# 

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK**

**USIA 5-6 TAHUN TK AL- IKLAS MEDAN**

**DELITUA T.A 2020-2021**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**NURHOLIJA SARI**

**NPM : 171424021**

****

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL-WASHLIYAH**

**M E D A N**

**2 0 2 1**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL-WASHLIYAH**

**TANDA PERSETUJUAN**

NAMA : Nur Holija Sari

N P M : 171424021

JURUSAN : Ilmu Pendidikan

PROGRAM STUDI : PG-PAUD

JENJANG PENDIDIKAN : Strata Satu (S-1)

JUDUL : Pengaruh Permainan Tradisonal Engkelek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Iklas Medan Delitua T.A 2020-2O21

pembimbing I,

**Juli Yanti Harahap, S.Psi, M.Psi**

**NIDN. 0103078701**

Diuji Pada Tanggal :

Judisium :

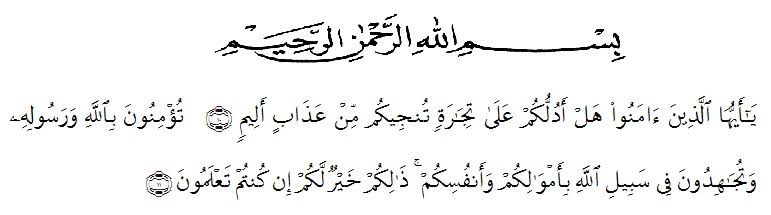
Panitia Ujian,

Ketua Sekretaris

**Dr. KRT. Hardi Mulyono K. Surbakti Drs. Samsul Bahri, M.Si**

**NIDN. 0111116303 NIDN. 196703171992031005**

# KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan shukur peneliti panjatkan ke hadirat ilahi Robbul IZZati, yang berkat rahmat Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan draft skripsi ini. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh sidang skripsi guna memperoleh gelar sarjana program S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah.

i

Penulisan skripsi ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkebangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.  
Penelitian proposal ini betujuan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan S1 pada Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, (PG-PAUD) UMN Al-Washliyah Medan.

Mengingat keterbatasan pengetahuan,pengalaman dan kemmapuan penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khusunya serta bagi semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Pada peroses penyusunan ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada Juli Yanti Harahap,S.Psi. M.Psi selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan pengarahan sampai terselesaikan skripsi ini.

Selain itu juga penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak H. Hardi Mulyono, S.E., M.A.P selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara AL Wasliyah.
2. Bapak Drs. Samsul Bahri M. Si selaku Dekan FKIP Universitas Muslim Nusantar Al Wasliyah.
3. Ibu Novita Friska, S.Psi. M.Psi selaku ketua jurusan/ Program Studi PG-PAUD Universitas Muslim Nusantara AL Wasliyah.
4. Ibu Juli Yanti Harahap,S.Psi. M.Psi selaku Dosen Pembimbing Jurusan PG-PAUD Universitas Muslim Nusantara AL Wasliyah.
5. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf pengajar Jurusan PG-PAUD Universitas Muslim Nusantara AL Wasliyah.
6. Orang tua tersayang bapak Ridoan dan Ibu Erma Wati, yang telah berjuang dan tak pernah putus untuk mendoakan kesuksesan dalam perkulihan ini.
7. Anis Mutia selaku teman di Kampus, yang selalu mendukung dalam membuat skripsi kepada penulis.

Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas bantuan, nasehat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga amal ibadah, dan dorongan serta do’a yang di berikan kepada penulis dengan tulus dan iklas mendapat kan Rahmat dan karunia dari Allah SWT, amin. Wassalamu’ laikum Wr.Wb

ii

Medan, Juli 2021

Penulis

Nur Holija Sari

NPM 171424021

**DAFTAR ISI**

**Halaman**

KATAPENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

ABSTRAK x

ABSTRACT xi

# BAB I PENDAHULUAN 1

## Latar Belakang Masalah 1

## Identifikasi Masalah 4

## Batasan Masalah 4

## 1.4 Rumusan Masalah 5

## 1.5 Tujuan Penelitian 5

1.6 Anggapan Dasar 5

BAB II TINJUAN PUSTAKA 6

2.1. Perkembangan Kognitif 6

2.1.1. Pengertian Perkembangan Kognitif 6

2.1.2. Tahapan Perkembangan Kognitif 7

2.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan kognitif 7

2.1.4. Aspek Utama Dalam Pengembangan Kognitif 10

2.1.5. Cici-Ciri Perkembangan kognitif 10

2.1.6. Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak 11

2.2. Permainan Tradisional 12

2.2.1. Pengertian Engklek 12

2.2.2 Manfaat Permainan Engkelek 13

2.2.3. Fungsi Bermain Anak Usia Dini 14

2.2.4. Manfaat Permainan Engklek 14

2.2.5. Manfaat Pengaruh Permainan Tradisional Engklek

Untuk Aud 16

2.2.5. Jenis Permainan Tradisional 18

2.2.6. Jenis dan Macam Permainan Tradisional 19

2.3. Kerangka Berfikir 20

2.4. Hipotesis Tindakan 21

# BAB III METODE PENELITIAN 22

## Desain Penelitian 22

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian 25

3.3 Variabel dan Indikator Penelitian 26

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitan 26

* 1. Instrumen Penelitian 27
  2. Teknik Pengumpulan Data 31
  3. Teknik Analisis Data 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42

* 1. Hasil Penelitian 42
  2. Analisis Data 55
  3. Uji Normalitas 59
  4. Uji Hipotesis 63
  5. Pembahasan Hasil Penelitian 66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 68

* 1. Kesimpulan 68
  2. Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 70

LAMPIRAN 73

**DAFTAR TABEL**

v

v

Halaman

## 3.1 Desain Penelitian Eksperimen 22

3.2 Data Populasi 28

3.3 Rubrik perkembangan Kognitif Anak 4-5 Tahun 30

**DAFTAR GAMBAR**

v

**Halaman**

1 Histogram Nilai Perkembangan kognitif Anak Pada *Pre-Test* 47

2 Histogram Nilai Perkembangan kognitif Anak Pada *Post-Test* 55

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. RENCANA PELAKSANAAN PEMEBELAJARAN HARIAN.................................... 67
2. TABEL NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS................................................... 70
3. DOKUMENTASI PENELITIAN.............................................................................. 74

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak akan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Untuk itu pendidikan harus dimulai saat anak berusia dini, dimana tersendiri sesuai dengan tahap usianya dalam memberikan layanan pendidikan pendidik perlu memahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain. Dimana pada usia dini perkembangan seorang anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. pendidiklah yang memiliki peran penting dalam mengoptimalkan perekembangan anak baik itu perkembangan pribadi, karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spritual, disiplin diri maupun kemandirian anak.

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 Repuplik 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.

1

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 kontif 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 menginterpresasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Lebih lanjut, Wiyani (2014:112) mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak adalah perkembangan yang mengacu pada tahapan kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang ia dapatkan. Perkembangan kognitif anak meliputi proses mengingat, pemecahan masalah, dan juga pengambilan keputusan.

Permainan engklek adalah permainan anak tradisional yang populer di [Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia), khususnya di masyarakat pe[desaan](https://id.wikipedia.org/wiki/Desa). Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di [Sumatra](https://id.wikipedia.org/wiki/Sumatra), [Jawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa), [Bali](https://id.wikipedia.org/wiki/Bali), [Kalimantan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kalimantan), dan [Sulawesi](https://id.wikipedia.org/wiki/Sulawesi). Disetiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "*zondag-maandag*" yang berasal dari [Belanda](https://id.wikipedia.org/wiki/Belanda) dan menyebar ke [nusantara](https://id.wikipedia.org/wiki/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](https://id.wikipedia.org/wiki/Perempuan). Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di [Britania Raya](https://id.wikipedia.org/wiki/Britania_Raya) disebut dengan *hopscotch*. Permainan *hopscotch* tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman [Kekaisaran Romawi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kekaisaran_Romawi).

Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal [*gacuk*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Gacuk&action=edit&redlink=1) yang biasanya berupa sebentuk pecahan genting, yang juga disebut [*kreweng*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kreweng&action=edit&redlink=1), 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.

Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan "sawah" mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan kedua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki kotak paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini.

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 menoton 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 “.**

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, identifikasikan permasalahan di paud al-iklas adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif anak masih kurang baik
2. Pembelajaran yang digunakan di sekolah berpusat pada guru saja.
3. Guru tidak mengikutsetakan anak dalam pembelajaran.
4. Selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa dalam mengajar.

## Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas peneliti hanya memfokuskan pada intraksi guru, yang mana guru juga kurang dalam menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Dimana kegiatan bermain dapat membantu minat anak saat belajar dan membantu anak mengembangkan dirinya baik itu dari perkembanggan kognitif, motorik, kreativitas, bahasa serta sosial-emosionalnya.

## 1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas maka di rumuskan masalah dalam peneliti ini adalahapakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Al-Iklas T.A. 2020-2021?

## 1.5 Tujuan Penelitian

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.

**1.6 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar merupakan sesuatu yang diyakini kebenaran, adapun anggapan dasar dalam penelitian ini dengan memberikan permainan tardisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan engklek ini melatih kerja sama tim dalam melangkahkan kaki dan untuk permainan engklek anak terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, mengerjakan tugas sendiri, anak juga terbiasa mengikuti aturan dan tepat waktu, serta bertanggung jawab.

**BAB II**

**TINJUAN PUSTAKA**

**2.1. Kemampuan Kognitif**

**2.1.1. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Menurut Susanto (2014:47) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian/peristiwa. Menurut Fatimah (2006:28) kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan, artinya bahwa semakin tinggi kecerdasan seseorang, semakin tinggi pula tingkat perkembangan kognitifnya“.

Menurut Piaget (dalam Sudarna, 2014:11) kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Yusuf (dalam Khadijah, 2016:32) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Susanto (2011: 48) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

7

Menurut Murphy (dalam Suwandi, 2011:41), kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, di mana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang dia dapatkan.

Menurut Schermerhorn (dalam Walli, 2012:37), kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam hal mengumpulkan atau memperolah sebuah informasi, dan bagaimana orang tersebut menyatukan informasi itu dalam pemahamannya, setelah itu bagaimana orang tersebut mengintepretasikan atau mentransfer informasi tersebut kepada orang lain.

Menurut Aini (2015:48), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah.

Menurut Desmita (2009:36), kemampuan kognitif adalah kemampuan yang bertujuan agar anak mampu mengelola perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan serta persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Menurut Chaplin (dalam Asrori, 2007:6), kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Menurut Yuliani (2006:23), kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut para ahli (dalam Sujiono, 2006:29), kemampuan perkembangan kognitif antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segi tiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk menghubungkan, menemukan alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segi tiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20, membandingkan benda menurut ukuran, dapat menciptakan bentuk dari kepingan geometri serta persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti terhadap informasi yang dia dapatkan.

**2.1.2. Tahapan Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget (dalam Khadijah, 2016:66) membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yaitu :

1. Tahap Sensomotorik (sensori motorik), yang merupakan tahap pertama dalam perkembangan kognisi anak. Tahap ini dimulai dari usia lahir hingga usia dua tahun. Pada tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (*sensory*) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motor (otot) mereka (menggapai dan menyentuh),
2. Tahap praoperasional, yaitu sekitar dua tahun sampai tujuh tahun. Ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis daripada tahap sensori motorik, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, namun tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis,
3. Tahap operasional konkrit, terjadi pada usia sekitar 6 tahun sampai 12 tahun. Pada tahap ini, anak mempunyai ciri berupa logika yang memadai, proses-proses penting selama tahap ini antara lain, yakni: pengurutan, klasifikasi, *decentering, reversibility,* konservasi, egosentrisme,
4. Tahap operasional formal, terjadi pada usia 11 tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perekembangan kognitif adalah tahapan kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang ia dapatkan.

**2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif**

Menurut Susanto (2011:59-60) faktor–fakror yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Faktor Herediatis

Faktor Herediatis merupakan totalitas karakteristik individu yang diwariskan orangtua kepada anak, atau segala potensi, baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari orangtua melalui gen-gen. Teori Herediatis atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

1. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia di lahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkunganya. Faktor lingkungannya yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.

1. Faktor Pembentukan

Segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia bebuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk pennyusuaian diri.

1. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan,sebagai potensi yang masih perlu di kembangkan dan dilihat agar terwujud.

1. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode- metode tertentu dalam memecahkan masalah- masalah,juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor perkembangan kognitif anak adalah faktor keturunan yang diwariskan orangtua,lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan. Faktor-faktor ini perlu di perhatikan orang tua maupun guru agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

**2.14. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:5) pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

1. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
2. Kemampuan mengingat (*memory*)
3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
4. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
5. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
6. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Dari pendapat di atas dapat dismpulkan aspek perkembangan kognitif sangat penting untuk dikembangkan karena mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Oleh karena itu aspek kognitif perlu untuk dikembangkan.

**2.1.5. Cici-Ciri Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Renzuli (dalam Sujiono dkk, 2018:118) menggambarkan ciri-ciri kemampuan kognitif diantaranya :

1. Mudah menangkap pelajaran.
2. Ingatan baik.
3. Perbendaharaan kata luas.
4. Penalaran tajam (berpikir logis, kritis memahami sebab akibat).
5. Daya konsentrasi baik.
6. Menguasai banyak bahan
7. Senang dan sering membaca
8. Cepat memecahkan masalah,dan
9. Mampu membaca pada usia lebih muda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ciri- ciri kemapuan kognitif dapat membantu guru atau pun orang tua untuk mengetahui perkembangan kognitif anak. Dari ciri-ciri diatas kita dapat mengetahui anak sudah berkembang atau tidak.

**2.1.6. Pentingnya Kemampuan Kognitif Pada Anak**

Piaget (dalam Yuliani, 2008:1.22) pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

1. Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan. Dari situ pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif.
2. Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
3. Anak mampu mengkonstruksi informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sedang terjadi.
4. Anak mampu mengenal simbol-simbol besar yang ada di dunia.
5. Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang mealalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan.
6. Anak mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, untuk menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnnya kemampuan kognitif pada anak usia dini karena kemampuan kognitif didalamnya terdapat proses kognitif antara lain meliputi aspek persepi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah.

**2.2 Permainan Tradisional**

**2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut Mulyani (2016:110) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, permainan tradisional sangat kental sekali dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat kemudian diajarakan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, dari permainan tradisional ini anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna, mampu mempererat hubungan dengan sesama teman, dan mampu melestarikan budaya bangsa.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali, dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin sehari-hari (Mahendra, 2014:4.24)

Permainan tradisional merupakan satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar diberbagai penjuru Nusantara, akan tetapi pada jaman sekarang permainan tradisional mulai tidak dikenali dan hampir mengalami kepunahan, permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Permainan tradisional Indonesia dapat dikatakan sebagai produk budaya lokal yang tersebar di penjuru Nusantara terutama dimasyarakat lokal. Berdasarkan penelitian yang dihimpun oleh Dinas Kebudayaan dalam buku Hamzuri dan Tirma Rita Siregar, setidaknya ada 750 macam permainan dari banyaknya yang belum teridentifikasi dari seluruh Indonesia, Hal ini mengidentifikasikan bahwa Indonesia sangat kaya akan permainan tradisional. Namun sayang dari sekian banyak macam permainan tradisional tersebut sekarang ini sebagian keberadaannya sudah sangat sulit ditelusuri dan dilacak bahkan dapat dikatakan terancam punah. Hal ini dikarenakan adanya pergeseran zaman dan anak-anak pada masa kini sudah jarang sekali memainkannya bahkan banyak yang tidak mengetahuinya (Wardani, 2015:42).

Permainan tradisional tak kalah menarik dengan permainan modern untuk dimainkan mulai dari keseruan, keunikan, kesenangan, dan kegembiraan sang anak saat memainkannya. Permainan tradisional juga sangat bermanfaat sekali untuk perkembangan kecerdasan intelektual anak selain membantu mengembangkan kecerdasan intelektual, permainan tradisional juga bisa menjadi media belajar dalam mengembangkan kecerdasan emosi dan kreativitas, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, serta melatih kemampuan motorik sang anak.

Menurut Montolalu (2005:1.12) secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial, permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, dan bergaul dengan lingkungan, permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif sosial, emosional, dan moral.

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki keaneka ragaman budaya dan tradisi. Begitu pula dengan keaneka ragaman permainan-permainan tradisional yang telah ada sejak jaman nenek moyang. Perubahan jaman membuat kita berubah dari waktu ke waktu, dalam menghadapi perubahan tersebut kita harus bisa mendasari hidup yaitu dengan hal-hal yang bersifat positf. Dengan cara melestarikan kebudayaan-kebudayaan tradisional akan lebih memupuk warga yang berkepribadian menghadapi jaman, dan waktu itu sangat baik apabila dilakukan sejak kecil yaitu dengan cara melestarikan permainan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara alamiah anak untuk dapat menemukan pengalaman, lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Dengan bermain anak bisa melakukan apa saja sesuai dengan yang mereka inginkan serta bisa merasakan rasa senang dan memiliki nilai positif bagi anak. Salah satu permainan tradisional yang dijadikan sebagai alat permainan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas adalah permainan tradisional engklek.

**2.2.2 Jenis dan Macam Permainan Tradisional**

Direktorat Nilai Budaya dalam Kurniati (2016: 3) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu:

1) permainan yang bersifat strategis,

2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik serta

3) permainan yang bersifat untung-untungan.).

Selamet dalam Andriani (2012: 131) mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis :

1. Permainan fisik. Permainan seperti kejar-kejaran menggunaka banyak kegiatan fisik. Permaian seprti ini tidak hanya terjadi di Indonseia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.
2. Lagu anak-anak. Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.
3. Teka-teki Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak anak berpikir logis dan juga matematis.
4. Bermain dengan benda-benda. Permaianan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.
5. Bermain peran. Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain.

Masa modern sekarang ini, selain anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman juga diharapkan di kemudian hari anak-anak mengetahui akan jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik, misalnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran, dan gotong royong.

**2.3 Permainan Tradisional Engklek**

**2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional Engklek**

Mulyani (2016:4) engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak yang satu kekotak berikutnya. Kurniati (2016:91)permainan engklek dalam bahasa sunda yaitu sonlah/sondah merupakan permainan yang menutut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.

Hasan (2009: 140) engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu meloncat. Meloncat dilakukan dengan menggunakan salah satu kaki saja sebagai penumpu, tetapi menggunakan dua kaki pada saat pendaratan. Pada saat akan meloncat, anak berhati-hati agar tidak terjadi resiko cidera. Peran kedua tangan sangat penting sebagai penyeimbang pada saat pendaratan.

Wardani (2010:15), permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai atau pun di tanah. Montalu (dalam Magta, 2017:4) menyatakan permainan engklek bisa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian disebelah kanan dan kiri di beri lagi sebuah segi empat.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, dapat disimpulakan bahwa permainan engkelek adalah permainan lompat-lompatan yang di gambar di atas tanah terdiri dari kotak-kotak bidang datar di mainkan oleh 2-5 anak.

**2.3.2 Manfaat Permainan Tradisional Engklek**

Manfaat permainan tradisional engkelekmenurut Montolalu (2005:1.15-1.17) bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak adalah :

a. Bermain memicu kreativitas.

b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.

c. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.

d. Bermain bermanfaat mengasah panca indra

e. Bermain sebagai media terapi.

Manfaat permainan engklek secara umum untuk mengembangkan kreativitas dalam ide pelajaran, meningkatkan kemampuan sosial, empati, kinestetik, natural, bahasa, inisiatif, kreatif, dan menjaga kesehatan. Manfaat permainan Engklek bagi anak dapat membantunya dalam mengetahui dunia yang ada disekitarnya, mengetahui bagaimana melaksanakan sesuatu, memecahkan persoalan (*problem solving*).

Lebih lanjut, menurut Chasanah (2015:88) manfaat permainan tradisional adalah :

1. Anak menjadi kreatif.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak. Karena hampir semua permainan tradisional dilakukan dengan berkelompok.
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergeraak, seperti melompat, berlari, menari dll.
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan sari tumbuhan, tanah, pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan
8. Anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.
9. Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyian-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional.
10. Mengembangkan kecerdasan spriritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan engklek adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik, bahasa, sosial, kognitif, menghemat biaya dan membuat anak gembira.

**2.3.3 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Dini**

Permainan tradisional engklek memang sangat populer dan sering dimainkan sejak dahulu hingga saat ini. Bermodalkan kapur dan jalan beraspal, anak dapat memainkannya bersama dengan teman-teman yang lain. Sebutan engklek di Indonesia sangat beragam, ada yang menyebutnya dampu, sunda manda*,*ingkling*,*dende*,* serta beberapa sebutan unik lainnya. Bentuk petak bermain engklek pun bermacam-macam pula, tergantung kesepakatan pemainnya. Permainan tradisional engklek memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak yaitu :

1. Pengenalan matematika

Sitohang (2018) melakukan penelitian engklek pada anak di taman kanak-kanak (TK). Hasilnya, permainan tradisional engklek dapat menjadi sarana untuk mengenalkan konsep matematika. Contohnya, ketika memainkan engklek, anak akan melompat sesuai dengan jumlah *gaco*. Kemudian, anak juga dapat belajar untuk membedakan ukuran, seperti ukuran kotak yang kecil ataupun yang besar. Selain itu, mereka juga dapat membedakan bentuk-bentuk yang ada di arena permainan engklek, seperti kotak, persegi panjang, trapesium atau setengah lingkaran.

1. Mengasah kemampuan motorik anak

Rochmani (2016) melakukan penelitian dengan 32 anak berusia empat hingga lima tahun. Hasilnya, ia menemukan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Salah satu elemen yang penting dalam permainan tradisional engklek untuk mengasah kemampuan motorik anak adalah dengan meloncat. Meloncat satu kaki saja sebagai penumpu, tetapi menggunakan dua kaki pada saat pendaratan. Pada saat akan meloncat, anak akan berhati-hati agar tidak jatuh. Kemudian peran kedua tangan sangat penting sebagai penyeimbang.

1. Meningkatkan keterampilan sosial

Prantoro (2015) melakukan penelitian kepada 14 anak berusia lima hingga enam tahun dan hasilnya permainan tradisional engklek dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Dengan memainkan engklek, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti interaksi, penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok serta mengatasi konflik dalam bermain.

1. Mendeteksi masalah psikologis

Nah, selain memiliki manfaat untuk mengasah beberapa aspek perkembangan anak, ternyata engklek juga dapat mendeteksi masalah psikologis pada anak. Menurut Iswinarti (2017) dengan observasi, Ayah dan Bunda dapat melihat anak yang sedang kesulitan dalam penyesuaian diri, di mana kemampuan penyesuaian diri sangatlah krusial dalam permainan engklek. Sifat kurang percaya diri dan mudah tersinggung juga dapat dilihat ketika anak memainkan permainan ini, sehingga Ayah dan Bunda dapat melakukan langkah atau tindakan supaya sifat tersebut dapat segera diatasi untuk tumbuh kembang anak di kemudian hari.

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

Penelitian oleh Iswinarti (2017) menunjukkan bahwa permainan engklek dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah anak. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi ketika anak memainkan permainan tradisional engklek mencakup mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempari *gaco*, membuat strategi untuk memenangkan permainan, serta mencoba menyelesaikan masalah ketika terjadi konflik dengan pemain yang lain.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat Permainan Tradisional Engklek Untuk Aud dibagi menjadi 5 yaitu Pengenalan matematika, Mengasah kemampuan motorik anak, Meningkatkan keterampilan sosial, Mendeteksi masalah psikologis, Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Jika kelima manfaat Permainan Tradisional Engklek Untuk Aud ini sejalan maka konsentrasi anak akan meningkat dan dapat menangkap pelajaran dengan baik.

**2.4 Kerangka Berfikir**

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir individu bagaimana cara bertingkah laku dan bertindak untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif juga berpengaruh terhadap proses belajar anak usia dini oleh karena itu kemampuan kogntif perlu untuk ditingkatkan. karena Selain itu pembelajaran yang di lakukan oleh guru terkesan menoton yang hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa dalam mengajar yang sama setiap hari sehingga anak merasa jenuh dan bosan. Peneliti melihat disini bahwa guru belum pernah menggunakan pembelajaran kegiatan pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkebangan kognitif anak. 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 dan sosial anak.

**2.4. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam peneliti ini adalah permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Al-Iklas Medan T.A. 2020-2021.

# BAB III METODE PENELITIAN

## 

## Desain 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,* dalam penelitian ini terdapat suatu kelompok yang di beri perlakuan, kemudian bermaksud untuk membandingkan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Adapun rancangan desain penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perlakuan Awal** | **Perlakuan** | **Perlakuan Akhir** |
| **O¹** | **X** | **O²** |

Keterangan

O¹ = Observasi dilakukan pada pertemuan awal sebelum menggunakan permainan tradisional engklek.

X = Pembelajaran kelas exsprimen dengan menggunakan permainan tradisional engklek.

O² = Observasi dilakukan pada pertemuan terakhir sesudah menggunakan permainan tradisional engklek

Berdasarkan tabel di atas dapat di jelaskan bahwa peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan observasi tentang pengaruh permainan tradisonal engkelek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, selanjutnya peneliti melakukan beberapa pertemuan yang di dalamnya terdapat kegiatan mengenal permainan tradisonal engklek dengan menggunakan permainan kegiatan ini dilakukan enam kali pertemuan dan dibantu oleh observer sebanyak tiga orang. Kemudian peneliti melakukan observasi akhir (*posttest)* pada pertemuan terakhir dari kegiatan yang di laksanakan untuk melihat hasil dengan cara mengupulkan data. Adapun rancangan kegiatan yang akan di lakukan sebagai berikut :

25

1. Tahap *pretest*

Tahap *pretest* merupakan tahap kelas atau anak sebelum di berikan mengenal permainan tradisonal engklek, dalam kegiatan ini peneliti melakukan observasi awal mengenai perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal permainan tradisonal engklek,. Hasil observasi pada *pretest* ini di jadikan acuan untuk latar belakang masalah penelitian.

1. Tahap Perlakuan

Tahap perlakuan ini merupakan tahap pemberian tata cara permainan tradisional engkelek terhadap perkembangan kognitif anak kemampuan mengenal permainan tradisional engkelek, kegiatan perlakuan ini di bantu oleh 3 observer dengan menggunakan panduan lembar observasi. Hal-hal yang disiapkan pada tahap perlakuan ini yaitu :

1. Membuat (RPPH)
2. Menyiapkan sarana dan alat yang digunakan untuk permainan tradisional engkelek
3. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi kemampuan mengenal permainan tradisional engkelek
4. Menyusun rubrik pada lembar observasi kegiatan. Rubrik dimaksudkan untuk mempermudah dalam melakukan penilaian.
5. Mempersiapakan media dokumentasi seperti kamera

Selanjutnya peneliti melaksanakan enam pertemuan dengan 2 pertemuan percobaan menggunakan permainan tradisional engkelek. Adapun langkah – langkah pelaksanannya sebagai berikut :

1. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH yang telah disusun.
2. Peneliti menjelaskan pembelajaran permainan tradisional engkelek
3. Peneliti membagi kelompok untuk menentukan 1 observer 3 -4 anak
4. Peneliti dan observer melakukan penelitian menggunakan permainan tradisional engkelek
5. Peneliti mengulang kembali kegiatan pertemuan pertama di pertemuan kedua.
6. Selanjutnya 4 pertemuan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang di jadikan acuan pada hasil akhir perkembangan kognitif anak mengenal pengaruh permainan tradisional engkelek terhadap perkembangan kognitif anak.

c. Tahap *Postest*

Tahap postest ini merupakan tahap hasil perlakuan, dimana hasil dari 4 pertemuan menggunakan permainan tradisional engklek ini di jadikan satu untuk di kumpulkan atau di rekap, melihat sejauh mana pengaruh permainan tradisional engklek sebelum dan sesudah di lakukan perlakuan pada perkembangan kognitif kbususnya kemampuan mengenal permainan tradisional engklek.

**3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

**3.2.1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelompok usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas TA 2020-2021 terdiri dari :

**Tabel 3.2 Populasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Kelas | Jumlah |
| 1. | Kelas A | 10 |
| 2. | Kelas B | 10 |
| TOTAL | | 20 |

**3.2.2. Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel yang akan diteliti, peneliti berpedoman pada pendapat Arikunto (2012:120) mengatakan bahwa untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20 – 25%.

Berdasarkan uraian di atas, sampel dalam penelitian ini 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, dimana masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah rendahnya kemmapuan kognitif anak khususnya pada kemampuan mengenal permainan tradisional engklek.

**3.3 Variabel dan Indikator Penelitian**

**3.3.1Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel penelitian yaitu variabel perkembangan kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Iklas dalam menggunakan permainan tradisional engkelek.

* + 1. **Indikator Penelitian**

Adapun indikator kemampuan kognitif berdasarkan dengan Permen No 137 tahun 2013 sebagai berikut :

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

**3.4 Lokasi dan Waktu Penelitan**

**3.4.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini di TK Al-Iklas Jalan Gg Makhtab Kecamatan Delitua.

**3.4.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari bulan Februari sampai dengan Juli 2021.

**Tabel 3.3 Waktu Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Bulan** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | | **Juni** | | | | **Juli** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Pengajuan Judul |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penyusunan Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Bimbingan Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Seminar Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Perbaikan Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Penyusunan Laporan Hasil Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Bimbingan Skripsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* 1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi perkembangan kognitif anak 5-6 tahun sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

**Tabel 3.3 Rubrik Perkembangan Kognitif Anak 5-6 Tahun**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
| **★** | **★★** | **★★★** | **★★★★** |
| 1. | Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik | Anak belum mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik | Anak mulai mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik | Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik | Anak mampu dengan baik menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik |
| 2. | Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial | Anak belum mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial | Anak mulai mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial | Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial | Anak mampu dengan baik memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial |
| 3. | Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru | Anak belum mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru | Anak mulai mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru | Anak mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru | Anak mampu dengan baik menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru |
| 4. | Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah | Anak belum mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah | Anak mulai mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah | Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah | Anak mampu dengan baik menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah |

Keterangan:

BB : Belum Berkembang : Skor 1 (**★)**

MB : Mulai Berkembang : Skor 2 (**★★)**

BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3 (**★★★)**

BSB : Berkembang Sangat Baik : Skor 4 (**★★★★)**

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Agar mempermudah dalam pengamatan maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Lembar pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, observer hanya memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom sesuai skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka akan diperoleh data kemampuan kognitif. (Terlampir)

* 1. **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dalam memperoleh data. Setelah data dibuat dan terkumpul, maka penulis menganalisis dan menyimpulkan data hasil dan memperoleh data. Adapun tehnik yang dilakukan dalam memperoleh data anak adalah sebagai berikut :

1. Menghitung nilai akhir yang diperoleh anak

P = 

Keterangan :

P = Jumlah persentase anak

∑*f* = Jumlah nilai yang diperoleh anak

∑*n* = Jumlah nilai maksimal (diperoleh dari = 4 x 4 indikator = 16)

1. Menghitung nilai rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini di dapat dengan menggunakan rumus :



Keterangan :

 = Nilai rata-Rata

 = Jumlah semua nilai anak

 = Jumlah anak

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. 0 - 55% = Kurang
2. 56 - 65% = Cukup
3. 66 - 79% = Baik
4. 80 - 100% = Sangat Baik
5. Menghitung Standrad Deviasi

Standard deviasi dapat dicari dengan rumus:

S = ……………….. (Sudjana, 2005: 94)

1. Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan diujikan *liliefors*. Alasan pemakaian uji ini adalah karena penelitian ini merupakan penelitian non parametrik dan data dapat diperoleh dengan menggunakan skala interval. Skala interval adalah suatu sklala yang mempunyai ordinat dan jarak antara dua angka pada skala itu diketahui ukuranya.

Jika ada sampel dengan hasil pengamatan x1, x2 … xn. Berdasarkan sampel akan diuji hipotesis nol, bahwa sampel tersebut berasal dari populasi distributif normal, melawan hipotesis tandingan bahwa distributif tidak normal. Untuk menguji hipotesis dapat ditempuh prosedur sebagai berikut:

1. Pengamatan x1, x2 … xn dijadikan bilangan baku z1, z2, … zn dengan menggunakan rumus: zi = Sudjana (2005 : 247)

Keterangan:

: Rata-rata

S : Simpangan baku

1. Untuk tiap bilangan baku ini dapat digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang F (z1) = P (z zi).
2. Selanjutnya dihitung proporsi z1, z2, … zn  yang lebih kecil atau sama dengan zi. jika proporsi ini dinyatakan oleh S(zi) maka.

S(zi) =

1. Hitung selisih F(zi) S(zi) kemudian tentukan harga mutlaknya.
2. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut harga yang terbesar L0. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, akan dibandingkan L0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar untuk taraf nyata = 0,05. Data normal apabila L0 < Ltabel, apabila L0 > Ltabel maka data tidak berdistributif normal. (Sudjana, 2005: 466).
3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t amatan berulang (dependent sample)” dengan rumus sebagai berikut.

*t* =  (Sudjana, 2005: 467)

Dimana :

B = X2 – X1

Kemudian distribusikan dengan derajat kebebasan (dk) = n – 1

Keterangan :

t = distribusi t

SB = standar *error* dua *mean* yang berhubungan

B = beda antara pengamatan

 = *mean* dari beda pengamatan

X1 = Nilai rata-rata pada kelompok setelah eksperimen

X2 = Nilai rata-rata pada kelompok sebelum eksperimen

n = Jumlah sampel

Kriterianya adalah dengan menggunakan dk = *n* – 2 dan = 0,05, maka H0 ditolak jika thitung > ttabel.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas T.A. 2020-2021

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas T.A. 2020-2021

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **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.

* + 1. **Data Awal Perkembangan Kognitif Anak (*Pre-Test*)**

Data awal diperoleh peneliti dengan melakukan pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua. Pada kegiatan awal ini, peneliti memulai dengan mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam bidang kognitif sebelum tindakan yaitu menggunakan metode ceramah, dimana anak hanya disuruh untuk berhitung dan mengurutkan bilangan saja. Selain itu, anak kesulitan untuk mengukur benda dengan sederhana dan anak juga kesulitan dalam membandingkan benda menurut ukurannya seperti besar, kecil, panjang, tinggi, dan rendah. Metode tersebut belum dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak secara keseluruhan. Sehingga dari hasil pra siklus yang dilakukan, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak masih rendah. Hasil observasi perkembangan kognitif anak sebelum perlakuan (*pre-test*) ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

37

**Tabel 4.1**

38

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pada *Pre-Test***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Indikator** | | | | | | | | | | | | | | | | **Jlh** |
| **Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik** | | | | **Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial** | | | | **Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru** | | | | **Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah** | | | |
|
| **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Azzam |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 14 |
| 2 | Furhan |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  | 11 |
| 3 | Camella |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 13 |
| 4 | Cindy |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | 9 |
| 5 | Aufar |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | 9 |
| 6 | Teguh |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 13 |
| 7 | Anggun |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | 10 |
| 8 | Aisha |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | 10 |
| 9 | Assyifa |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 13 |
| 10 | Arya |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ | 12 |
| 11 | M. Ahza |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | 10 |
| 12 | Adam | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  | 7 |
| 13 | Naufal |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  | 9 |
| 14 | Nadifa |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | 6 |
| 15 | Qanita |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 11 |
| 16 | Jauhara |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | 10 |
| 17 | Putri | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  | 7 |
| 18 | Atiqa |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  | 9 |
| 19 | Naura |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | 6 |
| 20 | Syhirin |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 11 |

Dari tabel di atas, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai akhir yang diperoleh anak dengan menggunakan rumus:

P = 

Adapun hasil perhitungan nilai akhir yang diperoleh anak secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2 Nilai Akhir Perkembangan Kognitif Anak Pada *Pre-Test***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| 1 | Azzam | 14 | 87,5 | Sangat Baik |
| 2 | Furhan | 11 | 68,75 | Baik |
| 3 | Camella | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 4 | Cindy | 9 | 56,25 | Cukup |
| 5 | Aufar | 9 | 56,25 | Cukup |
| 6 | Teguh | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 7 | Anggun | 10 | 62,5 | Cukup |
| 8 | Aisha | 10 | 62,5 | Cukup |
| 9 | Assyifa | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 10 | Arya | 12 | 75 | Baik |
| 11 | M. Ahza | 10 | 62,5 | Cukup |
| 12 | Adam | 7 | 43,75 | Kurang |
| 13 | Naufal | 9 | 56,25 | Cukup |
| 14 | Nadifa | 6 | 37,5 | Kurang |
| 15 | Qanita | 11 | 68,75 | Baik |
| 16 | Jauhara | 10 | 62,5 | Cukup |
| 17 | Putri | 7 | 43,75 | Kurang |
| 18 | Atiqa | 9 | 56,25 | Cukup |
| 19 | Naura | 6 | 37,5 | Kurang |
| 20 | Syhirin | 11 | 68,75 | Baik |
| **Jumlah** | | | **1250** |  |
| **Rata-rata** | | | **62,5** | **(Cukup)** |
| **Skor Tertinggi** | | | **87,5** |  |
| **Skor Terendah** | | | **37,5** |  |

Dari tabel di atas, diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh anak pada *pre-test* secara keseluruhan yaitu 1250 dengan rata-rata 62,5 yang berada pada kategori *cukup*, dan skor tertinggi yaitu 87,5 sedangkan skor terendah yaitu 37,5. Kemudian, langkah selanjutnya yaitu menghitung panjang kelas interval untuk mendistribusikan nilai akhir siswa sebelum diberikan perlakuan sebagaimana terlihat dibawah ini:

R = Sor tertinggi – Skor terendah

= 87,5 – 37,5

= 50

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 20

= 1 + 3,3 (1,30)

= 1 + 4,29

= 5,29 (dibulatkan menjadi 5)

P = 

= 

= 10

Dari data diatas maka dapatlah 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 engklekaangka 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.*

* + 1. **Data Perkembangan Kognitif Anak (*Post-Test*)**

Data perkembangan kognitif anak setelah perlakuan (*post-test*) diperoleh setelah dilakukan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek*.* Berikut penjelasan langkah- langkah permainan tradisional engklekyang dilakukan:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan pembukaan ini diawali dengan berbaris bersama diluar kelas sebelum memasuki ruang kelas. Dalam kegiatan ini, anak berbaris sambil bernyanyi bersama. Setelah anak-anak masuk kelas peneliti mengucapkan salam dan menyapa anak kemudian berdoa, dan bernyanyi bersama, lalu pembacaan janji dan pancasila. Kemudian pengenalan hari dan tanggal setelah itu melakukan kegiatan fisik, kemudian peneliti memperkenalkan tema dan sub tema yang akan diajarkan, sehingga anak mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

1. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi permainan tradisional engklek. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan. Guru merangsang anak untuk bercakap-cakap dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah bermain engklek pada siklus I sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan tempat bermain di luar ruangan yang nyaman dan kondusif.
2. Guru mengajak anak untuk bermain di halaman sekolah
3. Guru membuat tempat bermain engklek
4. Guru menjelaskan tujuan bermain engklek kepada anak
5. Guru menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain engklek
6. Kemudian, guru mendemonstrasikan cara bermain engklek dengan beberapa orang guru secara berkelompok.
7. Setelah selesai mendemonstrasikan cara bermain engklek, maka anak disuruh untuk melakukan permainan engklek.
8. Setelah pembelajaran kelompok melalui bermain engklek dilakukan maka anak dipersiapkan untuk kembali ke dalam kelas.
9. Kegiatan Penutup

Pelaksanaan permainan tradisional engklek, selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi dan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak ikut terlibat langsung dalam permainan tradisional engklek.

1. Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing, dan dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.
2. Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak yang mampu melakukan permainan tradisional engklek dengan baik. Kepada anak yang belum mampu menyelesaikan dan tidak mau melakukan, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani.

Selama kegiatan bermain engklekdilakukan, guru melakukan observasi kepada seluruh anak yang melakukan kegiatan bermain. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan kognitif anak selama bermain engklek*.* Dari hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan melalui bermain engklekmenumbuhkan perkembangan kognitif anak, hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh anak serta antusiasnya anak dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional engklek secara keseluruhan dari awal sampai akhir kegiatan berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup permainan, guru mengajak anak bernyanyi. Kegiatan bernyanyi ini untuk memberikan rasa senang pada anak setelah selesai melaksanakan kegiatan. Pada tahap akhir pertemuan ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan dan merencanakan pertemuan selanjutnya. Hasil observasi perkembangan kognitif anak setelah diberikan perlakuan bermain engklek(*post-test*) ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4**

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pada *Post-Test***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Indikator** | | | | | | | | | | | | | | | | **Jlh** |
| **Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik** | | | | **Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial** | | | | **Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru** | | | | **Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah** | | | |
|
| **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** | **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Azzam |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 15 |
| 2 | Furhan |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 15 |
| 3 | Camella |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 15 |
| 4 | Cindy |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  | 13 |
| 5 | Aufar |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 12 |
| 6 | Teguh |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ | 14 |
| 7 | Anggun |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 13 |
| 8 | Aisha |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  | 13 |
| 9 | Assyifa |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ | 15 |
| 10 | Arya |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ | 15 |
| 11 | M. Ahza |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 12 |
| 12 | Adam |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 11 |
| 13 | Naufal |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  | 13 |
| 14 | Nadifa |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | 9 |
| 15 | Qanita |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ | 15 |
| 16 | Jauhara |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 12 |
| 17 | Putri |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  | 11 |
| 18 | Atiqa |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  | 13 |
| 19 | Naura |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | 9 |
| 20 | Syhirin |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ | 15 |

Dari tabel di atas, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai akhir yang diperoleh anak setelah diberikan perlakuan melalui permainan tradisional engklek dengan menggunakan rumus:

P = 

Adapun hasil perhitungan nilai akhir yang diperoleh anak secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5 Nilai Akhir Perkembangan Kognitif Anak Pada *Post-Test***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Skor** | **Nilai** | **Kategori** |
| 1 | Azzam | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 2 | Furhan | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 3 | Camella | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 4 | Cindy | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 5 | Aufar | 12 | 75 | Baik |
| 6 | Teguh | 14 | 87,5 | Sangat Baik |
| 7 | Anggun | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 8 | Aisha | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 9 | Assyifa | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 10 | Arya | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 11 | M. Ahza | 12 | 75 | Baik |
| 12 | Adam | 11 | 68,75 | Baik |
| 13 | Naufal | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 14 | Nadifa | 9 | 56,25 | Cukup |
| 15 | Qanita | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| 16 | Jauhara | 12 | 75 | Baik |
| 17 | Putri | 11 | 68,75 | Cukup |
| 18 | Atiqa | 13 | 81,25 | Sangat Baik |
| 19 | Naura | 9 | 56,25 | Baik |
| 20 | Syhirin | 15 | 93,75 | Sangat Baik |
| **Jumlah** | | | **1625** |  |
| **Rata-rata** | | | **81,25** | **(Sangat Baik)** |
| **Skor Tertinggi** | | | **93,75** |  |
| **Skor Terendah** | | | **56,25** |  |

Dari tabel di atas, diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh anak pada *post-test* secara keseluruhan yaitu 1625 dengan rata-rata 81,25 yang berada pada kategori *sangat baik*, dan skor tertinggi yaitu 93,75 sedangkan skor terendah yaitu 56,25. Kemudian, langkah selanjutnya yaitu menghitung panjang kelas interval untuk mendistribusikan nilai akhir anak setelah diberikan perlakuan bermain engkleksebagaimana terlihat dibawah ini:

R = Sor tertinggi – Skor terendah

= 93,75 – 56,25

= 37,5

K = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log 20

= 1 + 3,3 (1,30)

= 1 + 4,29

= 5,29 (dibulatkan menjadi 5)

P = 

= 

= 7,5

Dari data diatas maka dapatlah dibuat 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 engklekmengalami 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.*

* 1. **Analisis Data**
     1. **Analisis Data *Pre-Test***

Setelah diadakan *pre-test* yaitu sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek, maka hasil perolehan *pre-test* anak dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Tes**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | ***xi*** | ***fi*** | ***fi.xi*** | ***xi - x*** | **(*xi -*)2** | ***fi*(*xi -*)2** |
| 1 | 37,5 | 2 | 75 | -25 | 625 | 1250 |
| 2 | 43,75 | 2 | 87,5 | -18,75 | 351,563 | 703,125 |
| 3 | 56,25 | 4 | 225 | -6,25 | 39,0625 | 156,25 |
| 4 | 62,5 | 4 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 68,75 | 3 | 206,25 | 6,25 | 39,0625 | 117,188 |
| 6 | 75 | 1 | 75 | 12,5 | 156,25 | 156,25 |
| 7 | 81,25 | 3 | 243,75 | 18,75 | 351,563 | 1054,69 |
| 8 | 87,5 | 1 | 87,5 | 25 | 625 | 625 |
| **Total** | | **20** | **1250** | **12,5** | **2187,5** | **4062,5** |

Dari perhitungan di atas, nilai rata-rata *pre-test* dapat dihitung sebagai berikut :

Mean (x) = 

= 

= 62,5

Selanjutnya, untuk mengetahui standar deviasi dari skor pre-tes digunakan rumus sebagai berikut:







S2 = 213,81



S = 14,62

Dapat dinyatakan bahwa nilai variansi dari Standar Deviasi (S) untuk nilai *pre-test* adalah 14,62. Untuk memenuhi persyaratan pengujian hipotesis, maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menghitung standar error dari data *pre-test*, dengan rumus:









SE1 = 3,36

* + 1. **Analisis Data *Post-Test***

Setelah diadakan *post-test* yaitu setelah diberikan perlakuan berupa bermain engklek, maka hasil perolehan *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | ***xi*** | ***fi*** | ***fi.xi*** | ***xi - x*** | **(*xi -*)2** | ***fi*(*xi -*)2** |
| 1 | 56,25 | 2 | 112,5 | -25 | 625 | 1250 |
| 2 | 68,75 | 2 | 137,5 | -12,5 | 156,25 | 312,5 |
| 3 | 75 | 3 | 225 | -6,25 | 39,0625 | 117,1875 |
| 4 | 81,25 | 5 | 406,25 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 87,5 | 1 | 87,5 | 6,25 | 39,0625 | 39,0625 |
| 6 | 93,75 | 7 | 656,25 | 12,5 | 156,25 | 1093,75 |
| **Total** | | **20** | **1625** | **-25** | **1015,63** | **2812,5** |

Dari perhitungan di atas, nilai rata-rata *post-test* dapat dihitung sebagai berikut :

Mean (x) = 

= 

= 81,25

Selanjutnya, untuk mengetahui standar deviasi dari skor *post-test* digunakan rumus sebagai berikut:







S2 = 148,02



S = 12,16

Dapat dinyatakan bahwa nilai variansi dari Standar Deviasi (S) untuk nilai *post-test* adalah 12,50. Untuk memenuhi persyaratan pengujian hipotesis, maka langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menghitung standar error dari data *post-test*, dengan rumus:









SE1 = 2,79

* 1. **Uji Normalitas**

Analisis data menggunakan statistik komparasional yaitu dengan menggunakan uji “t” amatan berulang (*dependent sample*). Analisis ini dilakukan dengan persyaratan bahwa yang diteliti adalah dari populasi yang berdistribusi normal dan variansi dari kelompok yang membentuk sampel homogen. Dengan demikian normalitas merupakan persyaratan dasar bagi berlakunya analisis komparasional.

* + 1. **Uji Normalitas Data Pre-Tes**

**Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Pre-Tes**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***X*** | ***F*** | ***Fkum*** | ***Zi*** | ***F*(*zi*)** | ***S*(*zi*)** | **L** |
| 37,5 | 2 | 2 | -1,70 | 0,0262 | 0,1 | -0,0738 |
| 43,75 | 2 | 4 | -1,28 | 0,102 | 0,2 | -0,098 |
| 56,25 | 4 | 8 | -0,42 | 0,2742 | 0,4 | -0,1258 |
| 62,5 | 4 | 12 | 0 | 0,3974 | 0,6 | -0,2026 |
| 68,75 | 3 | 15 | 0,42 | 0,4681 | 0,75 | -0,2819 |
| 75 | 1 | 16 | 0,85 | 0,3409 | 0,8 | -0,4591 |
| 81,25 | 3 | 19 | 1,28 | 0,2266 | 0,95 | -0,7234 |
| 87,5 | 1 | 20 | 1,70 | 0,1379 | 1 | **-0,8621** |
|  | **20** |  |  |  |  |  |

Untuk menguji normalitas data pre-tes di atas, perhitungannya adalah sebagai berikut :

Diketahui rata-rata skor pre-tes = 62,5 simpangan baku = 14,62 dan N = 20

1. Bilangan Baku (Zi)

Z1 = 

Z1 = 

Z1 = 

Z1 = -1,70

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

1. F (Zi) = 0,5 ± Zi (tabel distribusi normal standar)

= 0,5 – 0,4738

= 0,0262

Demikian untuk mencari F (Zi) selanjutnya.

3) S (Zi) = 

= 

= 0,1

Demikian untuk mencari S (Zi) selanjutnya.

1. L = F (Zi) – S (Zi)

= 0,0262 - 0,1

= -0,0738

Demikian untuk mencari L selanjutnya

Dari daftar di atas di dapat L0 = -0,8621, dengan N = 20 dan taraf nyata α = 0.05 dari daftar lampiran di dapat L = 0,190 yang lebih besar dari L0 = -0,8621 sehingga dengan kata lain bahwa data *pre-test* sebagai sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal.

* + 1. **Uji Normalitas Data *Post-test***

**Tabel 4.10 Uji Normalitas Data *Post-Test***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***X*** | ***F*** | ***Fkum*** | ***Zi*** | ***F*(*zi*)** | ***S*(*zi*)** | **L** |
| 56,25 | 2 | 2 | -2,05 | 0,0582 | 0,1 | -0,0418 |
| 68,75 | 2 | 4 | -1,02 | 0,1201 | 0,2 | -0,0799 |
| 75 | 3 | 7 | -0,51 | 0,2206 | 0,35 | -0,1294 |
| 81,25 | 5 | 12 | 0 | 0,356 | 0,6 | -0,244 |
| 87,5 | 1 | 13 | 0,51 | 0,488 | 0,65 | -0,162 |
| 93,75 | 7 | 20 | 1,02 | 0,3336 | 1 | **-0,6664** |
|  | **20** |  |  |  |  |  |

Untuk menguji normalitas data *post-test* di atas, perhitungannya adalah sebagai berikut :

Diketahui rata-rata skor *post-test* = 81,25 simpangan baku = 12,16 dan N = 20

1. Bilangan Baku (Zi)

Z1 = 

Z1 = 

Z1 = 

Z1 = -2,05

Demikian untuk mencari Zi selanjutnya.

1. F (Zi) = 0,5 ± Zi (tabel distribusi normal standar)

= 0,5 – 0,4418

= 0,0582

Demikian untuk mencari F (Zi) selanjutnya.

3) S (Zi) = 

= 

= 0,1

Demikian untuk mencari S (Zi) selanjutnya.

1. L = F (Zi) – S (Zi)

= 0,0582 - 0,1

= -0,0418

Demikian untuk mencari L selanjutnya

Dari daftar di atas di dapat L0 = -0,6664, dengan N = 20 dan taraf nyata α = 0.05 dari daftar lampiran di dapat L = 0,190 yang lebih besar dari L0 = -0,6664 sehingga dengan kata lain bahwa data *post-test* sebagai sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal.

* 1. **Uji Hipotesis**

Setelah dicari normalitas dan homogenitas dari data *pre-test* dan data *post-test*, maka hasilnya menunjukkan bahwa persyaratan analisis dalam penelitian ini berdistribusi normal dan variansi kelompok-kelompok sampel adalah homogen. Hal ini menunjukkan bahwa persyaratan analisis dalam penelitian ini terpenuhi, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian lebih lanjut yaitu pengujian hipotesis dengan uji “t” menggunakan rumus:

*t* = 

Namun, sebelum menggunakan rumus tersebut di atas, terlebih dahulu dilakukan perhitungan untuk mencari nilai dari masing-masing kriteria sebagaimana dapat dilihat dibawah ini:







 0,937

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari nilai d2 dengan menggunakan rumus dibawah ini:



= (18,75 – 0,937)2

= 17,8132

d2 = 317,30

Setelah nilai d2 diketahui, kemudian dilanjutkan perhitungan untuk mencari nilai SB yaitu sebagai berikut:

****

****

****

****

****

SB = 0,313

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa :

 = 0,937

SB = 0,313

Setelah nilai dari kategori diketahui, langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan rumus:

*t* = 

*t* = 

*t* = 2,99

Setelah t diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan ttabel pada taraf 5% (0,05) dengan df = (N + N) – 2 = 38. Oleh karena itu dilakukan interpolasi dan akhirnya diperoleh taraf signifikan 5% = 1,684. Karena t0 yang diperoleh lebih besar dari ttabel yaitu = 2,99 > 1,684 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iklas T.A. 2020-2021.

* 1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklekangka terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas Deli Tua T.A. 2020-2021. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana ttabel pada taraf 5% = 1,725, dengan demikian thitung lebih besar dari pada ttabel atau 2,99 > 1,725. Karena t0 yang diperoleh lebih besar dari ttabel maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan Ho 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 engklekdiperoleh 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 perlakukan (*treatment*). Pada perlakuan pertama peserta didik dikenalkan permainan tradisional *engkle*k 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 mennyebutkan 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 engklekberpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al-Iklas T.A. 2020-2021.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data serta berpedoman pada temuan penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. 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.
2. 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.
3. 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.
   1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak didik diharapkan dapat melakukan permainan engklekangka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
2. Disarankan kepada guru agar menggunakan permainan engklekdalam pembelajaran perkembangan kognitif anak.

63

1. Peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti atau guru lain agar dapat melanjutkan untuk mengembangkan permainan engklekini dengan lebih bervariasi.

**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.

65

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.

Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Walli, Muhammad. 2012. *Kemampuan Anak Usia Dini.* Jakarta: Gramedia Pustaka.

Wardani, Dani. 2015 *Bermain Sambil Belajar.* Jakarta: Edukasia.

**Lampiran 1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**KELOMPOK B TK ERIA MEDAN**

NAMA LEMBAGA : TK AL-IKLAS DELI TUA

SEMESTER /MINGGU : SATU / 3

HARI/ TANGGAL :

KELOMPOK USIA : 5-6 TAHUN

TEMA / SUB TEMA : DIRI SENDIRI/PANCA INDRA

A. Tujuan / Kompetensi Inti /Kompetensi Dasar

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya

2.1 Memilih prilaku cara hidup sehat

3.8 Mengenal lingkungan sekitar

2.5 Berani bertanya dan menjawab

2.1 Mudah bergaul dgn semua teman

2.9 Memiliki rasa dermawan

B. Materi Pembelajaran

1. Materi Kegiatan

a. Mengenalkan tentang bermain engklek

b. Melakukan kegiatan bermain engklek secara berkelompok

c. Berani bertanya saat bermain engklek

2. Materi Pembiasaan

a. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan

kegiatan

b. Mengucapkan salam dan membalas salam

c. Menyesuaikan diri dengan lingkungan’

d. Menunjukkan kerjasama kelompok

C. Alat, Bahan dan Sumber

1. *Gaco*

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (15 Menit)

a. Sesuai dengan SOP pembukaan

b. Bernyanyi

c. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu

bermain engklek

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

a. Melakukan kegiatan bermain engklek

b. Melakukan Tanya jawab tentang bermain engklek

c. Bertanya saat bermain engklek

3. Istirahat (30 menit)

a. Makan Bersama

b. Antri Menunggu giliran untuk mencuci tangan

4. Recalling (15 Menit)

a. Merapikan barang bawaan masing-masing peserta didik

b. Diskusi mengenai perasaan peserta didik setelah

melakukan kegiatan bermain engklek

c. Diskusi tentang kegiatan yang telah dikunjungi

5. Penutup (30 Menit)

a. Evaluasi

b. Doa setelah belajar

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lingkup perkembangan** | **Kompetensi Dasar** | **Indikator** |
| 1, Nilai agama dan moral | 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan -Nya |
| 2. Motorik | 2.1 | Mampu melakukan kegiatan bermain bakiak |
| 3. Kognitif | 3.6, 4.6 | Anak dapat menyebutkan memasangkan benda sesuai dengan pasangannya |
| 4. Bahasa | 3.12, 4.12 | Anak mampu membaca beberapa kata berdasarkan gambar yang dikenal |
| 5. Sosial Emosional | 2.10 | Anak berani bertanya pada saat bermain bakiak |
| 6. Seni | 3.15, 4.15 | Mampu bernyanyi  Mampu bertepuk tangan dengan satu dua pola |

2. Tehnik Penilaian

a. Observasi

Mengatahui Medan, Juli 2021

Kepala TK Al-Iklas Guru Kelas

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Lampiran 2**

**TABEL NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ukuran  Sampel | Taraf Nyata | | | | |
| 0.01 | 0.05 | 0.10 | 0.15 | 0.20 |
| N = 4 | 0.417 | 0.381 | 0.352 | 0.319 | 0.300 |
| 5 | 0.405 | 337 | 315 | 299 | 285 |
| 6 | 0.364 | 319 | 294 | 277 | 265 |
| 7 | 0.348 | 300 | 276 | 258 | 247 |
| 8 | 331 | 285 | 261 | 244 | 233 |
| 9 | 311 | 271 | 249 | 233 | 223 |
| 10 | 294 | 258 | 239 | 224 | 215 |
| 11 | 284 | 249 | 230 | 217 | 206 |
| 12 | 275 | 242 | 223 | 212 | 199 |
| 13 | 268 | 234 | 214 | 202 | 190 |
| 14 | 261 | 227 | 207 | 194 | 183 |
| 15 | 257 | 220 | 201 | 187 | 177 |
| 16 | 250 | 213 | 195 | 182 | 173 |
| 17 | 245 | 206 | 289 | 177 | 169 |
| 18 | 239 | 200 | 184 | 173 | 166 |
| 19 | 235 | 195 | 179 | 169 | 163 |
| 20 | 231 | 190 | 174 | 166 | 160 |
| 25 | 200 | 173 | 158 | 147 | 142 |
| 30 | 187 | 161 | 144 | 136 | 131 |
| N>30 |  |  |  |  |  |

**KELOMPOK BERMAIN**

**TK AL-IKHLAS**

Alamat : Jalan Besar Medan-Deltua

Kecamatan Delitua Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara Kode Pos : 20355

No : /TK- Al-Iklas/VII/2021

Lamp : -

Hal : **Surat Izin Penelitian**

Kepada Yth :

A.n. Dekan

UMN AL WASLIYAH MEDAN

Di

Tempat

Assalamu`alaikum Wr Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tris Nawati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : TK AL-Ikhlas

Dengan ini menerangkang nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nur Holija Sari

NPM : 171424021

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan

Fakultas / Jurusan : FKIP / Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di TK AL-IKLAS mulai dari bulan Juli sampai dengan bulan Agustus, untuk memperoleh informasi keterangan serta data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul.

” PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN di Tk Al- Iklas Medan

Delitua Kec. Batang Kuis “ selanjutnya yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh Tanggung Jawab. Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat di gunakan sebagaimana mestinya .

Kepala Tk TK AL-IKLAS

**DOKOMENTASI PENELITIAN**

****

****

** **

** **