



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENCKLEK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TK GOEMERLANG BANDAR LAMPUNG

Erfa Nurrahmawati*, Anggil Viyantini Kuswanto*, Neni Mulya*, Kanada Komariyah*,
Farah*, Prabandari*

* Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email : erfanur.@radenintan.ac.id

Article History:

Submitted/Received 15 Octo 2024

First Revised 29 Octo 2024

Accepted 07 Nov 2024

Publication Date 28 Nov 2024

Kata Kunci :

Aspek Kognitif

Permainan Tradisional Engklek

ABSTRACT

This study aims to determine how children's cognitive development through the application of traditional cricket games. The method used in this research is qualitative with a descriptive approach. The data collection techniques used include observation, interview, and documentation techniques. Then for data analysis techniques, researchers use 3 ways, namely data reduction, presentation or display of data and conclusions. To test the validity of the data obtained, researchers used time triangulation techniques. The subjects in this study were students of group B1 Goemerlang Kindergarten Bandar Lampung, totalling 27 children and a teacher. Based on the results of the research, the author concludes that children can make relationships about similar and different objects, understand various symbols and solve the problems they face.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak melalui diterapkannya permainan tradisional engklek. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data peneliti menggunakan 3 cara yaitu reduksi data, penyajian atau display data dan kesimpulan. Untuk pengujian keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan teknik triangulasi waktu. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah murid kelompok B1 TK Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak dan seorang guru. Berdasarkan hasil penelitian penulis menyimpulkan anak dapat membuat hubungan tentang benda-benda yang sama dan berbeda. memahami berbagai simbol-simbol dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

PENDAHULUAN

Anak balita merupakan masa di mana perkembangan anak sangat perlu untuk di perhatikan, perkembangan anak terdiri dari 6 aspek yang salah satunya adalah perkembangan kognitif. Dan pada rentang usia yang masih dini ada yang di kenal dengan sebutan usia emas atau *Golden Age* dimana pada masa ini anak mudah dalam menerima rangsangan apapun, anak menjadi peniru yang baik di usia emasnya. Karena itu sangat penting bagi orang tua dan juga pendidik peka terhadap bakat dan minat yang di miliki setiap anak. (Wardani & Suryana, 2021 ; Aghnaita, 2017)

Apa itu bakat dan minat, setiap anak pasti terlahir dengan bakat dan minat nya masing masing. Bakat adalah keahlian atau kemampuan yang sudah dimiliki oleh anak pada masa. pertumbuhannya, biasanya bakat seorang anak diwarisi oleh orang tuanya. Sedangkan minat adalah keinginan, kesenangan atau ketertarikan anak pada sesuatu hal.

Terdapat ayat menjelaskan tentang bakat, Al-Quran potensi yang atau kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak bahkan saat ia baru dilahirkan, yaitu dalam surah An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatuupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (An- Nahl ayat 78).

sesungguhnya setiap manusia telah terlahir dengan potensinya seperti terdapat dalam arti surah yaitu Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati. Maka dengan ketiga hal tersebut seseorang dapat menggali potensinya dan menemukan bakat diri yang sesungguhnya baik dari lingkungan keluarga (orang tua) maupun dari lingkungannya yang lain seperti sekolah dan masyarakat.

Bersatu dengan Sardiman, dikutip dari buku Sardiman 1990. Ia menyatakan rasa penasaran akan muncul dengan baik jika mereka terlihat menemukan protes yang mereka sukai dengan sasaran yang tepat dan secara khusus. terkait dengan keinginan tersebut. (Anggraini et al., 2020)

Shaleh Abdul Rahman dalam bukunya psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam, menjelaskan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan atau gembira. (Anggraini et al., 2020)

Bakat menurut William B. Michael (suryabrata) merupakan kapasitas pada diri seseorang dalam melakukan tugasnya dan melakukan dengan pengaruh dan latihan yang dijalannya. Menurut Bigham Bakat sebagai kondisi atau kemampuan yang dimiliki seseorang yang memungkinkan dengan suatu latihan khusus dapat memperoleh suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus. (Anggraini et al., 2020)

Dan pada penelitian ini permasalahan yang saya temui sebenarnya lebih mengarah pada bagaimana cara guru menerapkan. pembelajaran, dimana dalam suatu kelas saya hanya menemukan seorang murid yang tampak kurang motivasi untuk mendorong semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Sebagian besar murid lainnya sudah terlihat bagus semangat belajar juga tumbuh kembangnya. Hal tersebut menjadi pertanyaan bagi peneliti mengenai bagaimana guru menerapkan pembelajaran sehingga para murid dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Dan diketahui bahwa permainan engklek ini menjadi salah satu media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dengan di terapkan engklek tersebut terciptalah suasana belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan hingga dapat meningkatkan semangat belajar kepada anak dengan usia 5-6 tahun khususnya pembelajaran

yang berkaitan dengan kognitif. karena yang di butuhkan oleh anak adalah suasana belajar yang baik dan nyaman agar dapat dengan baik pula menerima setiap pembelajaran yang di berikan.

Pembelajaran bagi anak usia dini berupa sesuatu hal yang menyenangkan namun dapat pula meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan setiap aspek yang diperlukan oleh anak yaitu moral dan agama, Bahasa, seni, fisik motorik dan beberapa aspek lainnya.. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Hanafy, 2014 ; Zaini & Dewi, 2017)

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Nan zeng dan kawan-kawan menyatakan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui aktivitas fisik, lima penelitian yang menyelidiki pengaruh aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif, (80%) menunjukkan perubahan yang signifikan dalam Berbagai aspek fungsi kognitif seperti prestasi akademik, pembelajaran, Bahasa, konsentrasi, perhatian, memori, dan kecerdasan (IQ).

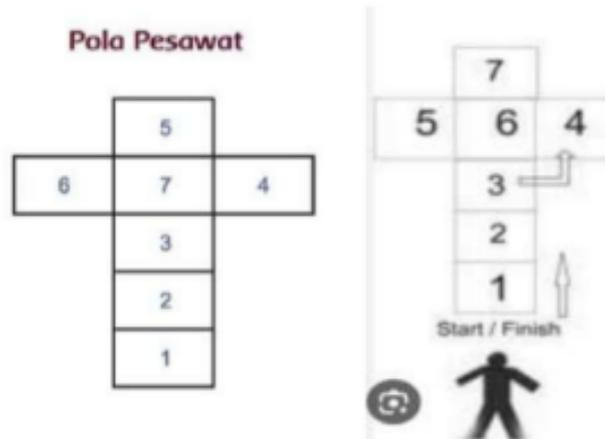
Permainan engklek dapat dikatakan sebuah aktivitas fisik karena permainan ini sepertinya yang banyak di jelaskan dimainkan dengan mengerahkan Sebagian fisik seseorang yaitu dengan kaki. Penelitian lain oleh Eliya Desvarosa mengenai penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, dari hasil penelitiannya dapat diambil simpulan bahwa Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan memainkan permainan tradisional engklek.(Pertiwi et al., 2018 ; Munawaroh, 2017)

Permainan tradisional engklek merupakan media permainan yang secara tidak langsung dapat melatih kemampuan kognitif anak serta meningkatkan lagi semangatnya dalam belajar. karena dengan media permainan engklek anak dapat berhitung sambil mengikuti pola yang ada, dengan begitu tanpa membebani pikiran sang anak dengan hitungan yang rumit dengan sendirinya kemampuannya dalam. berhitung akan terasah melalui permainan ini. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Achroni bermain engklek dapat melatih. anak untuk berhitung dan menentukan langkah- langkah yang harus dilewatinya. Menurut Rae (Rozana) ada manfaat dari permainan engklek yaitu untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung, dan Menyusun angka. (Mukharamah et al., 2021 ; Holija Sari & Yanti Harahap, 2022)

Berhitung adalah hal yang di dapat anak dalam aspek kognitif berupa pengenalan. bilangan 1.2.3.4 dan seterusnya yang mengandalkan daya fikir anak. Berhitung merupakan hal yang paling mendasar yang diperlukan anak untuk mengidentifikasi perbedaan antar beberapa benda dalam satu kelompok, kemampuan anak dalam belajar mengembangkan pemahaman terhadap angka dalam konsep berhitung (Marlisa, 2016 ; Retnaningrum, 2016)

Pengenalan konsep adalah hal pertama yang perlu dipelajari anak sebelum mereka dapat. berhitung dan memahami angka. Anak melewati berbagai fase pengenalan ide dan latihan motorik halus sebelum melanjutkan ke tahap transisi yaitu pengenalan konsep pada angka. Selain. itu, anak-anak muda mungkin menerima pengajaran atau pengayaan setelah memahami ide dan angka. (Marlisa, 2016; Sari et al., 2021)

Latihan atau pengayaan tidak hanya bisa diberikan dalam bentuk Latihan tertulis, namun bisa dengan sebuah permainan contohnya. menggunakan permainan tradisional engklek. Dan dalam penelitian ini yang akan peneliti gunakan adalah jenis permainan engklek yang di namakan engklek pesawat, memiliki 7 bidang kotak 3 kotak di posisi horizontal dan 5 kotak posisi vertikal. Permainan ini dikatakan. permainan engklek pesawat karena bentuk dari pola permainan ini tampak seperti pesawat. Ilustrasi bentuk pola engklek pesawat dapat dilihat pada gambar dibawah ini.(Maulida, 2020)



Gambar 1. Pola Permainan

Penelitian Erly Dwi Aprilia, mengatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang di ketahui memiliki unsur matematika di dalamnya, yaitu bangun datar, membilang, gaco, dan lain lain. Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah bangun datar dan membilang dimana kedua hal tersebut termasuk ke dalam aspek kognitif (Erly Dwi Aprilia, Dinawati, 2016)

Masuk pada aspek kognitif, dimana kegiatan berhitung termasuk di dalamnya. Berbicara mengenai berhitung, kognitif dapat dikatakan sebagai aktifitas yang berhubungan dengan proses kerja otak dimana dalam aspek kognitif ini kemampuan anak mengklasifikasi, membedakan, juga menjadi hal yang dapat di kembangkan. Desy mengartikan kemampuan kognitif sebagai kemampuan anak dalam berpikir logis dan kemampuan menarik kesimpulan dari pengetahuan. Teori-teorinya didasarkan pada kenyataan dan memanfaatkan kecerdasan seseorang untuk menyelesaikan masalah. Keterampilan kognitif dan bakat matematika berkaitan erat..(Istiqomah & Sandra E, 2020 ; Firman & Anhusadar, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu salah satu pendidik di TK Goemerlang bernama Fitri Andayani, S.Pd beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di Tk tersebut anak sudah menunjukkan sikap kreatif serta dapat menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.(Pra-Penelitian Di TK Goemerlang, 2023)

Dalam pembelajaranpun anak sudah diperkenalkan mengenai warna benda, bentuk benda, dan juga angka, namun disamping itu beliau menjelaskan bahwa sebenarnya untuk pembelajaran angka tidak diajarkan kepada anak. Anak hanya diperkenalkan dasarnya saja.

Anak-anak dinilai aktif saat belajar dan mampu mempertahankan fokus juga perhatiannya akan tetapi, tidak heran jika yang namanya anak usia dini memiliki jangka waktu konsentrasi yang terbilang pendek, maka dari itu anak pasti akan sesekali mengalihkan fokusnya pada hal lain. Untuk kesulitan saat belajar itu tak jarang di alami anak, tergantung pada usia anak tersebut, apabila pembelajaran yang diterima sesuai dengan tingkatan perkembangan usianya, maka itu bukan hal yang sulit bagi siswa. Namun apabila belum sampai pada usianya maka akan timbul kendala saat belajar. Karena itulah pendidik di Tk ini membedakan pembelajaran yang diberikan. menyesuaikan tingkat perkembangan siswanya.(Pra-Penelitian Di TK Goemerlang, 2023)

Ketika peneliti mulai menanyakan hal terkait permasalahan yang akan diteliti yaitu penerapan permainan tradisional engklek, ibu Fitri Andayani selaku guru di Tk Goemerlang menjelaskan bahwa permainan tersebut sudah pernah di terapkan dan dikatakan efektif untuk mengembangkan kognitif anak, karena menurut beliau anak akan lebih senang Ketika

diberikan pembelajaran sambil bermain. Seiring permainan tersebut di mainkan ilmunya juga didapatkan oleh anak.

Berikut merupakan indikator perkembangan kognitif anak sesuai dengan kutipan teori dari ahli kognitif Jean Piaget. (Yunaini & Yuyun Winingsih, 2022)

Tabel 1. Indikator Perkembangan kognitif anak

Aspek Perkembangan	Indikator
Aspek Kognitif	Ketika menyangkut hal-hal seperti sama dan berbeda, sama atau berkelompok, berapa banyak, dan seterusnya, anak-anak mengembangkan hubungan.
	Anak memahami berbagai symbol-simbol
	Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
	Anak mulai Menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.

Berdasarkan tabel diatas di kutip dari teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dapat dikatakan bahwa indikator perkembangan kognitif dapat ditunjukkan dari pengetahuan logis-matematis yang dimiliki anak yaitu kemampuan anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang. mana yang sekelompok atau sejenis, memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya, dan kemampuan lainnya yang berkaitan dengan daya kerja otak anak. Dikemukakan oleh desy mengatakan bahwa "kemampuan kognitif merupakan kemampuan. yang mana anak dapat berpikir secara logis, dan cara mendapatkannya melalui informasi- informasi yang diketahui. Ide-idenya yang Realistik serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. (Istiqomah & Sandra E, 2020)

Kemampuan berpikir logis mencakup tingkat capaian perkembangan yang meliputi:

1. Sortir barang menurut ukuran, bentuk, dan warnanya.
2. Tetapkan lebih banyak item, pengelompokan yang sama atau terkait.
3. Susunlah benda-benda tersebut berdasarkan ukuran, baik yang terkecil hingga

terbesar, atau sebaliknya.

Dalam penelitian saya yang berjudul penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan kognitif anak yang akan diteliti adalah kemampuan anak mengkl asifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dan kemampuan anak mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini. Dan manfaat dari penelitian ini adalah di harapkan dapat membantu memberikan solusi bagi perkembangan kognitif anak serta dapat menjadikan anak jauh lebih bersemangat lagi dengan di berikan nya suasana belajar yang baru yaitu belajar sambil bermain dengan pola pola pada permainan tradisional engklek. Karena tidak sedikit anak yang saya temui masih mengalami yang namanya kurang bergairah atau bersemangat pada saat proses pembelajaran, semoga dengan adanya penelitian ini setiap anak dapat lebih termotivasi dalam belajar dan segala aspek perkembangannya dapat terlatih dengan baik. Bermanfaat pula bagi pendidik, peserta didik dan peneliti. Bagi pendidik, dimaksudkan agar kelak bisa menjadi seorang guru yang profesional serta memiliki kepribadian yang baik, diharapkan sistem pembelajaran. kedepannya dapat membangun semangat serta motivasi belajar anak agar segala aspek anak tumbuh dan berkembang dengan baik bagi peserta didik, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan media yang di terapkan dapat benar-benar membantu membentuk suasana belajar baru dan bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan sumbangan pemikiran guna membentuk suasana belajar yang baik bagi anak juga menyelesaikan penelitian.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. metode subjek penelitian ini adalah para peserta didik di kelas B1 Tk Goemerlang Bandar Lampung yang berjumlah 27 anak. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama pra penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan Teknik wawancara, dokumentasi dan observasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung di mulai dari tanggal 17 Oktober 2023-08 November 2023. Pada tanggal 17 Oktober saya melakukan wawancara bersama narasumber yang tidak lain adalah pihak guru kelas tempat saya akan melakukan penelitian yang bernama ibu Wismirida, S.Pd AUD, dan pada tanggal-tanggal berikutnya adalah waktu saya melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas BI TK Goemerlang Bandar Lampung. menggunakan Teknik analisis data yang berupa pendekatan kualitatif. Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. (Sugiyono, 2013)

Berdasarkan pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat atau mengetahui penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangk aspek kognitif pada anak usia dini di TK Goemerlang Bandar Lampung. Dengan demikian. penelitian mengenai hal tersebut signifikan diteliti dengan penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2023 sampai selesai. Bersama dengan peserta didik kelompok BI Diketahui, siswanya berjumlah 27 orang. 14 orang diantaranya laki-laki dan 13 orang perempuan. Pada bab ini penulis membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh selama penelitian dilakukan dengan menggunakan metode-metode tersebut. wawancara dan observasi.

Observasi dan wawancara tersebut di lakukan di TK Goemerlang Kelurahan Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Tabel 2. Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-Langkah Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini.

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana guru menyiapkan dan merencanakan gambar pola engklek yang akan dimainkan?	Sebelum pembelajaran dengan media engklek ini dimulai tentu saya akan menjelaskan terlebih seperti dahulu apa kegiatannya, apa temanya, lalu membuat pola engklek, setelah itu baru menyiapkan bahan-bahannya.
2.	Apakah guru menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan?	Biasanya sebelum kegiatan pembelajaran di mulai semua sudah dipersiapkan.
3.	Apakah guru memperkenalkan bentuk-bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek?	Iya, di perkenalkan berbagai macam gacuk karena terkadang anak-anak ada yang lebih suka menggunakan gacuk berbahan kayu karena lebih ringan jika di bandingkan dengan gacuk berbahan batu, begitu juga dengan warnanya. kita siapkan, karena setiap anak kesukaannya berbeda-beda,

No	Pertanyaan	Keterangan
		jadi untuk gacuk menyesuaikan bagaimana keinginan anak.
4.	Apakah guru mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan?	Pasti, saya mendiskusikan dulu bagaimana permainan engklek itu, karena masih banyak anak yang belum tau bagaimana caranya, dan banyak juga yang tidak tau sama sekali terlebih lagi di zaman sekarang anak lebih banyak yang mengenal gadget jadi terkadang mereka banyak juga yang belum tau apa saja permainan tradisional itu yang salah satunya adalah engklek.
5.	Apakah guru memberikan contoh melompati setiap pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai?	Iya, sebelum permainan di mulai harus memberikan contohnya terlebih dahulu seperti apa cara bermainnya karena anak itu belum paham dengan permainan engklek, soal bagaimana pelaksanaannya itu tergantung dari daya pikir anak masing-masing.
6.	Apakah guru memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek?	Motivasi iya itu pasti, karena anak- anak memang harus selalu di beri motivasi, selalu di beri reward. Anak usia dini memang

Setelah mengetahui hasil wawancara di atas. yang merupakan pernyataan dari salah satu guru di TK Goemerlang yang diketahui Bernama ibu Wismirida. S.Pd AUD. maka peneliti membuktikan bahwa guru telah melakukan. langkah-langkah Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif seperti tertera pada jawaban setiap butir pertanyaan dalam wawancara, hal ini dapat di buktikan kembali oleh peneliti dengan cara melakukan observasi terhadap kegiatan engklek yang dilakukan oleh guru tersebut dan hasilnya akan peneliti cantumkan dalam bentuk penilaian ceklis berupa tabel.

Tabel 3. Lembar Observasi Guru Pada Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembang Aspek Kognitif Anak Usia Dini

No	Indikator	Item	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan arena bermain	Guru menyiapkan. dan merencanakan gambar pola engklek yang akan dimainkan?	V	
		Guru menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan?	V	
2.	Guru memperkenalkan bahan gacuk dalam permainan	Guru memperkenalkan bentuk- bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek?	V	
3.	Guru memberi contoh cara bereksperimen bermain engklek	Guru mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan?	V	
		Guru memberikan contoh melompati setiap pola pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai?	V	
		Guru memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek	V	

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap guru kelas B1 tersebut, peneliti mendapatkan fakta bahwa guru menerapkan metode pembelajaran dengan permainan

tradisional engklek sudah cukup baik, walaupun tak semua materi bisa di selesaikan melalui permainan tersebut, guru pandai mencari penyelesaian lain dengan memberikan beberapa lembar tugas sesuai dengan tema yang anak pelajari sedangkan untuk permainan engklek tersebut guru tidak berpatokan dengan tema karena pada saat itu guru menerapkan engklek untuk mempelajari beberapa bentuk geometri sementara tema yang di usung adalah tema tanaman dan yang dipelajari menyesuaikan tema tersebut adalah materi seputar tanaman tomat, begitu juga pada hari-hari berikutnya. Untuk menerapkan permainan engklek tersebut guru terlebih dahulu menyiapkan RPPH sebagai rancangan pembelajaran yang akan di lakukan, kemudian menyiapkan arena bermain seraya menjelaskan bagaimana permainan akan di laksanakan.

Cara guru memberikan materi melalui engklek memang terbilang hampir sama setiap harinya, namun ada kalanya guru menambahkan sedikit tantangan bagi anak lewati ketika memulai lompatan pada bidang engklek seperti berhitung dengan suara yang lumayan terdengar keras, karena tak jarang anak yang hanya diam selama melakukan lompatan apabila guru tidak secara berkala mengingatkan. Saat permainan berlangsung terlihat beberapa anak belum bisa melakukan lompatan dengan baik, masih banyak anak yang cukup sulit untuk menjaga keseimbangan tubuhnya saat melakukan lompatan dengan satu kaki. Walaupun cara bermain anak masih kurang sempurna namun untuk perkembangan kognitifnya bisa dikatakan berkembang cukup optimal. Misalnya saja saat guru memberikan materi mengenai pengenalan anak terhadap simbol- simbol angka 1-7, bangun geometri, ukuran besar dan kecil benda, seperti yang di utarakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognisi merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan mengingat (memory), dan kemampuan menggunakan bilangan (numerical ability), hampir seluruh siswa kelas B1 dapat dengan baik mengenal hal-hal tersebut, namun untuk materi pengenalan bangun geometri yang saya ambil berdasarkan sumber teori pendukung yang di utarakan oleh Jean Piaget, Dalam hal tersebut Piaget membagi pengetahuan yang anak-anak susun dalam tiga kategori diantaranya adalah anak-anak belajar tentang objek di lingkungan mereka secara fisik. Mereka mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek. Pengetahuan logis-matematis. Anak-anak Menyusun hubungan tentang benda- benda seperti sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok atau sejenis, berapa banyak dan lainnya. (Trivina et al., 2024)

Untuk materi berdasarkan teori tersebut dari hasil observasi peneliti anak baru mengenal dan membedakan beberapa saja seperti mana yang bentuk persegi, lingkaran, segitiga, yang memang sering mereka temui di lingkungan sekitar, Ketika guru menambahkan bentuk geometri selain ketiga bangun geometri sebelumnya anak sedikit mengalami kesulitan untuk menyebutkan nama bangun tersebut, seperti saat guru memberikan rintangan zigzag berbentuk kerucut belum banyak anak yang mengenal bentuk tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan aspek kognitif anak melalui permainan tradisional engklek adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan									Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	ASF	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2.	AIA	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	AAI	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
4.	AT	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
5.	ATS	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan									Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
6.	CA	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7.	DR	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
8.	DNS	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
9.	DAS	BSH	MB	MB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	HA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11.	IA	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
12.	KAN	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
13.	KNO	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
14.	KA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
15.	KFS	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
16.	LAZ	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
17.	MAA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
18.	MAN	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
19.	MAI	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
20.	MBA	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
21.	MFR	MB	MB	BSH	BAH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
22.	RP	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
23.	NAR	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
24.	RGR	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
25.	RVY	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
26.	AS	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
27.	BM	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Indikator yang di nilai:

1. Anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda seperti sama dan berbeda, mana yang sekelompok atau sejenis, barapa banyak dan lainnya.
2. Anak memahami berbagai symbol-simbol.
3. Anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Anak mulai menyusun konsep tentang bentuk, ukuran, dan warna dari objek.

Keterangan skor capaian perkembangan

BB : belum berkembang (1)

MB: mulai berkembang (2)

BSH : berkembang sesuai harapan (3)

BSB : berkembang sangat baik (4)

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Penelitian Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini

No	Kriteria	Jumlah Anak	Hasil Persentase Penilaian
1.	BB	0	0
2.	MB	3	11%
3.	BSH	19	70%
4.	BSB	5	18%

Selain hasil observasi terhadap guru, peneliti juga melakukan observasi terhadap murid kelas B1 yang berjumlah 27 anak. hasil observasi penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini telah peneliti paparkan pada tabel di atas. Dilihat dari tabel tersebut tercatat murid yang sudah mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase yaitu 11% yang merupakan 2 murid laki-laki dan 1 murid perempuan, untuk yang sudah berkembang sesuai harapan diketahui ada 19 murid dengan persentase 70%, masing-masing terdiri dari 9 murid. perempuan dan 10 murid laki-laki, dan 5 murid lainnya

diketahui berkembang sangat baik dengan persentase (18,5%), kelima murid tersebut terdiri dari 2 murid laki-laki dan 3 murid perempuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan uraikan pada penjelasan di atas mengenai penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini di TK Goemerlang Bandar Lampung, dapat peneliti simpulkan bahwa guru telah menerapkan permainan engklek dengan langkah-langkah bermain yang sesuai seperti yang telah peneliti amati dan nilai menggunakan lembar observasi guru terlihat bahwa guru telah melakukan beberapa langkah tersebut yaitu guru menyiapkan arena bermain, merencanakan pola engklek yang akan dimainkan, menyiapkan bahan gacuk yang akan digunakan, memperkenalkan bahan gacuk dalam permainan, memperkenalkan bentuk-bentuk gacuk yang digunakan untuk kegiatan engklek, memberi contoh cara bereksperimen bermain engklek, mendiskusikan bagaimana engklek dimainkan, memberikan contoh melompati setiap pola pola engklek yang benar, sebelum permainan dimulai, dan memberikan motivasi dan semangat dalam proses penerapan engklek. Dari hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kesembilan item indikator tersebut yang merupakan penjabaran dari teori yang dikemukakan oleh ahli kognitif yaitu Jean Piaget dan juga teori dari seorang bernama Thurstone telah berhasil di ikuti dengan baik oleh murid kelas B1 TK Goemerlang selaku subjek pada penelitian ini dan guru kelas sudah dapat menerapkan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini dengan langkah-langkah yang sesuai.

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengemukakan saran agar guru bisa lebih meningkatkan lagi upaya untuk mengembangkan aspek kognitif anak terutama melalui permainan engklek ini. diharapkan guru dapat lebih kreatif lagi. kedepannya untuk memodifikasi setiap permainan atau media yang ada untuk mengembangkan segala aspek pada anak khususnya aspek kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169.
- Erly Dwi Aprilia, Dinawati, T. B. S. (2016). *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*. 3(3), 63–77.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Holija Sari, N., & Yanti Harahap, J. (2022). Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini di TK Al-Iklas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 455–460.
- Istiqomah, N., & Sandra E, I. A. (2020). Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 19.
- Marlisa, L. (2016). Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini Lusi Marlisa Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 35–38.

- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek. *LEMMA : Letters of Mathematics Education*, 7(01), 35–44.
- Mukharamah, Yuhastriati, Rosmiati, Suhartati, Fauzia, S. N., Nessa, R., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karpet Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*, 6(3), 43–54.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Pra-Penelitian Di TK Goemerlang. (2023). *Pra-Penelitian Di TK Goemerlang*.
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207.
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3, Issue April). (I. A. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3 (ed.)).
- Trivina, Herdiani, R. T., Vienlentina, R., Mulyani, Suriswo, Haryani, N., Nurhayati, S. A., Lelyana, N., Yuniarni, D., Hartinah, S., Nasution, F. S., Sulaiman, & Dewi, I. (2024). *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini* (Vol. 19, Issue 5).
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Yunaini, N., & Yuyun Winingsih, D. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

