yogyakarta Gava Media.
- Isminarti. 2017. *Anak Kurang Percaya Diri*. Jakarta. Prenada Media Group. Devisi Kencana.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniati. 2016. *Macam- Macam Permainan Tradisional*. Jakarta : PT. Indeks
- Mahendra, Agus. 2014. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani. 2016. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengesah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyono, Abdurrahman. 2012. *Menerapkan Model Permasalahn Outbond Untuk Meningkatkan Kognitif Anak*.
- Prantoro. 2015. *Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa, Hizriyanti. 2019. *Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Siswa*. Kencana Prenada Medan Group.
- Rochmani. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Selamet, Andriani. 2012. *Berbagai Jenis Permainan Tradisional*. Kencana Prenada Medan Group.
- Sudjana, Nana. 2005. *Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Suwandi, Jan. 2011. *Asyiknya Bermain Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Walli, Muhammad. 2012. *Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Wardani, Dani. 2015 *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.
- Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.