
PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK PADA KELOMPOK A DI RA HIDAYATUL MUBTADIIN SIPRING PAGELARAN-MALANG

Nur Laila^{1*}, Nurhayati²

^{1*} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
nurhayati@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 1-September-2019

Disetujui : 30-September-2019

Kata Kunci :

Kemampuan, Kognitif,
Permainan, Tradisional,
Englek

ABSTRAK

Abstract: *The purpose of this research is to describe the traditional game of crank to improve children's cognitive abilities, to describe how to improve children's ability to recognize the symbol of children numbers 4-5 years old at RA Hidayatul Mubtadiin Pagelaran. The research design used was Classroom Action Research using two cycles. Data collection techniques used observation, interviews and documentation. The results of the study were shown to have an increase in cognitive abilities in group A children at each cycle. The percentage of completeness data obtained 53.3% in cycle 1, and is increasing at the end of cycle 2 that is equal to 86.6%. Thus, an increase in the ability to recognize the symbol of numbers through the game of crickets in children aged 4-5 years from cycle 1 to cycle 2 with a difference of 33.3%. Based on the results of data analysis, it was concluded that cognitive abilities had increased significantly. Seen from the final results states that the concept of traditional cricket game has the criteria of interest, ease and suitability in the learning process.*

Abstrak: Penelitian ini tujuan untuk mendeskripsikan permainan tradisional englek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, untuk mendeskripsikan cara meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di RA Hidayatul Mubtadiin Pagelaran. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang ditunjukkan memiliki adanya peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok A pada setiap siklus. Data prosentase ketuntasan yang diperoleh 53,3% pada siklus 1, dan semakin meningkat pada akhir siklus 2 yakni sebesar 86,6%. Maka, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan englek pada anak usia 4-5 tahun dari siklus 1 ke siklus 2 dengan selisish sebesar 33,3%. Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa kemampuan kognitif meningkat sangat signifikan. Terlihat dari hasil akhir menyatakan bahwa konsep permainan tradisional englek memiliki kriteria ketertarikan, kemudahan dan kesesuaian dalam proses pembelajaran..

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat dasar dan menjadi masa keemasan (*golden age*) bagi anak. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.” (Sistem Pendidikan Nasional,2003). Sehingga, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Suryadi dan Ulfah, (2017) mengemukakan proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya, ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini meliputi aspek moral dan nilai agama, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa, seni dan aspek sosial emosional. Hal tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan dasar menjadi fondasi untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Salah satu yang akan di amati oleh peneliti pada perkembangan kognitif anak. Yuliani, (2014) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini di bagi menjadi tiga tahapan perkembangan dilihat dari indikator keberhasilan meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Dimana, komponen-komponen pengembangan kemampuan kognitif pada anak menjadi salah satunya upaya pemberian rangsangan melalui aktivitas permainan-permainan tradisional secara bervariasi dan menyenangkan. Selain itu, perkembangan kemampuan kognitif akan memberikan pengaruh terhadap kesiapan mental meliputi sikap berfikir dan mengontrol sikap sosial dan emosional pada anak.

Strategi pembelajaran yang penting diterapkan kepada anak melalui sebuah konsep permainan ketika menyampaikan materi. Konsep permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran kognitif melalui permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang terkonsep secara berkelompok dengan menggunakan media berbentuk kecil menjadi simbol permainan engklek untuk di lempar pada bagian kotak-kotaknya (Adi, dkk., 2020). Sehingga, Permainan tersebut dapat menunjang perkembangan tingkat kemampuan kognitif anak dalam berhitung yang sesuai dengan tahap pencapaian pada kesesuaian materi yang ditentukan. Serta, memberikan nilai kebersamaan dalam bersosialisai antar teman sejawat pada saat permainan dilaksanakan secara berkelompok.

Menurut Kustiawan, (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Selain itu dalam proses belajar mengajar media juga dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal tersebut dan dengan adanya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang memiliki ciri khas tersendiri, maka seorang pendidik anak usia dini perlu memahami prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak usia dini (Arsyad, 2011). Pada anak usia 4 tahun (usia pra sekolah) perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak siap mengikuti pendidikan berikutnya.

Salah satu cara adalah dengan memberikan bimbingan kreativitas anak yaitu dengan memupuk imajinasi anak melalui proses bermain akan menciptakan pengalaman secara langsung oleh anak dan akan berkesan bagi anak, serta mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak lebih lanjut (Fadlillah, 2017). Untuk itu pada pendidikan pra sekolah, hendaknya anak diberikan kesempatan untuk berkreasi dengan berbagai cara dan media yang menarik bagi anak.

Proses pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di kelas di temukan adanya masalah rendahnya kemampuan mengenal kognitif anak yang di tandai dengan beberapa kondisi berikut. *Pertama*, setiap anak diberi kesempatan maju kedepan untuk mengenal lambang bilangan ternyata hanya 4 dari 15 anak dikelompok A. *Kedua*, ketika beberapa anak yang telah lebih dahulu menyelesaikan kegiatan diberikan kesempatan untuk bermain bebas, 6 anak memilih untuk tidak mau maju kedepan, sisanya memilih untuk bermain di luar ruangan, jarang sekali anak yang mau mengikuti pelajaran berhitung atau pada waktu mengenal lambang bilangan. *Ketiga*, saat kegiatan berhitung atau mengenal lambang bilangan hanya beberapa anak saja yang aktif sampai akhir kegiatan. *Keempat*, guru masih kurang memberi stimulasi kegiatan berhitung atau mengenal lambang bilangan kepada anak.

Perkembangan anak perlu adanya pembina secara kreatif melalui pengenalan, pembiasaan, dan latihan-latihan pada kegiatan berkreasi anak RA/BA/TA juga akan merasa bosan dan jenuh bila kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang dalam kegiatan mengenal lambang bilangan dengan cara menulis, membaca, mewarnai angka. Hal ini berdasarkan pengalaman penulis pada saat dilakukannya kegiatan mengenal lambang bilangan dengan menulis angka dan membaca angka dikelompok A Hidayatul Mubtadiin Sipring Pagelaran Kab.Malang, pada waktu saya melakukan observasi, saya menemukan data yaitu sebagai berikut. *Pertama* dari 15 anak hanya 4 anak yang bersemangat untuk menulis dan membaca lambang bilangan sampai selesai. *Kedua* anak merasa bosan dan tidak mau menyelesaikan kegiatan tersebut sampai selesai. *Ketiga* sebagian anak masih merasa malas untuk mengikuti kegiatan tersebut. Jadi dengan diadakannya penelitian yang menggunakan permainan tradisional *engklek* sebagai media utama dalam mengenal lambang bilangan ini diharapkan anak dapat belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa bosan dan mau menyelesaikan kegiatan sampai selesai.

Berdasarkan paparan di atas penyebab masalah pengembangan di kelas yaitu. *Pertama* kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. *Kedua* guru kurang kreatif dalam menciptakan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. *Ketiga* kurangnya beragam kegiatan sehingga anak merasa kurang minat untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini *pertama*, untuk mendiskripsikan permainan tradisional *Engklek* dapat meningkatkan kemampuan Kognitif. *Kedua*, untuk mendeskripsikan cara meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional *engklek*. anak kelompok A di RA Hidayatul Mubtadiin.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui pendekatan tindakan penelitian (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan riset-tindakan” yang dilakukan secara siklis dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis, oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang mempunyai dua tujuan yaitu mengambil tindakan (untuk perbaikan) dan membangun pengetahuan atau teori tentang tindakan. Menurut Kemmis dan Taggart (dalam sugiyono, 2013) mengatakan bahwa proses daur ulang dalam kegiatan penelitian tindakan yaitu berbentuk spiral dari siklus I ke siklus berikutnya yakni siklus II, diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), serta melakukan refleksi (*reflection*), kemudian berputar sampai terjadi perbaikan atau peningkatanyang di harapkan (sesuai dengan kriteria pencapaian tujuan penelitian).

Model PTK yang dilakukan penelitian ini adalah penelitian kelas kolaboratif dimana diperlukannya kerja sama dengan pihak-pihak lain seperti atasan atau teman sejawat misalnya. Mengapa demikian karena ada hakikatnya kedudukan penelitian dalam PTK merupakan sumber dari bagian situasi dan kondisi dari suatu latar yang ditelitinya (Ismanto & Daryanto,2007). Situasi pada lokasi penelitian ini di laksanakan di RA Hidayatul Mubtadiin Sipring terletak di desa Pagelaran dusun Sipring desa Pagelaran kecamatan Pagelaran kabupaten Malang. Lembaga RA tersebut menjadi satu yayasan dengan MI. Dalam penelitian ini, peneliti dalam melakukan pengamatan dan pengumpulan data menggunakan instrument penilaian, instrument pengumpul data harus sesuai dengan tujuan perbaikan yang di rancang, karena ketercapaian tujuan inilah yang menjadi fokus pengumpulan data. Maka selama penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penilaian berupa obsevasi dan dokumentasi yang di jabarkan meliputi tehnik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Tahap selanjutnya ketika teknik pengumpulan data sudah di peroleh, peneliti menyelesaikan analisis data untuk mengetahui keberhasilan atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak. Tindakan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil jika di peningkatan kognitif melalui permainan tradisional engklek 75 % dari 15 anak kelompok A di RA Hidayatul Mubtadiin mengalami peningkatan mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil *siklus 1* pembelajaran menggunakan pendekatan menciptakan kegiatan yang kreatif dan inovatif. Hal ini sesuai dengan belajar anak. Tujuannya adalah ketika proses pembelajaran berlangsung diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan. kegiatan pengembangan dalam siklus 1 ini sudah relevan dengan RPPH yang telah dibuat. Anak mulai antusias dan senang dalam mengenal lambang bilangan, anak mulai dapat memahami lambang bilangan dasar, anak dapat juga dapat memahami lambang bilangan dengan tepat dan benar, meskipun hasilnya belum maksimal sesuai yang diharapkan. Karena hanya ada beberapa

anak yang dapat mengenal lambang bilangan dengan tepat dan benar. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dalam kegiatan pelaksanaan pengembangan siklus 1 ini, di temukan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 53,3 % (9 dari 15 anak yang ada). Berdasarkan data tersebut, maka peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum berhasil dengan maksimal. Maka, kegiatan yang belum tercapai dalam siklus 1 ini akan ditingkatkan dalam siklus berikutnya (siklus 2).

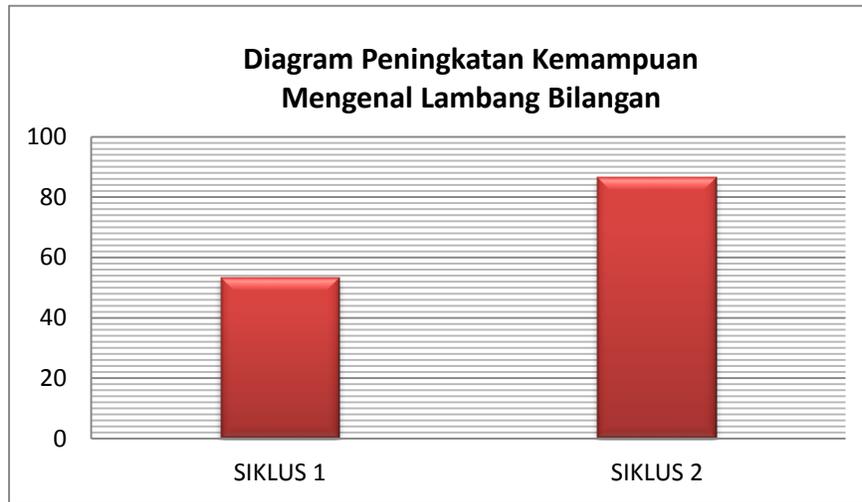
Pada hasil *siklus 2* pembelajaran menggunakan pendekatan yang sama dengan siklus 1, yaitu menciptakan kegiatan yang kreatif dan inovatif. Hal ini sesuai dengan belajar anak. Tujuannya adalah ketika proses pembelajaran berlangsung diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan keterlibatan anak secara kreatif dan inovatif. Kegiatan pengembangan dalam siklus 2 ini sudah relevan dengan RPPH yang telah dibuat. Anak semakin antusias dan senang dalam mengenal lambang bilangan, karena dalam siklus 2 ini media yang digunakan anak bervariasi. Untuk membuat anak tidak bosan dengan kegiatan yang sama, guru (peneliti) juga menambahkan variasi kegiatan berupa permainan tradisional engklek. Anak mulai dapat memahami lambang bilangan dasar, anak dapat juga dapat memahami lambang bilangan dengan tepat dan benar, hasilnya sudah maksimal sesuai yang diharapkan. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dalam kegiatan pelaksanaan pengembangan siklus 2 ini, di temukan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan di bandingkan sebelum pelaksanaan siklus 1. Sebelum pelaksanaan siklus 1, prosentase ketuntasan belajar anak dalam mengenal lambang bilangan hanya sebesar 53,3 % (8 dari 15 anak). Setelah pelaksanaan siklus 2, prosentase ketuntasan belajar anak dalam mengenal lambang bilangan sebesar 86,6 % (13 dari 15 anak). Berdasarkan data tersebut, maka peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari pelaksanaan siklus 1 sampai akhir siklus 2 sebesar 21,7 %.

Hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak 4-5 tahun melalui permainan tradisional *engklek* ini dalam siklus 2 ini telah berhasil. Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui permainan tradisional *engklek* ditentukan dengan pemerolehan hasil yang telah dicapai pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada usia 4-5 tahun melalui permainan engklek telah mengalami peningkatan yang signifikan. Anak semakin suka saat kegiatan mengenal lambang bilangan, pada usia 3 sampai 4 tahun, anak pra sekolah sudah bisa memanipulasi lingkungan dan senang menemukan hal-hal baru. Mereka mulai menggeneralisasi satu situasi ke situasi lain. Data awal yang diperoleh dengan ketuntasan belajar sebesar 3,75% dapat meningkat sebesar 53,3% pada siklus 1, dan semakin meningkat pada akhir siklus 2 yakni sebesar 86,6%. Maka, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui gambar pada anak usia 4-5 tahun dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 33,3%. Hal ini dapat digambarkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut :

Table 4.1 Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus 1 dan Siklus 2

No	Siklus	Hasil (%)	Posentase Peningkatan
1	Siklus 1	53,3 %	Selisih
2	Siklus 2	86,6 %	53,3% - 86,6% =33,3%

Adapun digambarkan dalam bentuk diagram, maka hasilnya akan tampak pada diagram peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam proses kemampuan anak usia dini. Tabel 4.1, sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan siklus 1 dan siklus 2

Pada siklus 1, prosentase peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan sebesar 53,3%, dan meningkat pada siklus 2 yakni sebesar 86,6 %. Dengan selisih peningkatan 33,3%. Sehingga, peningkatan kemampuan kognitif dengan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui konsep permainan engklek sangat efektif. Keefektifan yang dihasilkan terlihat dari hasil akhir prosentase dari siklus I dan siklus II sebesar 33,3% termasuk kategori sedang. Dimana, tingkat kemampuan anak sangat berkembang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sehingga, alternatif konsep pembelajaran melalui permainan tradisional engklek menjadi kunci dalam mengembangkan aspek kemampuan terutama pada kemampuan kognitif anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kesimpulan pada analisis data yang telah dicapai pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional *engklek* telah mengalami peningkatan sangat baik. Data awal yang diperoleh dengan ketuntasan belajar sebesar 3,75% dapat meningkat sebesar 53,3% pada siklus I, dan semakin meningkat pada akhir siklus II yakni sebesar 86,6%. Maka, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional *engklek* pada anak usia 4-5 tahun dari siklus I ke siklus II sebesar 33,3 %. Saran dalam penelitian. kegiatan berupa permainan tradisional yang beragam dapat menjadi sarana prasarana konsep pembelajaran di sekolah. Serta, menunjang kemampuan kognitif aecara lebih optimal. Maka, alangkah baiknya apabila pendidik dan orang tua menciptakan pembelajaran dengan menggunakan permainan bersifat tradisional. Sehingga, kelestarian budaya terkait dengan perkembangan permainan tradisional engklek akan tetap terjaga dan tidak puna untuk lingkup pendidikan anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B.S, Sudaryanti, & Muthaminnah. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Anak, Vol 9(1), pp 33-39, p-ISSN 2320-6804, e-ISSN 2579-4531. Diakses 16 november 2019, (online) <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/31375>.
- Arsyad, Azhar.(2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Prasada
- Fadlillah. M. (2017). *Bermain dan Permainan*, cetakan 1. Jakarta: Kencana
- Ismanto,. S & Daryanto. (2007). *Panduan Praktis Penelitian Ilmiah*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Kustiawan,U. (2013). *Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa*. Jakarta. (Online) <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.
- Suryadi dan Ulfah, (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Bandung : PT. Remaja Rodaskarya.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yuliani. N.S., dkk. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka