AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak
Homepage: www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
p-ISSN: 2541-4658 e-ISSN: 2528-7427
Vol. 7, No 2 September (2021)

A Traditional Play to Improve Children's Cognitive

Pahenra
Universitas Muhammadiyah Kendari
Email: hendraanongko71@gmail.com

Winarni
Universitas Muhammadiyah Kendari
Email: winarnispd025@gmail.com

Siti Salma
Universitas Muhammadiyah Kendari
Email: sitisalma@umkendari.ac.id

Roni Amaludin
Universitas Muhammadiyah Kendari
Email: roniamaludin@umkendari.ac.id

Article received: 28 April 2021, Review process: 11 July 2021,
Article Accepted: 07 September 2021, Article published: 30 September 2021

Abstract

Early childhood is a golden age and therefore it needs to experience continuous development. One of the main developments is cognitive development. In this development, it needs to be stimulated to improve the child's ability by using traditional media in the form of an engklek game. Thus, the aim of this research is to improve children's cognitive abilities through traditional game of crank. The method used is classroom action research, which is carried out through planning, implementation, observation and evaluation and reflection. Based on the results of the study, the value obtained in the first cycle was 63.16%, a significant increase in the second cycle increased by 78.94% with minimum completeness criteria. (KKM) determined by the school is 75%. that it can be concluded that the implementation of learning activities through traditional engklek games can improve the cognitive abilities of group B children in Al-Aqsho Kindergarten, Lamomea Village, Konda District, South Konawe Regency. Therefore, based on these results, it is hoped that the traditional engklek game can be used as a reference for PAUD teachers to apply it in the learning process and as a reference for further researchers in developing the results of this study further.

Keywords: *Cognitive abilities; early childhood; traditional game of crank.*

Abstrak

Anak usia dini merupakan masa keemasan (Golden age). Oleh karena itu, perlu mengalami perkembangan secara berkelanjutan. Salah satu perkembangan yang utama adalah perkembangan kognitif. Dalam perkembangan tersebut perlu distimulasi untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut dengan menggunakan media tradisional berupa permainan engklek. Dengan demikian tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media tradisional engklek. Metode yang

digunakan adalah penelitian Tindakan kelas yaitu dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, obervasi dan evaluasi serta refleksi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai yang didapat pada siklus pertama adalah sebesar 63,16% meningkat secara signifikan pada siklus 2 meningkat sebesar 78,94% dengan kriteria ketuntasan minimal. (KKM) yang ditentukan dari sekolah yaitu 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Aqsho, Desa Lamomea, Kecamatan Konda, Kabupaten Konawe Selatan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil tersebut diharapkan permainan tradisional engklek dapat dijadikan acuan bagi guru PAUD untuk mengaplikasikannya dalam prose pembelajaran dan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan hasil penelitian ini lebih lanjut.

Kata Kunci: *Kemampuan kognitif; anak usia dini; permainan tradisional engklek.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak dilahirkan sampai dengan usia menjelang enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pembelajaran lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal (Islamiyah, 2020). Selanjutnya Pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi tumbuh kembang anak secara keseluruhan atau menekankan pada perkembangan semua aspek kepribadian anak (Khaeriyah et al., 2018) idealnya memerlukan proses pembelajaran yang terencana karena pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan yang tepat. Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antar anak, dan pendidikan di lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dalam melaksanakan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain sehingga proses pembelajaran lebih ditekankan pada anak. kegiatan berupa bermain sambil belajar. Melalui bermain *proses stimulasi kemampuan anak dan memiliki potensi yang harus ditingkatkan. Dalam mengembangan potensi yang dimiliki maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan dan mengoptimalkan setiap setiap tahapan perkembangan anak* (Pratiwi, 2017). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang kali dan menciptakan kepuasan bagi anak.

Anak pada usia dini disebut sebagai usia emas (golden age) yang menjadikan kesempatan emas bagi anak usia dini untuk berkembang dan meningkatkan kemampuannya. Golden age adalah usia anak ketika mereka berumur 0 – 6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan terbaik untuk aspek perkembangan anak. Mengingat anak usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan karena anak senang dan cedrung akan kesukaan dengan permainan (Farhurohman, 2017). . Pada periode inilah, yakni sejak masa konsepsi dimana janin masih berada dalam kandungan hingga lahir dan berumur 6 tahun, merupakan masa yang menentukan kecerdasan dan karakter seseorang di masa yang akan datang (Uce, 2017). Masa kepekaan pada anak sangat berbeda, seiring dengan tumbuh kembang anak secara individu. Masa kepekaan merupakan masa kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diterima dari lingkungan (Suyadi dan

Maulidya Ulfah, 2017). Periode ini juga merupakan masa kritis untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, religius dan moral (Rusmiati & Firdaus, 2020). Sebagai taman tentunya PAUD merupakan tempat belajar dan juga bermain bagi anak-anak yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas (P Pahenra, 2020). Oleh karena itu, upaya yang dilakukan adalah menggunakan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media benda konkrit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (Fauziddin & Elyana, 2018).

Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini penting dilakukan karena berdampak pada berpikir di kemudian hari (Fardiah et al., 2019). Perkembangan kognitif merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam berpikir, memberikan alasan agar anak dapat mengingat, mengembangkan strategi kreatif, memikirkan bagaimana memecahkan masalah dan mampu menghubungkan kalimat menjadi percakapan yang bermakna (Retnaningrum, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan anak usia dini meliputi pembelajaran pemecahan masalah, berpikir logis, berfikir simbolik (Hikam & Nursari, 2020). Sejalan dengan itu, perkembangan kognitif anak secara umum memiliki tahapan yang sama yaitu melalui empat tahapan dimulai dari sensorimotor, tahap praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal (Yasari et al., 2017). Aspek kognitif pada anak diharapkan berkembang secara optimal. Dalam aspek kognitif, terdapat beberapa kemampuan yang perlu dikembangkan anak, salah satunya adalah mengenali ukuran yang dapat digunakan siswa untuk membedakan banyak - sedikit, tinggi – rendah dan besar - kecil. Mengenali ukuran merupakan indikator dari aspek kognitif anak usia dini dan termasuk dalam mata pelajaran matematika dalam pembelajaran formal anak usia dini di Taman Kanak-kanak (Septiana et al., 2017). Dengan demikian, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah dengan bermain game atau bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena menyukainya, dan seringkali tanpa tujuan tertentu. Bagi anak-anak bermain merupakan kebutuhan yang diperlukan agar mereka dapat berkembang secara alami dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan mengembangkan diri, menjadi individu yang dewasa dan mandiri (Rosa, 2019). Permainan adalah sesuatu kegiatan yang digunakan atau dilakukan secara individu atau kelompok anak-anak sebagai sarana atau aktivitas untuk berinteraksi untuk bersenang-senang. Pendidikan anak usia dini diyakini memiliki peran yang sangat vital bagi tumbuh kembang ilmu pengetahuan selanjutnya (M. Fadlillah, 2019). Oleh karena itu, pendidik harus jeli dalam menstimulasi tumbuh kembang anak agar dapat berkembang secara optimal. Saat ini sudah banyak alat bermain yang bisa diberikan kepada anak. Baik permainan yang sifatnya tradisional maupun permainan yang lebih modern. Salah satu permainan tradisional yang mampu mengembangkan kognitif anak usia dini sebagaimana hasil penelitian (Putu Indah Lestari, 2017) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Pada pelaksanaan permainan tradisional pendidik bukan hanya sekedar mendampingi dan mengajarkan cara bermain

tetapi juga menjadi *Patron* bagi anak dalam melakukan kebaikan-kebaikan Ketika bermain dengan permainan tradisional (Witasari & Wiyani, 2020).

Permainan tradisional penting bagi perkembangan fisik dan psikologis anak terutama aspek kognitif, emosi, dan social (Siregar & Ilham, 2019). Permainan tradisional juga merupakan permainan yang diwariskan oleh nenek moyang kita pada zaman dahulu dan dimainkan secara bersama-sama serta mengandung nilai-nilai positif didalamnya. Adapun jenis permainan ini adalah permainan engklek (Hazriyanti ; Nasriah, 2019). Hal demikian juga di dikemukakan oleh (Pertiwi et al., 2018). Namun seiring perkembangan zaman permainan tradisional mulai punah karena perkembangan zaman yang sangat pesat, akibatnya anak-anak lebih memilih bermain menggunakan permainan elektronik (*smartphone*) daripada bermain dengan teman seusianya (Ulfah, 2020). Jenis permainan elektronik dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, karena anak lebih suka bermain sendiri dibandingkan dengan temannya dan hal ini tidak baik untuk perkembangan sosial anak (Hazriyanti ; Nasriah, 2019). Demikian pula apa yang dikatakan (Muhsinin, 2018) bahwa Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring dengan kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Beberapa manfaat dari bermain Permainan engklek adalah melatih Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat, kemampuan bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan, meningkatkan kecerdasan anak, anak menjadi lebih kreatif dan melatih keseimbangan (Fakhrina, 2019).

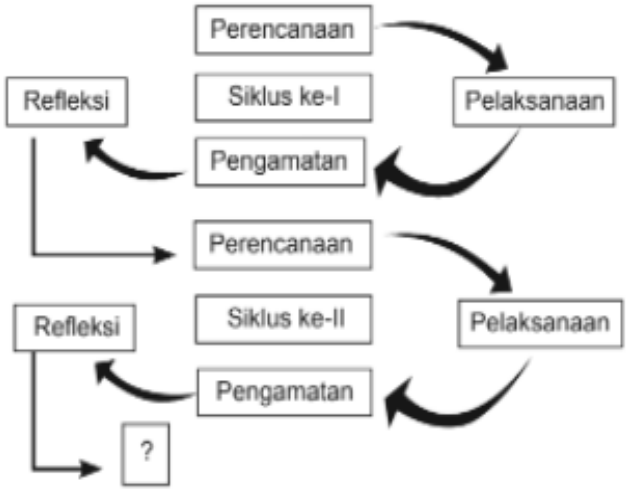
Berdasarkan berbagai hal tersebut di atas bahwa di Taman Kanak-kanak Al Aqsa dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini yang lebih banyak menggunakan media modern dalam mengembangkan aspek ini, padahal media tradisional masih perlu dikembangkan sebagai budaya dan kearifan lokal bangsa. Oleh karena itu, diharapkan aspek kognitif anak dapat berkembang secara optimal. Pada aspek kognitif terdapat beberapa kemampuan yang perlu dikembangkan oleh anak yaitu kemampuan membilang dan mengenal angka (Septiana et al., 2017). Kegiatan ini memenuhi kaidah kaidah sebuah permainan sebagai media belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (Pahenra Pahenra et al., 2021) begitu juga harus disesuaikan dengan usia dan tahapannya karena setiap anak, Padahal usianya sama, terkadang ada tahapannya.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu dilakukan pembenahan untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak. Peneliti menggunakan atau memberikan solusi melalui bermain dengan permainan tradisional engklek karena lebih muda untuk belajar dan cendreung memanfaatkan alat dari lingkungan serta mendapatkan ilmu dari hasil pengalaman nyata, dan anak cenderung suka melakukan hal-hal yang menyenangkan (Salma Rosana, 2020) Peneliti menggunakan permainan tradisional engkol di Taman Kanak-kanak AL-Aqsa, terutama secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti memodifikasi permainan tradisional engklek dengan menggunakan simbol angka pada setiap kotak dengan tujuan agar anak lebih mudah dalam memahaminya, tidak hanya sekedar menghafal simbol angka tetapi juga

mengenali bentuk dan arti dari angka tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama membilang dan mengenalkan angka dengan menggunakan permainan tradisional Engklek di TK Al Aqsa Desa Lamomea Kecamatan Konda Kabupaten Konawe Selatan.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesenambungan (Zainal Aqib, 2018). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2019-2020 di Taman Kanak-Kanak AL Aqsa, Desa Lamomea, Kecamatan Konda, Kabupaten Konawe Selatan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 19 anak. Prosedur penelitian yang dipilih berdasarkan model Kemmis dan Taggart mengatakan bahwa proses daur ulang dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini bersifat spiral dari siklus I ke siklus berikutnya siklus II, dimulai dengan perencanaan tindakan *(planning ,*tindakan.*(action),*mengamati dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan *(observasi dan evaluasi*),serta refleksi *(refleksi),* kemudian berputar sampai ada perbaikan untuk mencapai tujuan penelitian (Suharsini Arikunto, suharjono, 2021).



Gambar 1: Prosedur Penelitian Tindakan kelas

Teknik Pengumpulan data memiliki peran penting. Untuk kelengkapan data tentang proses dan hasil yang dicapai digunakan sebagai bahan dan bukti dalam melakukan penelitian dan penilaian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi sedangkan teknik analisis data yang telah disiapkan sebelumnya pada tahap kegiatan perencanaan, untuk sampai perolehan nilai akhir data meningkatkan kemampuan kognitif masing-masing siswa (setiap siklus tindakan) mengamati dan menilai dengan memberi nilai pada aspek-aspek perkembangan yang dicapai siswa berdasarkan indikator yang diamati / dinilai dari setiap kegiatan evaluasi. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan perhitungan berdasarkan jumlah perolehan yang dicapai setiap anak sesuai dengan penilaian tiap siklus dengan skala penilaian sebagai berikut:

AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak
Homepage: www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
p-ISSN: 2541-4658 e-ISSN: 2528-7427
Vol. 7, No 2 September (2021)

Tabel 1. Skala Penilaian Penelitian Tindakan Kelas

No.	Indikator		Skala penilaia
1	Belum Berkembang	BB	0 – 1
2	Mulai Berkembang	MB	1,50 – 2
3	Berkembang Sesuai Harapan	BSH	2,50 – 3
4	Berkembang Sanagat Baik	BSB	3,50 -4

Indikator kinerja yang diterapkan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah mengacu kepada standar ketuntasan sekolah di TK AL Aqso desa Lamomea Kecamatan Konda Kabupaten Konawe Selatan yaitu 75 % selesai secara klasikal, tindakan pada siklus berikutnya tidak dilakukan lagi Jika satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan menuju perbaikan (peningkatan kualitas), maka kegiatan penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dan setelahnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian observasi pendahuluan dan melakukan koordinasi serta pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B di Taman Kanak-kanak AL-Aqsa. Dari hasil pertemuan tersebut peneliti memberikan informasi / informasi tentang tahapan pelaksanaan kegiatan dan hasil yang diinginkan guna tercapainya pelaksanaan kegiatan. Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat dua siklus, setiap siklus terdapat dua pertemuan yang diawali dengan observasi awal.

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Siklus

No.	Indikator	frekuensi	persentage
1	Belum Berkembang		26
2	Mulai Berkembang		4
3	Berkembang Sesuai Harapan		26
4	Berkembang Sanagat Baik		5
	Total		100

Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah, hal ini dibuktikan pada tabel 1 diatas yaitu hanya 6 anak atau 31,58% yang mencapai ketuntasan dan 13 anak atau 68,42% yang belum tuntas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran Permainan Tradisional Engklek di kelompok B pada Taman Kanak-kanak Al Aqsa.

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan prosedur tindakan yaitu siklus 1, pada proses ini perencanaan pembelajaran dilakukan terlebih dahulu untuk menentukan rencana tindakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan ditentukan di kelas. Sebelum pelaksanaan dan observasi pembelajaran, peneliti dan guru melakukan diskusi untuk mempersiapkan persiapan pembelajaran

dengan melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); 2) Menyediakan alat dan bahan media pembelajaran Permainan Tradisional Enklek; 3) Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru selama proses belajar mengajar; 4) Membuat lembar observasi belajar anak selama proses pembelajaran; 5) Membuat instrumen asesmen untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Tradisional Engklek.

Pada tahap ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 dan 15 Januari 2020 di Taman Kanak-kanak AL-Aqsho Kelompok B. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan yaitu guru menyapa dan berdoa bersama, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan di Kegiatan inti, guru menjelaskan aturan main dalam kegiatan permainan tradisional Engklek dan memberikan motivasi belajar kepada anak. Mereka diminta untuk tenang dan mendengarkan kegiatan yang akan dilakukan, guru menunjukkan media yang akan digunakan yaitu permainan tradisional engklek, *gacuk* dan tutup botol. Kemudian anak membentuk lingkaran, guru memperkenalkan berbagai warna pada bangku dan memperagakan cara bermain tradisional engklek, kemudian anak membentuk dua kelompok.

Anak yang bermain pertama akan mengambil punuk dan melemparkannya ke permainan tradisional engklek menyebutkan nomor yang terkena punuk, kemudian melompat dengan satu kaki dan pada kotak tertentu akan melompat dengan dua kaki, mulai dari nomor 1 sampai nomor 13 dan ambil punuknya dan keluar dari media engkol. dan dilanjutkan dengan menghitung jumlah tutup botol sesuai nomor yang terjadi ketidaksesuaian. Kemudian lanjutkan ke pemain berikutnya sampai semua anak mendapat giliran. Guru memasuki kegiatan penutup yaitu berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa, menyapa.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksnakan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti bahwa perkembenagan kognitif anak belum menunjukkan perkembangan yang baik melalui permainan Tradisional Engklek hal ini dibuktikan dalam tabel berikut ini

Tabel 3 hasil observasi siklus 1

Anak terlihat aktif dalam melakukan permainan engklek	Terkasana
Anak dapat menyebutkan angka dengan baik	Belum terlasana
Anak dapat menyebutkan macam-macam warna yang terdapat media permainan	Terlaksana
Anak dapat menghitung tutup botol dengan benar	Terlaksana
Anak dapat menyelesaikan permainan engklek dengan baik	Belum terlasana
dapat melompat pada angka secara berurutan	Terlaksana
Anak dapat menyelesaikan permainan engklek dengan baik	Belum Terlaksan

Evaluasi penilaian dan observasi dilakukan peneliti bersama guru. Langkah-langkah pembelajaran diatur sesuai materi yang disajikan. Setelah kegiatan evaluasi, semua nilai yang diperoleh pada setiap pertemuan dikumpulkan dan dirangkum dalam penilaian siklus I. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan konversi nilai. Diperoleh masing-masing anak dalam kegiatan

penelitian selama dua kali pertemuan. Pemberian nilai kepada setiap sesuai hasil perhitungan konversi nilai pada tindakan siklus 1 sebagaimana pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Siklus 1

No.	Indikator	frekuensi	persentage
	Belum Berkembang		15
	Mulai Berkembang		21
	Berkembang Sesuai Harapan		36
	Berkembang Sanagat Baik		26
	Total		100

Pada hasil refleksi perolehan nilai kemampuan kognitif siswa kelompok B TK AL-Aqsho pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus ini anak yang belum tuntas yaitu (belum berkembang dan mulai berkembang) sebesar 36,84 % sedangkan yang tuntas (Berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik) sebesar 63,16 %. Hal ini menunjjukan bahwa pada siklus 1 belum mencapai standar ketuntasan yaitu 75 % berdasarkan KKM di TK Al Aqksa. Sehingga dilanjutkan dengan siklus ke 2.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada tahapan siklus I, peneliti dan guru merencanakan tindakan siklus II yang merupakan kelanjutan dari tindakan siklus I. ada pada siklus I yang akan diperbaiki dan dilaksanakan pada siklus II dan diharapkan pembelajaran melalui crank play dapat terlaksana dengan lebih baik dari sebelumnya. Pada siklus II peneliti dan guru kelompok B kembali menyiapkan beberapa hal yang akan digunakan dalam kegiatan siklus II yaitu: 1) Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH) siklus II; 2) Menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan; 3) Membuat lembar observasi untuk guru dan anak; 4) Menyediakan instrumen penilaian kemampuan kognitif.

Pada siklus kedua ini dilakukan tahapan tahapan sebagaimana pada siklus 1 pada tahap ini dilakukan penelitian tindakan di halaman Taman Kanak-kanak Al-Aqsa. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 dan 8 Februari 2020. Kegiatan diawali dengan kegiatan pembukaan yaitu guru menyapa dan berdoa, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan inti yaitu Guru menjelaskan aturan main engklek dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Anak-anak diminta untuk tenang dan mendengarkan kegiatan yang akan dilakukan, guru menunjukkan media yang akan digunakan yaitu *crank banner*, gacuk dan tutup botol. Guru mengenalkan berbagai warna dan bentuk geometris yang terdapat pada spanduk engkol anak-anak menjadi lingkaran, di dalam lingkaran tersebut terdapat spanduk engklek. Anak-anak membentuk 2 kelompok kemudian anak-anak yang pertama kali bermain akan mengambil ikan kembung dan melempar punuk engklek dan menyebutkan angka.

Anak-anak diminta untuk tenang dan mendengarkan kegiatan yang akan dilakukan, guru menunjukkan media yang akan digunakan yaitu spanduk, rami dan tutup botol. Guru mengenalkan berbagai warna dan bentuk geometris. Anak-anak membentuk dua kelompok. Orang pertama yang bermain pertama akan melempar punuk pada permainan tradisional engklek dan melompat dengan satu

kaki dan pada kotak tertentu akan melompat dengan dua kaki mulai dari nomor 1 sampai nomor 13 dan mengambil punuk dan keluar dari permainan tradisional engklek dan melanjutkan menghitung jumlah tutup botol menurut nomor yang tercampur. Kemudian lanjutkan ke pemain berikutnya sampai semua anak mendapat giliran. Guru memasuki kegiatan penutup yaitu berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa, menyapa.

Siklus II dilaksanakan dengan materi yang sama dan anak-anak tampak sudah memahami kegiatan yang dilakukan. Guru dalam memberikan penjelasan dan motivasi kepada siswa sangat baik dengan memberikan apresiasi dan pujian kepada anak agar anak tetap aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan. Guru mampu memberikan perhatian, mengkomunikasikan kepada semua siswa. Hal ini sangat menggembirakan bagi peneliti dan guru dimana dengan suasana hati yang gembira anak-anak dapat mengikuti permainan engkol dengan baik. Sebagaimana pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus ke 2

Anak terlihat aktif dalam melakukan permainan engklek	Terkasana
Anak dapat menyebutkan angka dengan baik	Terlaksana
Anak dapat menyebutkan macam-macam warna yang terdapat media permainan	Terlaksana
Anak dapat menghitung tutup botol dengan benar	Terlaksana
Anak dapat menyelesaikan permainan engklek dengan baik	Terlaksana
dapat melompat pada angka secara berurutan	Terlaksana
Anak dapat menyelesaikan permainan engklek dengan baik	Terlaksana

Pada siklus II dilakukan observasi dan evaluasi ulang untuk menilai kemampuan kognitif anak yang dicapai dalam kegiatan. Selanjutnya peneliti mencatat semua yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Dari observasi dan asesmen didapatkan nilai BSB, BSH, MB, BB dimana nilai tersebut dirangkum dalam penilaian anak berdasarkan indikator yang ditetapkan pada kemampuan kognitif anak melalui Permainan tradisional engklek ada kelompok B TK AL-Aqsho. Peneliti telah mampu membaca situasi dan kondisi masing-masing anak sehingga dapat merubah situasi dan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Peneliti telah mampu mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I. Peneliti telah memberikan apresiasi dan motivasi kepada anak didik.

Tabel 6: Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Siklus 2

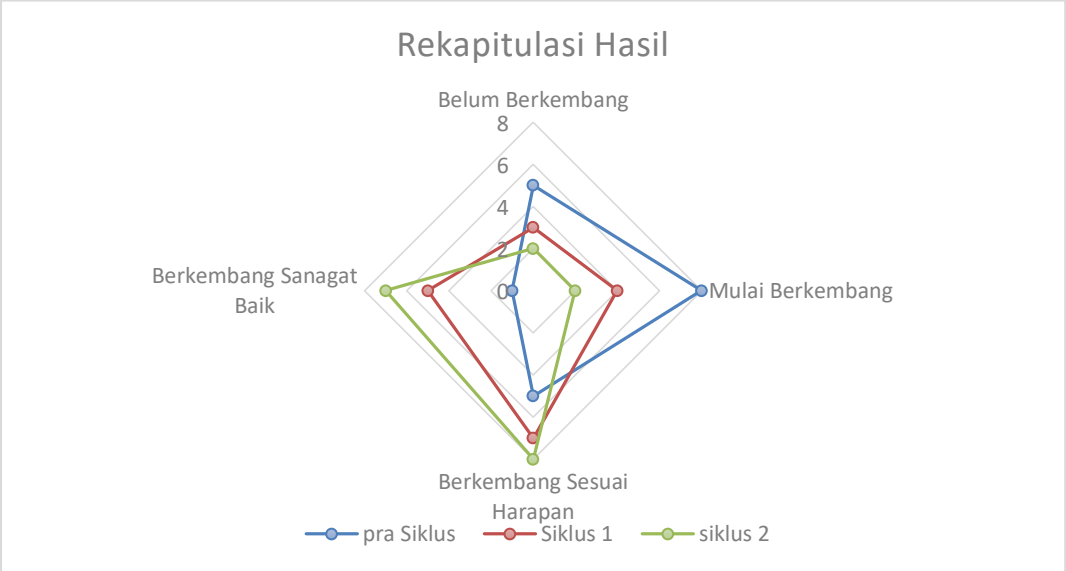
No.	Indikator	frekuensi	persentage
	Belum Berkembang		10
	Mulai Berkembang		10
	Berkembang Sesuai Harapan		4
	Berkembang Sanagat Baik		36
	Total		

Pada hasil refleksi perolehan nilai kemampuan kognitif siswa kelompok B TK AL-Aqsho pada siklus 2 menunjukkan bahwa pada siklus ini anak yang belum tuntas yaitu (belum berkembang dan mulai berkembang) sebesar 11,06 % sedangkan yang tuntas (berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik) sebesar 88,94 %. Hal ini menunjukan bahwa pada siklus 2 telah mencapai ketuntasan karena telah melewati standar ketuntasan yaitu 75 % berdasarkan KKM di TK Al Aqksa. Sehingga peneleitian Tindakan kelas dihentikan. Namum masih ada 2 anak yang belum mencapai ketuntasan dikembalikan kepada gurunya untuk diremedialkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebayak 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan melalui tahapan perencanaan yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan tindakan. Selama pelaksanaan penelitian, kondisi anak sangat mendukung sehingga tindakan korektif melalui penelitian tindakan kelas ini dapat terlaksana sesuai rencana siklus II. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan engkol menunjukkan hasil yang positif dan menjawab masalahTemuan empiris diperoleh dengan peneliti terhadap kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional engklek di Siklus I menunjukkan bahwa dari 19 anak, 12 anak (63,16%) sudah mencapai ketuntasan hasil belajar, dan 7 anak (36,84 %) belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Banyak anak mengalami kesulitan terutamam Anak dapat menyebutkan angka dengan baik, Anak dapat melompat pada angka secara berurutan, Anak dapat menyebutkan angka dengan baik dan Anak dapat menyelesaikan permainan engklek dengan baik. Sementara dari aspkek guru dan proses pembelajaran adalah Guru mampu berinteraksi kesemua anak didik, Guru membantu anak yang kesulitan dalam melakukan kegiatan permainan. Menurut (Nurlaila ; Nurhayati, 2019) bahwa konsep permainan trasidional engklek memiliki kriteria ketertarikan, kemudahan dan kesesuaian dalam proses pembelajaran, sehingga anak bersedia terlibat langsung dalam proses pembelajaran

Selanjutnya pada siklus ke 2 menunjukkan bahwa dari 19 anak, 4 anak (11,06%) sudah mencapai ketuntasan hasil belajar, dan15 anak (88,94 %). Hal ini menujjukan telah mencapai ketuntasan hasil belajar anak artinya guru telah mampu membaca situasi dan kondisi masing-masing anak sehingga dapat merubah situasi dan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa Anak terlihat aktif dalam melakukan permainan engklek, dapat menyebutkan angka dengan baik, menyebutkan macam-macam warna yang terdapat pada media permainan, menghitung tutup botol dengan benar, menyelesaikan permainan engklek dengan baik Anak dapat melompat pada angka secara berurutan dan menyelesaikan permainan engklek dengan baik. (Tini Suryaningsih et al., 2021) mengatakan bahwa permainan tradisional engklek dianggap memadai untuk diaplikasikan sebagai kegiatan pembelajaran pada anak Usia dini Demikian pula yang dikatakan (Cahyati, 2018) bahwa permainan tersebut dapat memberi banyak manfaat dalam perkembangan kognitif Anak terutama dalam mengenal lambang dan urutan bilangan, membilang, serta mengenal bentuk logaritma dari engklek sesuai dengan tujuan penelitian ini



Gambar 2: Rekapitulasi Hasil siklus keseluruhan

Berdasarkan KKM (kriteria keberhasilan minimal) 75%, secara klasikal indikator kinerja pada penelitian siklus II mencapai 78,94% atau 15 anak yang berhasil dan tuntas. Hal tersebut menunjukkan melalui permainan engkol yang menerapkan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan engkol pada kelompok B TK AL-Aqsho di Desa Lamomea Kecamatan Konda Kabupaten Konawe Selatan telah tercapai

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan engkol tradisional. Terlihat bahwa nilai ketuntasan pada siklus 1 sebesar 63,18% meningkat signifikan pada siklus 2 yaitu 78,94%. Penggunaan media engkol tradisional dengan metode bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan dapat mengembangkan motivasi belajar anak, serta otomatis kemampuan kognitif anak dapat tercapai. optimal. Namun demikian, masih terdapat sebagian kecil anak atau 11,06% yang belum tuntas. Dalam hal ini anak dikembalikan kepada guru untuk pembelajaran remedial. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan permainan engkol tradisional dapat dijadikan acuan bagi guru PAUD untuk mengaplikasikannya atau peneliti untuk menjadi acuan dalam mengembangkan hasil penelitian ini lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyati, N. (2018). Kemampuan Mengenal Angkamelalui Media Memancing Bola Angka. *Jurnal Pelita PAUD*, *2*(2), 200–213. https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v2i2.234

Fakhrina, N. N. R. F. C. L. A. (2019). *Pendampingan permainan tradisional sebagai upaya untuk menanamkan karakter dan peningk*. 211–216. https://doi.org/doi.org/10.18502/kls.v4i11.3848

Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *… : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Fauziddin, M., & Elyana, L. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Benda Konkrit pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early …*.

Hazriyanti ; Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, *5*(2), 20–26.

Hikam, F. F., & Nursari, E. (2020). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini. *… : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Islamiyah, I. (2020). Kualifikasi Pendidik PAUD Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. *Journal of Education Research*, *1*(1), 9–17. https://doi.org/https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.2

Khaeriyah, E., Saripudin, A., & ... (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *… : Jurnal Pendidikan Anak*.

M. Fadlillah. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media Grouf.

Muhsinin, M. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Raudlatul Ulum. *PROCEEDING: The Annual International …*.

Nurlaila ; Nurhayati. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA KELOMPOK A DI RA HIDAYATUL MUBTADIIN SIPRING PAGELARAN-MALANG. *JURALIANSI : Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v1i1.349

Pahenra, P. (2020). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*.

Pahenra, Pahenra, Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & ... (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD …*.

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2 SE-Articles), 106–117.

Putu Indah Lestari. (2017). The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood. *Journal of Educational Science and Technology*, *3*(3), 178–184. https://doi.org/: http://dx.doi.org/10.26858/est.v3i3.4212

Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan*

Pemberdayaan ….

Rosa, W. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra'Kinali Pasaman Barat. *Inovtech*.

Rusmiati, R., & Firdaus, A. H. (2020). UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN LOGICO. In *… : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. riset-iaid.net.

Salma Rosana. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia dini melalui permainan engklek* (Nurkholik (ed.); edisi pert). EDU PUBLISHER.

Septiana, R., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2017). MENGENAL UKURAN DENGAN PENDEKATAN PMRI PADA ASPEK KOGNITIF PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Siregar, N. R., & Ilham, M. (2019). Traditional Game As a Way for Healthy in Bajo's Children. *KnE Life Sciences*, *4*(11 SE-Articles). https://doi.org/10.18502/kls.v4i11.3848

Suharsini Arikunto, suharjono, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Revisi). PT Bumi Aksara.

Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.

Tini Suryaningsih, T Effendy Suryana, & Chandra Asri Windarsih. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DI TK KARTIKA XIX-43 CIMAHI. *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF*, *4*(1), 184–192.

Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. In *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*. jurnal.ar-raniry.ac.id.

Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak dari Bahaya Digital?* (N. Hamzah (ed.)). Edu Publisher.

Witasari, O., & Wiyani, N. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *2*(1 SE-Articles). https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567

Yasari, K., Tegeh, I. M., & ... (2017). PENGARUH PERMAINAN TRADISIOAL ENGKLEK TERHADAP KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK BAYU KUMDHALA …. *… Pendidikan Anak Usia …*.

Zainal Aqib, M. C. (2018). *Teori dan Aflikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (1 cet 1). Penerbit DEEPUBLISH.