



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SMART
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK NIZOMUL ARIFIN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Bq Elysa Aryani

Universitas Hamzanwadi, Indonesia

elysaalenta@gmail.com,

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima : 11-09-2023

Direvisi : 22-09-2023

Disetujui : 27-09-2023

Kata kunci: media,
permainan tradisional engklek
smart, kemampuan kognitif

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional "engklek smart" sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, pengembangan mengikuti model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan, yang kemudian disesuaikan menjadi enam tahapan pengembangan. Produk yang dihasilkan telah melewati proses validasi oleh ahli dalam bidang materi dan media. Jumlah subjek penelitian pada tahap uji coba lapangan awal sebanyak 5 orang, sedangkan pada tahap uji pelaksanaan lapangan terlibat 10 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta lembar observasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji-t. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dengan skor sebesar 27 dan rata-rata 3,8, yang dikategorikan sebagai "sangat baik". Sementara hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 26 dengan rata-rata 3,7, yang juga termasuk kategori "sangat baik". Dari analisis data yang dilakukan, terlihat adanya perubahan positif dalam kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah menggunakan media pengembangan permainan tradisional "engklek smart". Pada tahap uji coba awal, sebanyak 54,5% anak termasuk dalam kategori "berkembang sesuai harapan (BSH)" dan 85,5% anak termasuk dalam kategori "berkembang sangat baik (BSB)". Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan permainan tradisional "engklek smart" layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Keywords: media,
traditional game smart
crank, cognitive ability

ABSTRACT

This research aims to develop the traditional game "engklek smart" as a tool to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years. In this study, development follows the Borg and Gall model which consists of ten stages, which are then adjusted into six stages of development. The resulting product has passed a validation process by experts in the field of materials and media. The number of research subjects in the initial field trial stage was 5 people, while in the field implementation test stage 10 people were involved. Data collection tools used include validation sheets by material experts and media experts, as well as observation sheets. Data analysis was performed through normality test and t-test. The validation results by material experts show that the developed product has a high feasibility rate with a score of 27 and an average of 3.8, which is categorized as "excellent". While the validation results by media experts obtained a score of 26 with an average of 3.7, which is also included in the "very good" category. From the data analysis conducted, it was seen that there were positive changes in children's cognitive abilities before and after using the traditional game development media "engklek smart". In the initial trial phase, 54.5% of children were in the "developing as expected (BSH)" category and 85.5% of children were in the "developing very well (BSB)" category. Based on these findings, it can be concluded that the traditional game

development media "engklek smart" is feasible to be used to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years.

*Author: Bq Elysa Aryani

Email : elysaalenta@gmail.com.

Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana untuk meningkatkan intelektualitas masyarakat, sejalan dengan ketentuan dalam Pasal ke-4 Undang-Undang Dasar 1945, dan bertujuan mencapai target pendidikan nasional. Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan karena merupakan medium untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) (Tien, 2015) (Hadiwijono, 2016). Pendidikan dasar yang paling mendasar adalah pendidikan anak usia dini (PAUD), yang menjadi landasan awal sebelum anak melangkah ke tingkat pendidikan berikutnya (Fatmawati et al., 2019) (Rahman, 2022). Pasal 1 dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 mengulas mengenai Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2013. Pasal ini menjelaskan bahwa PAUD adalah suatu bentuk kegiatan pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak saat mereka lahir hingga mencapai usia 6 tahun. Maksud dari inisiatif ini adalah untuk memberikan rangsangan pendidikan yang berperan dalam mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak-anak, sehingga nantinya mereka dapat siap secara optimal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Keperluan pengajaran PAUD adalah untuk menggalakkan perkembangan kognitif yang optimal, termasuk kemampuan berpikir yang diperkuat oleh pemahaman otak (Rahman, 2022) (Yafie & Utama, 2019). Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, disebutkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun, perkembangan kognitif mencakup aspek berpikir simbolik, pemecahan masalah, dan berpikir logis. Peran faktor kognitif sangat penting dalam keberhasilan belajar anak, karena sebagian besar proses pembelajaran melibatkan ingatan dan proses berpikir. Aktivitas-aktivitas ini termasuk dalam aktivitas kognitif, Memori kognitif melibatkan kemampuan untuk mengingat berbagai aspek, seperti bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf, atau simbol bilangan. Oleh karena itu, sangat esensial untuk merangsang dan mendukung perkembangan kognitif anak-anak sejak usia dini. Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana anak-anak beradaptasi dengan serta menginterpretasikan objek dan peristiwa yang ada di lingkungan sekitar mereka (Desmita, 2015) (Mashar, 2015).

Kemajuan dalam aspek kognitif dapat ditingkatkan melalui pendekatan bermain. Beberapa pakar telah menemukan bahwa bermain memiliki dampak positif, bukan hanya dalam membantu anak-anak berintegrasi dalam lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga dalam memfasilitasi komunikasi mereka dengan individu lain mengenai konsep pemikiran dan ekspresi perasaan yang terkait dengan pemahaman mereka tentang dunia (Aulina, 2015). Bermain adalah kegiatan yang menghibur. Di sisi lain, pembelajaran berarti usaha untuk memperoleh keterampilan atau pengetahuan (Fitria & Juwita, 2018). Penggabungan permainan dalam proses pembelajaran meningkatkan efektivitas pendidikan dengan membuat anak-anak lebih mudah diarahkan, tidak cepat merasa lelah, dan tetap merasa senang saat berada di sekolah (Prasetyo, 2019). Dengan pendekatan belajar sambil bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini juga dapat

meningkatkan motivasi anak-anak terhadap pembelajaran, sehingga mereka tidak akan merasa bosan atau terbebani ketika harus berangkat ke sekolah (Rosala, 2016) (Ariani et al., 2020).

Saat ini, ada berbagai jenis permainan yang dapat disajikan kepada anak-anak. Jenis permainan ini dapat dibedakan menjadi tradisional dan modern. Permainan tradisional mengacu pada jenis permainan yang telah diwariskan dari generasi sebelumnya. Umumnya, permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari bahan alami seperti kayu, batu, bambu, dan sejenisnya. Di sisi lain, permainan modern mengandalkan teknologi tinggi, seperti yang dapat ditemui dalam permainan seluler atau perangkat berbasis elektronik (Pertiwi et al., 2018) (Ja'far, 2014). Ada beragam pilihan permainan yang tersedia di masyarakat, mulai dari yang terjangkau hingga yang mahal, dari permainan tradisional hingga yang modern. Namun, baru-baru ini, anak-anak cenderung lebih tertarik bermain permainan modern (game), sementara permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak, mengingat manfaat yang beragam yang dapat diberikannya (Chasanah, 2015).

Permainan tradisional merupakan elemen signifikan dalam warisan budaya Indonesia yang tersebar luas di seluruh Nusantara. Namun, saat ini, banyak permainan tradisional yang menghadapi ancaman kepunahan, walaupun masih ada beberapa yang bertahan. Terutama di kalangan warga perkotaan, permainan tradisional sudah jarang dimainkan. Mayoritas dari mereka lebih memilih untuk bermain permainan modern yang menggunakan peralatan canggih dan lebih mudah diakses.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di lokasi penelitian, telah ada upaya sebelumnya untuk mengadakan permainan tradisional engklek di sekolah. Namun, permainan ini biasanya dianggap sebagai kegiatan bermain biasa oleh para guru, tanpa mengintegrasikan konsep pembelajaran melalui permainan tradisional. Di sekolah tersebut, proses pembelajaran masih sangat terpusat pada peran guru, dan tidak melibatkan peran aktif anak dalam pembelajaran. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton, hanya menggunakan papan tulis atau lembar kerja siswa sebagai alat pengajaran.

Sekolah TK Nizomul Arifin memiliki sepuluh anak berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B. Anak-anak ini menghadapi tantangan dalam kemampuan kognitif mereka untuk mengenali bentuk geometri. Mereka juga belum mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan bentuk dan ukurannya.

Penelitian ini juga menyoroti manfaat budaya dan sosial yang timbul dari memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Tindakan ini turut berkontribusi dalam upaya melestarikan warisan budaya dan tradisi yang mungkin terancam di tengah kemajuan era modern.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak usia 5 hingga 6 tahun terhadap bentuk geometris, sehingga mereka akan lebih siap untuk melanjutkan pendidikan mereka.

Dalam situasi sebelumnya, langkah-langkah harus diambil untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Salah satu strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini adalah menggunakan sumber belajar yang bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam kelompok B di TK Nizomul Arifin. Salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional yang dikenal dengan nama "Engklek Smart." Permainan tradisional Engklek Smart adalah pendekatan pembelajaran yang

menghibur dan dapat digunakan oleh pendidik untuk memperkenalkan konsep geometri kepada anak-anak.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan untuk menciptakan produk khusus dan menguji keefektifannya. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan ini, kami mengikuti model pengembangan yang diperkenalkan oleh Borg dan Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah R&D, sebagai berikut (1) Analisis kebutuhan awal dan pengumpulan data (2) Perencanaan atau desain produk yang akan dikembangkan (3) Pengembangan (4) Uji coba lapangan terbatas untuk menguji produk awal. (5) Melakukan modifikasi pada produk awal berdasarkan hasil uji lapangan terbatas. (6) Uji coba lapangan yang lebih luas untuk mengukur efektivitas produk. (7) Revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan yang lebih luas. (8) Uji produk akhir untuk memastikan kualitas produk yang sempurna. (9) Memodifikasi atau menyempurnakan produk akhir berdasarkan hasil pengujian produk akhir. (10) Sosialisasi dan implementasi produk akhir agar dapat digunakan secara luas. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, R&D dapat menghasilkan produk akhir yang lebih efektif dan memenuhi kebutuhan spesifik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dari awal hingga akhir mencatat bahwa terdapat enam langkah dalam proses pengembangan model ini. Proses ini mencakup tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian awal di lapangan, perbaikan produk, dan pengujian pelaksanaan di lapangan. Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis data: data kuantitatif yang diperoleh melalui pengamatan penggunaan media yang telah dikembangkan dan data kualitatif yang diperoleh melalui validasi oleh para ahli dalam materi dan media yang terkait. Untuk mengumpulkan data ini, peneliti menggunakan alat penilaian seperti lembar validasi dan lembar observasi yang terkait dengan perkembangan kognitif.

Hasil Dan Pembahasan

Adapun instrument yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi-kisi penilaian produk oleh ahli materi.

Aspek	Ahli materi	
	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Isi atau substansi	Media yang di kembangkan memiliki materi yang akan di sampaikan	1,2
Ketercakupan materi	Materi yang di sampaikan mampu membuat tercapainya pembelajaran	3,4
Keruntunan materi dengan tingkat pengetahuan anak	Materi yang di sampaikan sesuai dengan pengetahuan anak	5,6
Kesesuaian permainan dengan pesan yang di sampaikan	Media yang di kembangkan mampu memberi kemudahan dalam pembelajaran	7

Tabel 2 Kisi-kisi penilaian produk oleh ahli media

Ahli media		
Aspek	Indikator penilaian	Nomor butir
Bahan	Bahan yang di kembangkan dalam pembuatan produk yang di kembangkan	1,2
Kualitas teknis	Bentuk, Warna, kejelasan gambar	3,4,5,6
Isi	Media yang di kembangkan dapat di gunakan dalam pembelajaran	7

Penilaian respons yang diperoleh dari para ahli melalui lembar validasi telah diubah menjadi data berbentuk interval. Dalam lembar validasi ini, terdapat lima pilihan yang digunakan untuk menilai kualitas produk dalam pengembangan permainan tradisional engklek. Pilihan-pilihan tersebut adalah sebagai berikut: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Ketika tim ahli memberikan penilaian "sangat baik" pada suatu pertanyaan atau pernyataan tertentu, skor yang diberikan untuk pertanyaan atau pernyataan tersebut akan dinilai sebagai "5," dan seterusnya.

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval skor	Kategori
5	$x > \bar{X} + 1,80 SB_i$	Sangat baik
4	$\bar{X} + 0,60 \bar{X} < x \leq \bar{X} + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X} - 0,60 SB_i < x \leq \bar{X} + 0,60 SB_i$	Cukup
2	$\bar{X} - 1,80 SB_i < x \leq \bar{X} - 0,60 SB_i$	Kurang
1	$x \leq \bar{X} - 1,80 SB_i$	Sangat kurang

(sumber: Eko Putro Widoyoko, 2011:238)

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Lingkup Perkembangan	Aspek	Tingkat pencapaian perkembangan anak	Indikator penilaian
1.	Kemampuan kognitif	Berfikir simbolik	dapat mengenal bentuk	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang) sesuai dengan ukuran dengan tepat

			Anak mampu menjiplak bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang) dengan rapi dan benar
			Anak mampu menyebut bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi panjang)
2.	Pemecahan masalah	Dapat memecahkan masalah sederhana	Anak mampu menempatkan potongan lego yang sama dengan rapi menyusun fuzzle bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk
3.	Berfikir logis	mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar ke paling kecil atau sebaliknya	anak mampu menyusun menara sesuai ukuran

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, 2010 (Nining Yulianti, 2021:80)

Keterangan:

X% = persentase yang di cari

n = jumlah kemampuan yang diperoleh

N = skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 5. persentase

No	Jenis penilaian	Penilaian
1	BB (belum berkembang)	0%-25%
2	MB (masih berkembang)	26%-50%
3	BSH (berkembang sesuai harapan)	51%-75%
4	BSB (berkembang sangat baik)	76%-100%

Pemeriksaan normalitas data bertujuan untuk menilai apakah data yang akan diuji memiliki distribusi yang mengikuti pola normal atau tidak. Metode yang digunakan dalam penilaian normalitas ini adalah menggunakan rumus Chi-Kuadrat.

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - fh)^2}{fh}$$

Sumber: (sugiono, 2014:107)

Keterangan:

x^2 = Chi kuadrat

f_0 = Frekuensi Yang Diobservasi

fh = Frekuensi Yang Diharapkan

Penelitian ini menggunakan uji-t untuk mencari perbedaan antara sesudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan dengan rumus sebagai berikut:

$t = \frac{MD}{SEMD}$

$SEMD$

Keterangan:

MD = Mean of Differences

SEMD = Standar Error of Mean of Differences

Pada uji-t ini, kriteria evaluasi menggunakan tingkat signifikansi α sebesar 0,05 (5%). Bila nilai uji-t yang diperoleh melebihi angka kritis yang tercantum dalam tabel, maka kesimpulan dapat diambil bahwa terdapat dampak yang signifikan dari pengembangan media tradisional jenis engklek terhadap perkembangan kemampuan kognitif pada anak yang berusia 5-6 tahun.

Hasil evaluasi dari para ahli media menyatakan bahwa menurut pandangan mereka, Permainan tradisional engklek dianggap sebagai cerdas jika memenuhi standar atau kriteria yang ditetapkan sebagai "baik." Temuan ini muncul setelah data awal yang bersifat kuantitatif dikonversi menjadi data berbasis kualitatif menggunakan rumus skala lima. Hasil evaluasi tersebut mencatat bahwa skor yang diperoleh sebenarnya mencapai 27, dengan nilai rata-rata sekitar 3,8. Dalam konteks jangkauan skor ($x > 29,46$), nilai ini dapat diklasifikasikan sebagai "baik."

Data yang diperoleh dari hasil observasi skala kecil pretest menunjukkan angka 59. Kemudian, nilai tersebut dihitung dengan menggunakan persentase keberhasilan anak secara klasikal, menghasilkan rata-rata sebesar 49.144%. Hasil ini mengindikasikan bahwa anak-anak tersebut masuk dalam kategori "mulai berkembang". Selanjutnya, data yang diperoleh dari hasil skala kecil posttest adalah 98. Data ini juga dihitung dengan persentase keberhasilan anak secara klasikal dan

menghasilkan rata-rata sebesar 88.02%. Hasil posttest ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut termasuk dalam kategori "berkembang sangat baik".

Hasil observasi skala besar pretest menunjukkan bahwa 131 anak telah diamati. Selanjutnya, data ini dianalisis dengan menggunakan persentase keberhasilan secara klasikal, dan hasilnya adalah nilai rata-rata sebesar 54,3%. Anak-anak dalam kelompok ini dikategorikan sebagai "berkembang sesuai harapan". Selanjutnya, setelah dilakukan observasi skala besar posttest, jumlah anak yang diamati sebanyak 207. Data ini juga dianalisis dengan menggunakan persentase keberhasilan secara klasikal, dan hasilnya adalah nilai rata-rata sebesar 85,5%. Anak-anak dalam kelompok ini dikategorikan sebagai "berkembang sangat baik".

Tujuan dari pengujian normalitas data adalah untuk menentukan apakah variabel yang sedang diuji memiliki distribusi yang mendekati normal atau tidak. Dalam pengujian ini, digunakan rumus Chi-Kuadrat (χ^2) untuk mengukur sejauh mana distribusi data cocok dengan distribusi normal. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan nilai kritis chi-kuadrat pada tingkat signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (k-1). Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Sumber: (sugiono, 2014:107)

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_0 = Frekuensi Yang Diobservasi

f_h = Frekuensi Yang Diharapkan

Untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) – k-1 – 10-1 – 9, maka didapatkan χ^2 tabel = 16.919 sedangkan χ^2 hitung = 42,28 dengan kriteria sebagai berikut:

Jika χ^2 hitung \leq tabel, Maka Data Normal

Jika χ^2 hitung $>$ tabel, Maka Data Tidak Normal

Setelah melakukan uji normalitas data, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis perbedaan antara pretest dan posttest menggunakan uji t dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai kriteria pengujian hipotesis.

$t = \frac{MD}{SEMD}$

SEMD

Keterangan:

MD = Mean of Differences

SEMD = Standar Error of Mean of Differences

Berdasarkan evaluasi hasil perhitungan yang telah dilaksanakan, dapat diperhatikan bahwa thitung yang ditemukan (14,64) berada di bawah nilai ttabel yang ditentukan (16,919) dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Dari hasil ini, dapat disarikan bahwa pengujian hipotesis menyiratkan bahwa pemanfaatan media permainan tradisional "engklek smart" memiliki dampak yang signifikan terhadap

perkembangan kemampuan kognitif anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Nizomul Arifin.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media permainan tradisional "engklek smart" telah menerima penilaian positif. Ahli media memberikan skor validasi sebesar 27 dengan rata-rata nilai 3.8, sedangkan ahli materi memberikan skor validasi sebesar 26 dengan rata-rata nilai 3.7. Kedua penilaian ini termasuk dalam kategori "baik" dalam rentang skor 29,46.

Data yang diperoleh dari observasi pretest pada skala kecil menunjukkan angka 59. Selanjutnya, data ini diproses menggunakan metode perhitungan persentase keberhasilan anak secara klasikal, menghasilkan rata-rata sekitar 49.144% anak yang masuk dalam kategori "mulai berkembang". Sementara itu, data yang diperoleh dari observasi posttest pada skala kecil mencapai angka 98. Data ini juga diolah dengan metode perhitungan persentase keberhasilan anak secara klasikal, menghasilkan rata-rata sekitar 88.02% anak yang masuk dalam kategori "berkembang sangat baik".

Hasil observasi pretest dalam skala besar menunjukkan bahwa terdapat 131 peserta yang telah diamati. Selanjutnya, data ini dianalisis dengan menggunakan metode perhitungan persentase keberhasilan anak secara klasikal, yang menghasilkan rata-rata sebesar 54,3% dengan kategori "berkembang sesuai harapan". Di sisi lain, data dari posttest dalam skala besar melibatkan 207 peserta. Setelah dilakukan perhitungan persentase keberhasilan anak secara klasikal, ditemukan rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori "berkembang sangat baik".

Setelah dilakukan analisis uji normalitas terhadap data pretest, hasil menunjukkan bahwa distribusi data mengikuti pola distribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai χ^2 tabel yang lebih kecil daripada χ^2 hitung, yakni $16,919 < 42,28$. Selain itu, perhitungan data juga mengungkapkan bahwa nilai thitung sebesar 14,64, yang kurang dari nilai kritis (16,919) pada tingkat signifikansi 5%. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat bukti yang signifikan yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional engklek smart memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Nizomul Arifin.

Bibliografi

- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69.
- Chasanah, C. (2015). Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran

- Fisik Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 87–94.
- Desmita, D. (2015). Psikologi Perkembangan, Cet. Ke-9. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati, N., Sofia, A., Drupadi, R., Nawangsasi, D., Irzalinda, V., & Sugiana, S. (2019). Pelatihan Menyusun Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Forkom Pgpaud 2019*, 8–14.
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization Of Video Blogs (Vlogs) In Character Learning In Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211–218.
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1), 82–97.
- Ja'far, A. (2014). *Ta: Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal*. Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.
- Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Kencana.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Prasetyo, H. (2019). *Mencetak Anak Hebat Di Era Modern*. Penerbit Duta.
- Rahman, H. A. (2022). *Tri Pusat Pendidikan Perspektif Tasawuf*. Kaaffah Learning Center.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Ritme*, 2(1), 16–25.
- Tien, Y. C. (2015). Manajemen Peningkatan Mutu Lulusan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 9(4).
- Yafie, E., & Utama, I. W. (2019). *Pengembangan Kognitif (Sains Pada Anak Usia Dini)*. Universitas Negeri Malang.



conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).