

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**RAFIKA YUDA PRASASTI
2053054010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

RAFIKA YUDA PRASASTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK *Smart Kids*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasy experiment design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah keseluruhan 29 anak. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara nilai pretest dan posttest yang artinya terdapat perbedaan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif, Permainan Tradisional

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF TRADITIONAL GAMES ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

RAFIKA YUDA PRASASTI

This study aims to determine the effect of traditional games on the cognitive development of children aged 5-6 years at Smart Kids Kindergarten. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design approach. Sampling using purposive sampling technique based with a total of 29 children. Data collection techniques using observation sheets and documentation. The data analysis technique used in this study is the Wilcoxon Signed Ranks Test. Based on the test results using the Wilcoxon Signed Ranks Test, the sig. (2-tailed) value is ($0.001 < 0.05$) then H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that there is an influence of pretest and posttest values which means there is a difference in traditional games on the cognitive development of children aged 5-6 years.

Keywords: Early Childhood, Cognitive Development, Traditional Games

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh:

RAFIKA YUDA PRASASTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

Judul Skripsi

: **PENGARUH PERMAINAN
TRADISIONAL TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa

: **Rafika Yuda Prasasti**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2053054010**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Nia Fatmawati, M.Pd.
NIP 19890223 201504 2 005

Nopiana, M.Pd.
NIP 19900321 202321 2 031

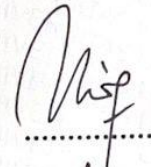
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

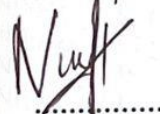
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Nia Fatmawati, M.Pd.



Sekretaris : Nopiana, M.Pd.



Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.





Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 4 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Rafika Yuda Prasasti

NPM : 2053054010

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun ” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 4 Juni 2025

Penulis,




Rafika Yuda Prasasti
NPM 2053054010

RIWAYAT HIDUP



Rafika Yuda Prasasti lahir di Kecamatan Sekampung Lampung Timur pada 16 November 2000, anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Rudianto dan Ibu Siti Romlah. Penulis memiliki satu saudara laki-laki dan satu perempuan bernama Rian Andri Prasetya dan Resti Lhutvia Andani. Penulis menempuh pendidikan formal mulai dari TK Aisyah Bustanul Athfal pada tahun 2006 sampai tahun 2007, dilanjutkan sekolah dasar 2007 sampai 2013, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Metro pada tahun 2013 sampai 2016, serta ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Metro Pada tahun 2016 sampai 2019. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai Mahasiswi S1 PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur MANDIRI pada periode 2020/2021. Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Prasekolah (PLP) selama 40 hari Di Desa Argomulyo, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

MOTTO HIDUP

Berjuanglah dengan sabar, karena akhir dari kesabaran adalah kemenangan
Dan bersabarlah, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Anfal: 46)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim...

Alhamdulillah Wasyukurillah puji dan syukur tiada hentinya kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, dan suri tauladan Nabi Muhammad SAW yang menjadi contoh dan panutan untuk kita semua.

Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk:

Bapak dan ibu tercinta (Rudianto, A,Md.Kep dan Siti Romlah, S.Pd.)

Ungkapan kata tiada sebanding dengan perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan untukku. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang dapat kuberikan kepada kedua orang tuaku untuk mengungkapkan rasa syukur. Semoga suatu hari nanti, cita-citaku tercapai agar ayah dan ibu merasa lebih bangga terhadapku dan aku bisa membahagiakan bapak dan ibu.

Kedua kakak kandungku tercinta (Rian Andri Prasetya, M.Pd. dan dr. Resti Lhutvia Andani)

Kedua kakak iparku (Octavia Panjining Cahya dan Farid Prajayadi)

Terimakasih atas dukungan yang diberikan, baik dukungan mental maupun material

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD
5. Nia Fatmawati, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah bersedia untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan semangat, serta memberikan saran dan masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
6. Nopiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing II yang telah bersedia untuk membimbing, memberikan ilmu dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan saran dan masukan yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

8. Seluruh Staf pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Sepupuku yaitu Aida, Melisa dan Regi yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman semasa SMP dan SMA yaitu Devi Afca Valentina, Elsa Miftahul Wijayanti, Nabilah Dwi Anjani, Devi Amalia, Vanesa Widyastuti, Dina Novita dan Rynda Della Saputri yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuanganku di masa kuliah, yaitu Ria Juliana, Annisa Oktafricili Yanti, Nur Latifatul lailah, Mutiara Stefania, Putri Ristamarin, Theodora Armi Pramesti, Ni Wayan Sindi Herlina dan Aisyah Nissa Izzati Putri yang selalu memberikan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Almamater tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 15 Mei 2025

Penulis,

Rafika Yuda Prasasti

NPM 2053054010

DAFTAR ISI

	Halaman
Daftar Tabel	XIV
Daftar Gambar	XV
Daftar Lampiran	XVI
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Perkembangan Kognitif	10
2.1.1. Pengertian Perkembangan Kognitif	10
2.1.2. Lingkup/Elemen Perkembangan Kognitif	12
2.1.3. Tahapan Perkembangan Kognitif	14
2.1.4. Stimulasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini	15
2.1.5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	17
2.1.6. Klasifikasi Perkembangan Kognitif.....	18
2.2 Permainan Tradisional	20
2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional.	20
2.2.2. Manfaat Permainan Tradisional.	23
2.2.3. Macam-macam Permainan Tradisional	24
2.2.4. Modifikasi Permainan Tradisional.....	29
2.3 Kerangka Pikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran	36

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.5 Desain Penelitian	38
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	39
3.8 Instrumen Penelitian	40
3.9 Uji Instrumen Penelitian	41
3.10 Teknik Analisis Data	43
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Penelitian	45
4.2 Hasil Penelitian	47
4.3 Hasil Uji Hipotesis	50
4.4 Pembahasan	51
4.5 Keterbatasan Penelitian	53
V. KESIMPULAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	14
2. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Tradisional (X).....	20
3. Hasil Uji Validitas Variabel Y	41
4. Kriteria Reliabilitas	42
5. <i>Pretest-Posttest</i>	48
6. <i>Pretest-Posttest</i>	48
7. Nilai Interval <i>Pretest</i>	48
8. Nilai Interval <i>Posttest</i>	48
9. Uji <i>N-Gain</i>	49
10. Kategori <i>N-Gain</i>	49
11. Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Congklak	25
2. Permainan Ular Tangga.....	28
3. Permainan Congklak Modifikasi.....	27
4. Permainan Ular Tangga Modifikasi	34
5. Kerangka Berpikir.....	35
6. Desain Penelitian.....	38
7. Diagram Hasil Pretest dan Posttest	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	61
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	62
3. Catatan Hasil Perkembangan Anak.....	63
4. Lembar Observasi Sebelum Uji Validitas.....	68
5. Rubrik Penilaian Sebelum Uji Validitas	70
6. Data Hasil Uji Validitas	75
7. Hasil Uji Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas	76
8. Surat Izin Penelitian	81
9. Balasan Surat Izin Penelitian	82
10. Lembar Observasi	83
11. Rubrik Penilaian.....	85
12. Rekapitulasi data Pretest-Posttest	90
13. Uji N-Gain.....	92
14. Uji Wilcoxon Signed Rank Test	92
15. RPPH.....	93
16. Dokumentasi Penelitian	99
17. Lembar Pretest dan Posttest	101

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pendidikan awal yang difokuskan untuk membentuk fondasi perkembangan anak sejak dini. Melalui PAUD, anak-anak memperoleh lingkungan yang merangsang berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, emosional dan sosial. Pada masa ini, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan interaksi yang mereka alami sehari-hari. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dasar yang penting, seperti kemampuan berpikir kritis, mengenali emosi dan bersosialisasi. Oleh karena itu, PAUD memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki tahap-tahap perkembangan selanjutnya secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan dan ketrampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup dalam pendidikan anak usia dini ada 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Djamila, 2016).

Perkembangan kognitif anak usia dini ialah perkembangan kemampuan berfikir serta kecerdasan anak memahami lingkungan sekitar, mempelajari hal baru, mengembangkan daya ingat, imajinasi dan kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Tingkat pencapaian pembangunan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan diharapkan dapat dicapai oleh anak pada rentang usia tertentu (Ayuningrum D, & Nopian, 2019). Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan dengan berbagai teknik dan cara termasuk melalui permainan. Permainan tradisional telah muncul sebagai instrumen yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas di kalangan anak-anak. Permainan tradisional tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui permainan tradisional anak-anak dapat belajar mengenali pola, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka (Zega & Suprihati, 2021).

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di TK *Smart Kids* pada 20 September 2024, terdapat temuan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun belum berkembang dengan baik hal ini dibuktikan dengan data penilaian perkembangan anak. Data penilaian perkembangan kognitif menunjukkan bahwa terdapat 19 anak dengan rentang kategori belum muncul, 10 anak dengan rentang kategori sudah muncul. Selain itu juga, berdasarkan observasi di lapangan terdapat beberapa temuan lain diantaranya, kurangnya anak memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah saat bermain, kurangnya anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kurang mampunya anak dalam membilang dan mengurutkan angka dari 1-10, kurangnya anak dalam melatih strategi menyelesaikan permainan, dan kurangnya anak dalam mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang tidak lebih dari 10.

Berdasarkan temuan di lapangan tersebut, permainan tradisional dirasa tepat untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan

oleh sekelompok masyarakat tertentu yang di dalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya dipengaruhi oleh kebudayaan setempat sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan, maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi, permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda (Cendana & Suryana, 2022). Seperti halnya permainan congklak dan juga permainan ular tangga.

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal dua anak (Lestari & Prima, 2018). Permainan congklak dapat mengembangkan perkembangan kognitif seperti keterampilan membilang, menghitung, menjumlah, menganalisis dan mengatur strategi. Congklak berpotensi dapat meningkatkan aspek kognitif anak (Fydarliani et al., 2021).

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif-matematika yang dapat terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan konsep bilangan (Mufarikha, 2021). Sifat interaktif dari permainan tidak hanya menarik perhatian anak-anak tetapi juga mendorong pembelajaran aktif yang dapat menghasilkan retensi konsep matematika yang lebih baik (Fadhila, 2025).

Kognitif adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam mempelajari keterampilan maupun konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, serta keterampilan dalam mengingat dan menyelesaikan

persoalan sederhana. Pendidikan anak usia dini memiliki peran besar dalam membentuk pola pikir kritis anak. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, perlu diterapkan berbagai metode stimulasi, seperti: bermain peran untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan sosial, puzzle dan permainan logika untuk meningkatkan pemecahan masalah, eksplorasi lingkungan melalui kegiatan seperti eksperimen sederhana dan pengenalan konsep matematika dasar dan kegiatan seni dan kreativitas yang membantu anak dalam berpikir abstrak dan inovatif (Rohmah, 2025). Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu serta memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir secara kompleks dan menggunakan nalar dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir dalam memahami lingkungan sekitar. Melalui kemampuan berpikir ini, anak mampu mengeksplorasi diri sendiri, orang lain dan benda lainnya yang ada disekitar sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan yang beragam (Warmansyah et al.2023).

Strategi pembelajaran berbasis pengalaman, seperti kegiatan eksploratif, proyek kolaboratif dan refleksi sosial, memungkinkan anak untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, empati dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Keunggulan ini menjadikan pendidikan karakter lebih relevan dan bermakna bagi anak sejak usia dini, sehingga mereka tumbuh dengan kesadaran etika yang kuat (Nopiana, 2025). Perkembangan kognitif mencakup aspek berpikir, eksplorasi, pencarian informasi dan pemecahan masalah sebagai komponen integral dalam memahami dunia sekitar (Nurhayati & Husain, 2021).

Jean Piaget menyatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kognitif anak di dapat dari stimulus lingkungan sekitar perkembangan kognitif tidak didapatkan dengan cara berdiam diri dengan aktifnya anak-anak, orang tua seharusnya tidak mengeluh karena dengan mengeksplor lingkungan maka anak-anak akan mendapatkan kemampuan kognitif. Teori

jean piaget tentang perkembangan kognitif memberikan kejelasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak dengan lingkungannya (Sulyandari, 2021). Perkembangan kognitif anak memiliki potensi untuk berkembang dengan sangat baik jika distimulasi dengan baik menggunakan metode yang tepat dan efektif. Selain itu, penelitian Mardiana juga membahas permainan congklak yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif dapat dikembangkan melalui metode bermain. Bermain tidak hanya memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia. Belajar sambil bermain dapat memberikan rasa semangat bagi anak dalam menerima pembelajaran di mana anak tidak akan merasa bosan untuk datang ke sekolah (Mardiana et al., 2022).

Berdasarkan temuan yang disajikan dalam penelitian oleh Mardiana (2022), beberapa permasalahan mendasar telah teridentifikasi dalam konteks pendidikan anak usia 5-6 tahun. Ditemukan bahwa anak-anak pada rentang usia tersebut menghadapi tantangan dalam memusatkan minat dan semangat belajar pada materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, kurangnya keterampilan dalam menyelesaikan masalah saat bermain juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Kesulitan anak-anak untuk memfokuskan perhatian pada penjelasan dan pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi masalah lain yang ditemukan dalam penelitian. Selanjutnya, kendala dalam mengatur dan mengendalikan emosi serta kurangnya kemampuan untuk melatih strategi memenangkan permainan juga menjadi fokus perhatian dalam konteks perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Paparan dari penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional dapat menjadi alternatif kegiatan edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui kegiatan bermain di TK *Smart-Kids*, diharapkan anak dapat terlibat secara aktif dalam aktivitas yang merangsang perkembangan kognitif. Selain itu, permainan tradisional ini diharapkan dapat mendukung pemahaman anak

serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian anak belum memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah saat bermain.
2. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
3. Anak belum mampu membilang dan mengurutkan angka dari 1-10.
4. Anak belum mampu melatih strategi menyelesaikan permainan.
5. Anak belum mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan sederhana yang tidak lebih dari 10.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah keuntungan jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa hasil penelitian yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu dan pengetahuan di bidang pendidikan secara umum, serta menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian mendatang. Secara khusus mampu memberikan informasi tentang pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini:

a. Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadikan sumber informasi terkait manfaat modifikasi permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif serta memberikan informasi kepada pendidik tentang pentingnya menstimulasi perkembangan kognitif anak.

b. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk memberikan informasi kepada guru terkait permainan yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

c. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Kognitif

2.1.1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan proses di mana seseorang secara bertahap memperoleh kemampuan untuk berpikir, memahami dan memecahkan masalah seiring bertambahnya usia. Proses ini mencakup perubahan dalam cara seseorang memproses informasi, mengembangkan pengetahuan, mengingat, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Teori perkembangan kognitif, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, menekankan bahwa proses ini berlangsung melalui tahap-tahap tertentu yang mencerminkan perubahan kuantitatif dan kualitatif dalam cara berpikir dan memahami dunia. Setiap tahap perkembangan kognitif melibatkan kemampuan mental yang lebih kompleks dan abstrak.

Kognitif adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam mempelajari keterampilan maupun konsep baru, memahami apa yang terjadi dilingkungan, serta keterampilan dalam mengingat dan menyelesaikan persoalan sederhana. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu serta memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir secara kompleks dan menggunakan nalar dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir dalam memahami lingkungan sekitar. Melalui kemampuan berpikir ini, anak mampu mengeksplorasi diri sendiri, orang lain dan benda lainnya yang ada

disekitar sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan yang beragam (Warmansyah, 2023).

Jean Piaget menyatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kognitif anak didapat dari stimulus lingkungan sekitar perkembangan kognitif tidak didapatkan dengan cara berdiam diri dengan aktifnya anak-anak, orang tua seharusnya tidak mengeluh karena dengan mengeksplor lingkungan maka anak-anak akan mendapatkan kemampuan kognitif. Teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif memberikan kejelasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak dengan lingkungannya (Sulyandari, 2021). Kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan (Susanto, 2012). Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif anak menggunakan alat berpikirnya untuk mengamati, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperoleh anak saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat berkembang fungsi pikirnya (Patmonodewo, 2003).

Menurut Jean Piaget (Kurniawati & Mulyati, 2021) perkembangan kognitif anak yang berusia 5-6 tahun termasuk pada tahap praoperasional. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) belajar dan pemecahan masalah; (2) berpikir logis; serta (3) berpikir simbolik (Nur, 2020). Pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena akan berkaitan erat dengan kesiapan belajar anak di masa yang akan datang (Wahyuni, 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, perkembangan kognitif merupakan proses penting dalam kehidupan anak yang memungkinkan mereka memahami dunia di sekitar mereka. Kemampuan kognitif ini berkembang melalui berbagai pengalaman dan stimulus dari lingkungan, dimana anak secara aktif belajar, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuan. Dengan demikian, interaksi dengan lingkungan sangat diperlukan, karena ini membantu anak memperoleh keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berfikir simbolik. Bagi orang tua dan pendidik, penting untuk menyediakan lingkungan yang mendukung, sehingga anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang mampu berpikir secara mandiri dan mengatasi berbagai tantangan.

2.1.2. Lingkup/Elemen Perkembangan Kognitif

Elemen perkembangan kognitif adalah komponen yang membentuk dan memengaruhi proses berpikir, belajar dan pemahaman. Menurut Amelia (2021) elemen-elemen perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Asimilasi dan akomodasi, dua proses dasar yang dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana anak-anak menyerap informasi baru (asimilasi) dan menyesuaikan struktur pemikiran mereka (akomodasi) untuk memahami pengalaman baru.
- b) Memori dan ingatan, mencakup kemampuan anak untuk menyimpan, mengingat dan menggunakan informasi. Proses ini penting dalam pembelajaran karena mendukung perkembangan bahasa, pemecahan masalah, dan kemampuan sosial.
- c) Persepsi dan atensi, kemampuan anak untuk fokus pada informasi penting dalam lingkungan sekitar, serta cara mereka memahami dan menafsirkan stimulus sensorik.
- d) Pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, kemampuan untuk menganalisis situasi, menentukan langkah-langkah untuk mencapai tujuan dan menilai konsekuensi dari tindakan.

- e) Pengembangan bahasa dan pemikiran simbolik, anak-anak mulai menggunakan bahasa dan simbol untuk mewakili objek dan ide, mendukung perkembangan komunikasi dan ekspresi diri.
- f) Keterampilan matematika dasar, termasuk pemahaman tentang angka, pengurutan, pengelompokan dan konsep matematika sederhana yang mendasar bagi pembelajaran di kemudian hari.
- g) Kreativitas dan imajinasi, kemampuan untuk berpikir di luar batasan konkret, yang penting bagi perkembangan ide, pemecahan masalah kreatif dan keterampilan sosial.

Menurut Manispal (2012) lingkup perkembangan kognitif meliputi:

- a) Pengetahuan dan sains terdiri dari kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, menunjukkan aktivitas yang bersikap eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (seperti: angin bertiup menyebabkan daun bergerak dan air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), menunjukkan sikap insiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ayo kita berpura-pura menjadi seperti burung) serta memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yang terdiri dari kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi, mengenal pola ABCD-ABCD serta mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- c) Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf yang terdiri dari kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10,

mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa lingkup perkembangan kognitif memiliki ruang lingkup yaitu asimilasi dan akomodasi, memori dan ingatan, persepsi dan atensi, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, pengembangan Bahasa dan pemikiran simbolik, keterampilan matematika dasar serta kreativitas dan imajinasi hal ini berhubungan dengan pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

2.1.3. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir dengan cara-cara yang unik. Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dalam (Sutisna & Laiya, 2020) dibagi menjadi dalam empat tahapan yaitu:

Tabel 1. Tahapan Perkembangan Kognitif

No	Tahapan	Keterangan
1	Sensorimotor usia 0 – 2 tahun	Kemampuan pada tahap sensomotorik menunjuk pada konsep permanensi objek, yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktifitas pada waktu itu. Tetapi, pada stadium ini permanen objek belum sempurna
2	Praoperasional usia 2 – 7 tahun	Kemampuan pada tahap ini yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya

		berfikirnya masih egosentris dan terpusat.
3	Operasional Konkret usia 7 – 11 tahun	Tahap ini mampu berfikir dengan logis mampu konkret memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga dapat menghubungkan dimensi ini satu dengan yang lain. Kurang egosentris. Belum bisa berfikir abstrak.
4	Operasional Formal usia remaja – dewasa	Mampu berfikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak memiliki kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya dan proses berfikirnya masih egosentris dan terpusat sehingga pada tahap ini merupakan masa yang paling baik untuk perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan permainan yang mendukung kegiatan anak.

2.1.4. Stimulasi untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Secara sederhana, perkembangan kognitif menurut Jean Piaget terdiri atas dua bidang, yakni logika matematika dan sains. Oleh karena itu, cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini juga berkutat seputar dua bidang pelajaran tersebut, yakni logika matematika dan sains. Beberapa langkah berikut ini bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini (Hijriati, 2017).

a) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis

Berpikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karena kemampuan ini dapat mendidik kedisiplinan yang sangat kuat. Logika berperan besar dalam menjadikan anak-anak semakin dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya.

b) Menemukan Hubungan Sebab-Akibat

Dari dua hubungan tersebut, dapat diketahui bahwa akibat dari satu peristiwa ada sebabnya. Misalnya, penyebab kematian adalah sakit, penyebab rumah terbakar adalah hubungan arus pendek dan lain sebagainya

c) Meningkatkan Pengertian pada Bilangan

Penting bagi orang tua dan guru untuk mengenalkan angka sejak dini pada anak-anak melalui kegiatan bermain. Hanya dengan bermain guru dapat mengenalkan angka atau bilangan pada anak-anak dan mereka akan dapat lebih mudah menerima penjelasan tentang mengenal bilangan dengan cara kegiatan bermain yang menarik.

Anak-anak berusia lima hingga enam tahun mengalami pertumbuhan kognitif yang pesat. Perkembangan keterampilan dan kemampuan penting ditunjukkan selama periode ini (Hulu, 2024), seperti:

- a) Berpikir Simbolik: Pada usia ini, anak-anak mulai memahami dan menggunakan simbol untuk mewakili benda, konsep dan ide. Dengan keterampilan ini, mereka dapat berpartisipasi dalam permainan imajinatif, bercerita dan menggambar.
- b) Berpikir Logis: Keterampilan penalaran logis mulai berkembang pada usia dini, memungkinkan anak-anak memecahkan masalah sederhana, memahami hubungan sebab-akibat dan membuat kesimpulan dasar. Keterampilan ini menjadi dasar dalam cara mereka untuk menyelesaikan masalah mereka untuk kedepannya.
- c) Memori dan Perhatian: Memori dan rentang perhatian meningkat. Anak-anak dapat mengikuti instruksi multistep, tetap fokus untuk waktu yang lebih lama dan mengingat lebih banyak informasi dengan cara ini. Kemampuan ini sangat penting untuk belajar di sekolah dan berinteraksi dengan orang

lain.

- d) Keterlibatan Matematika Awal: Anak-anak mulai menguasai keterampilan dasar matematika, seperti berhitung, memahami angka dan memahami konsep aritmatika dasar. Keberhasilan di masa depan dalam pemecahana masalah matematika membutuhkan keterampilan ini.

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun diantaranya: pemberian tugas, bermain, demonstrasi, tanya jawab, bercerita, percobaan, dramatisasi dan karyawisata. Dari berbagai macam metode yang ada untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun salah satunya bisa dilakukan melalui permainan tradisional (Kurniawati & Mulyati, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk stimulasi untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi tahap, yaitu: berpikir logis, berpikir simbolik dan matematika awal dengan menggunakan pengenalan lambang bilangan. Metode yang dapat digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif untuk anak 5-6 tahun dengan pemberian tugas, bermain, demonstrasi, tanya jawab, bercerita, percobaan, dramatisasi dan karya wisata.

2.1.5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan dalam (Zega & Suprihati, 2021) sebagai berikut:

- a) Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- b) Faktor lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum

ada tulisan atau noda sedikitpun.

- c) Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d) Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- e) Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- f) Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak meliputi faktor keturunan/hereditas, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat dan kebebasan. Faktor tersebut dapat dijadikan dasar untuk mengetahui pengaruh perkembangan kognitif untuk mendeteksi anak di kemudian hari.

2.1.6. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini menurut (Sulyandari, 2021) sebagai berikut:

a) Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak seperti mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, serta mendengarkan cerita dengan baik.

b) Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda ukuran, bentuk atau dari warnanya.

c) Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu; mengembangkan akan indra sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal tipis, halus-kasar, panas-dingin dan tekstur kontras lainnya.

d) Perkembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan keterampilan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, yaitu: *finger painting* dengan tepung kanji, menjiplakan huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menjahit dengan sederhana.

e) Pengembangan Aritmetika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda.

f) Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya,

mencocokkan benda menurut warna, benda dan ukurannya, membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendah.

g) Pengembangan Sains Permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengadakan berbagai percobaan sederhana, mengomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pengembangan kognitif pada anak terdiri dari pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri dan sains permulaan. Pengembangan kognitif tersebut nantinya dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

2.2 Permainan Tradisional

2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu budaya atau masyarakat. Permainan ini dimainkan dengan aturan sederhana, menggunakan alat-alat alami atau buatan tangan dan sering kali tidak memerlukan teknologi modern. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, motorik dan emosional.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa, mulai menghilang dan semakin tidak terdeteksi karena globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional, sebagai salah satu bentuk kearifan lokal, mulai kembali

dimunculkan dan berusaha dipertahankan keberadaannya (Maharani, 2022). Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan turun-temurun dari nenek moyang dan mengandung berbagai unsur serta nilai yang bermanfaat bagi pemainnya (Cendana & Suryana, 2022).

Menurut James dalam (Lestari & Prima, 2018), permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang disebarkan secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta memiliki banyak variasi. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh peraturan permainan yang diwariskan dari generasi terdahulu, dilakukan oleh manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan. Permainan telah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu dan setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Menurut Subagiyo dalam (Santi, 2018), permainan tradisional adalah permainan yang berkembang di lingkungan masyarakat dan menyerap kearifan lokal. Permainan ini berperan dalam menumbuhkan seluruh aspek kemanusiaan anak, termasuk kreativitas dan inovasi, serta menjadi media ekspresi diri. Keterlibatan anak dalam permainan tradisional mengasah dan menumbuhkembangkan otak, melatih empati, membangun kesadaran sosial, serta memperkuat individualitas. Permainan ini juga memiliki kesejajaran dengan perkembangan anak, sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya sekadar warisan budaya, tetapi juga merupakan alat yang sangat berharga untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak.

a) Aspek- Aspek dalam Permainan Tradisional

Berikut merupakan beberapa aspek-aspek perkembangan anak yang distimulasi melalui permainan tradisional menurut Kurniawan

dalam (Wirrya, 2023), yaitu:

- 1) Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 6) Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
- 7) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Menurut Subagiyo permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, yaitu :

- 1) Anak menjadi lebih kreatif
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak
- 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak
- 10) Mengembangkan kecerdasan spritual anak (Mulyana, 2016).

Permainan tradisional memiliki aturan main yang bervariasi tergantung daerah dan jenis permainan, namun secara umum, terdapat aturan dan strategi yang perlu diketahui. Aturan main biasanya mencakup cara memulai, cara bermain, tujuan permainan, dan cara menentukan pemenang. Strategi di sisi lain, dapat meliputi taktik yang digunakan untuk mencapai tujuan permainan (Elsa, 2022). Permainan tradisional memiliki aturan main yang sederhana namun tetap menantang dan menyenangkan. Setelah bermain, biasanya ada sesi tanya jawab untuk mengevaluasi pengalaman dan belajar dari permainan. Aturan main dan tanya jawab ini penting untuk mempromosikan sportivitas, kerjasama, dan pengetahuan tentang permainan tradisional (Alpen, 2023). Permainan tradisional menekankan penggunaan dialog dan interaksi verbal untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman peserta. Permainan tradisional, dengan pertanyaan dan jawaban yang spontan, membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan berinteraksi sosial (Febryansari, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun, sebagai salah satu media pembelajaran dalam perkembangan anak usia dini yang bermanfaat bagi perkembangan anak, salah satunya pada aturan bermain, strategi bermain dan tanya jawab.

2.2.2. Manfaat Permainan Tradisional Bagi AUD

Bermain merupakan aktivitas penting dalam kehidupan anak usia dini, yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga mendukung perkembangan mereka. Menurut (Ismail et al., 2023) menjelaskan bahwa bermain memiliki peran penting dalam pengembangan kognitif, seperti melatih kemampuan berpikir logis, mengelompokkan objek, dan mengenalkan konsep ruang serta waktu. Aktivitas bermain juga membantu anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kreativitas, yang semuanya penting untuk mendukung proses

pembelajaran.

Menurut (Zaini, 2019) bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan belajar melalui pengalaman langsung. Dalam proses bermain, anak mengenal objek, situasi, dan konsep baru seperti tekstur, ukuran, serta bentuk benda. Bermain juga menjadi sarana bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai ide, yang mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan mereka secara holistic.

Lebih lanjut, (Irvin, 2017) menyatakan bahwa bermain berfungsi sebagai wahana belajar yang fleksibel dan efektif, membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, seperti bekerja sama, berbagi dan memahami perasaan orang lain. Permainan edukatif yang disesuaikan dengan usia anak dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendukung perkembangan fisik dan emosional mereka.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan penting yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai metode pembelajaran alami yang memberikan pengalaman dan wawasan yang relevan dengan anak.

2.2.3. Macam-Macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam dan dapat dijadikan topik menarik untuk skripsi. Ada berbagai jenis permainan tradisional yang bisa diteliti, mulai dari permainan yang membutuhkan alat seperti congklak, bola bekel dan layangan serta ular tangga, hingga permainan yang tidak memerlukan alat, seperti petak umpet, gobak sodor dan ular naga.

a. Permainan Congklak

1) Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal dua anak (Lestari & Prima, 2018).



Gambar 1. Permainan Congklak

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan kayu yang disebut papan congklak. Ukuran papan terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan dua lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kerang, biji-bijian, batu batuan, kelereng atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi

tujuh biji congklak (Sulkar, 2017).

Permainan congklak diyakini berasal dari tanah Afrika atau Arab, tetapi permainan tradisional ini juga cukup identik dengan permainan kebanyakan masyarakat di pulau Jawa. Tidak hanya di Indonesia, permainan congklak ini juga dikenal di berbagai negara Asia yang diduga disebarkan oleh pedagang-pedagang dari Arab. Di Indonesia, permainan ini dikenal dengan nama congklak, di negara Filipina dikenal dengan nama sungka. Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Permainan congklak terkesan sederhana, tradisional dan mulai ditinggalkan, justru ternyata permainan ini mempunyai banyak sekali manfaat jika dimainkan oleh anak untuk perkembangannya (Lestari & Prima, 2018).

Congklak merupakan permainan dari Jawa Barat yang beranggotakan dua orang, media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan congklak yang memiliki 2x7 cekungan kecil yang bersebrangan dan dua cekungan besar di sisi paling kanan dan kiri yang disebut Indung. Indung ini berguna untuk mengumpulkan biji kuwuk selama permainan. Selain papan congklak, permainan ini juga menggunakan 98 biji kuwuk yang disebar pada setiap cekungan kecil berjumlah tujuh buah kuwuk (Fydarliani et al., 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain congklak juga bisa mengembangkan kemampuan berhitung anak-anak. Selain itu, mereka yang bermain congklak perlu memiliki kemampuan strategi untuk memenangkan permainan. Permainan

tradisional yang dikenal sebagai dakon dalam bahasa Jawa ini biasanya dimainkan oleh dua orang anak.

2) Langkah-Langkah Permainan Congklak

Langkah-langkah bermain congklak adalah (Neneng, S.,2020), yaitu:

- a) Taruh masing-masing 7 biji di lubang kecil, biarkan rumah kedua pemain kosong (lubang besar di kanan-kiri papan).
- b) Dua pemain berhadapan dan melakukan suit, pemenangnya memilih 1 lubang dan mengambil semua biji di satu lubang (sisi bagiannya).
- c) Pemain bergerak searah jarum jam mengelilingi papan congklak dan menaruh 1 biji di tiap lubang.
- d) Saat biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji ambil semua biji dan lanjutkan menaruh satu biji di tiap lubang (searah jarum jam).
- e) Jika lubang kosong pemain mati (berhenti bermain) dan giliran lawannya bermain.
- f) Pemain mendapatkan giliran lagi dan bisa memilih biji di lubang mana saja di sisinya sendiri dan kembali bermain (seperti di awal permainan).
- g) Salah satu lubang yang ada di barisnya sendiri: semua biji yang ada di seberangnya (baris lawan) akan menjadi milik pemain tersebut dan masuk ke rumahnya.
- h) Permainan selesai bila semua lubang kecil sudah kosong dan pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak.

b. Permainan Ular Tangga

1) Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Yumarlin dalam (Mufarikha, 2021) Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang

atau lebih, dimana papan tersebut dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak ada yang bergambar ular atau tangga yang nantinya akan dihubungkan dengan kotak lain. Menurutnya, aturan untuk ukuran papan ular tangga tidak ada batasannya, setiap orang dapat menentukan sendiri ukurannya dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan dan kebutuhan. Sedangkan menurut Askalin dalam (Fransisca et al., 2020) permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa, karena permainan ini sangat efektif untuk digunakan.



Gambar 2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif-matematika yang dapat terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan (Mufarikha, 2021).

Berdasarkan pendapat para peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang fleksibel dalam ukuran dan tata letaknya, digemari oleh berbagai kalangan usia karena efektivitas dan keseruan yang ditawarkannya.

2) Langkah Langkah Bermain Ular Tangga

Berikut tata cara bermain ular tangga menurut Alamsyah Said dalam (Mufarikha, 2021), sebagai berikut :

- a) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b) Jika dadu yang jatuh menunjukkan angka 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c) Setelah berjalan, siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak yang ditempati. Jika jawabannya benar, siswa tersebut mendapat poin
- d) Jika kotak yang dituju terdapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e) Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan yang terlebih dahulu selesai dari permainan papan ular tangga.

Berikut adalah indikator perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai :

- a) Anak memiliki perilaku eksploratif/ingin mencoba dalam permainan ular tangga.
- b) Anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga meskipun menghadapi kesulitan.
- c) Anak senang dengan hal-hal yang menantang dalam permainan ular tangga.
- d) Anak mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun).
- e) Anak mengenal pola pada titik-titik dadu.

2.2.4. Modifikasi Permainan Tradisional

Modifikasi permainan tradisional merupakan metode yang efektif untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak usia dini. Beberapa permainan yang bisa dimodifikasi untuk

menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak, antara lain gobak sodor, engklek, congklak, bentengan, serta jenis permainan tradisional lainnya. Menurut (Munawaroh, 2018), modifikasi permainan tradisional untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Dengan melakukan modifikasi pada permainan tradisional tersebut, yakni dengan cara mengubah peraturan, alat dan media permainan terhadap perkembangan anak serta mengubah permainan tradisional menjadi permainan tradisional modifikasi, penggunaan permainan tradisional yang dimodifikasi untuk pengembangan ilmu pendidikan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan eksistensi permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat (Naafi' & Irawan, 2022).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan tradisional merupakan langkah efektif untuk memperkenalkan kembali permainan tersebut kepada anak usia dini, sekaligus menyesuaikannya dengan kebutuhan dan minat mereka. Perubahan pada aturan, alat, dan media permainan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, serta meningkatkan eksistensi permainan tradisional di masyarakat. Modifikasi ini juga terbukti bermanfaat dalam mendukung pengembangan ilmu pendidikan.

a. Permainan Congklak Modifikasi

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal dua anak (Lestari & Prima, 2018).

a) Langkah-langkah permainan:

Persiapan alat dan bahan permainan, yaitu:

- 1) Siapkan papan congklak yang sudah dimodifikasi dengan

label angka, huruf, atau simbol pada setiap lubangnya.

- 2) Gunakan biji congklak berbentuk unik atau berwarna-warni untuk meningkatkan daya tarik permainan.
- b) Penjelasan Aturan:
- 1) Jelaskan aturan dasar permainan congklak tradisional kepada anak-anak.
- c) Tambahkan aturan baru yang berkaitan dengan aspek kognitif, seperti menyebutkan angka, nama sayuran, atau warna sayuran
- Memulai Permainan:
- 1) Setiap pemain secara bergantian mengambil biji dari salah satu lubang dan mendistribusikannya ke lubang lain sesuai arah (searah jarum jam).
 - 2) Pemain harus menyebutkan angka atau huruf pada setiap lubang saat meletakkan biji, membantu mereka belajar mengenal angka atau huruf.
- d) Tantangan Kognitif Tambahan:
- 1) Sebelum giliran dimulai, pemain diminta menjawab soal sederhana (misalnya, "Berapakah 3 buah sayur kol+sayuran bayam ?" atau "Sebutkan sayuran kata yang dimulai dengan huruf B").
 - 2) Jika berhasil menjawab, mereka mendapatkan poin tambahan atau hak untuk memulai lebih dulu.
- e) Strategi Pemilihan Lubang:
- 1) Dorong pemain untuk memilih lubang berdasarkan perhitungan jumlah biji yang akan berakhir di "rumah besar" mereka.
- f) Pencatatan Skor:
- 1) Setelah permainan selesai, hitung biji yang terkumpul di "rumah besar" masing-masing pemain.
 - 2) Tambahkan poin tambahan untuk tantangan yang berhasil diselesaikan selama permainan.

g) Refleksi dan Pembelajaran:

- 1) Setelah permainan berakhir, diskusikan dengan anak-anak tentang apa yang mereka pelajari, seperti strategi, perhitungan, atau konsep baru.

Contoh permainan modifikasi congklak ada pada link di bawah

<https://youtu.be/ILLOPFBPkt8?si=4BkShHcUYcx7Xs8f>



Gambar 3. Permainan Congklak Modifikasi

b. Permainan ular tangga modifikasi

Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak dan papan ular tangga. Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Mufarikha, 2021).

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga modifikasi, yaitu:

- 1) Persiapan alat dan media: Gunakan papan permainan ular tangga dengan desain yang dimodifikasi, misalnya angka besar, warna-warna mencolok, atau gambar menarik.
- 2) Tambahkan elemen edukatif pada kotak tertentu, seperti soal matematika, kosakata bahasa, atau perintah fisik sederhana.
- 3) Siapkan dadu berwarna atau besar agar lebih menarik dan mudah digunakan anak.
- 4) Penjelasan aturan: Jelaskan aturan dasar permainan ular tangga, yaitu pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah, naik tangga jika mencapai kotak dengan tangga dan turun jika terkena ular.
- 5) Tambahkan aturan modifikasi, seperti: Kotak Tantangan: Saat

mendarat di kotak tertentu, pemain harus menjawab pertanyaan edukatif (contoh: "Berapakah 3 buah apel + 2 buah mangga?" atau "menyebutkan warna buah dan meneja nama buah"). Kotak Aktivitas: Pemain diminta melakukan aktivitas fisik sederhana (contoh: "Lompat 3 kali").

- 6) Memulai permainan: Setiap pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah langkah yang ditunjukkan oleh dadu. Jika mendarat di kotak biasa, pemain tetap di kotak tersebut. Jika mendarat di kotak dengan tangga, pion naik. Jika terkena ular, pion turun.
- 7) Interaksi dengan kotak tantangan: Pemain yang mendarat di kotak tantangan harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas sesuai tema permainan.
- 8) Jika berhasil, mereka mendapatkan poin bonus atau giliran tambahan. Jika tidak, mereka tetap di tempat.
- 9) Elemen kompetitif yang edukatif: Tambahkan sistem poin untuk jawaban yang benar atau aktivitas yang berhasil dilakukan. Pemain dengan skor tertinggi di akhir permainan diberikan penghargaan, bukan hanya pemenang yang mencapai kotak terakhir lebih dulu.
- 10) Refleksi setelah bermain: Diskusikan bersama anak-anak apa saja yang mereka pelajari dari tantangan atau aktivitas selama permainan berlangsung. Berikan pujian atas usaha dan jawaban mereka untuk membangun kepercayaan diri.

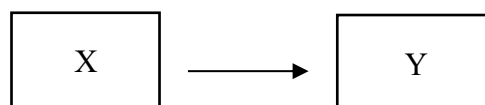


Gambar 4. Permainan Ular Tangga Modifikasi

2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu dari keenam aspek perkembangan anak. Perkembangan kognitif meliputi tahapan-tahapan perubahan dalam kehidupan manusia yang bertujuan memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik dan memperoleh pengetahuan baru. Menurut teori Piaget, tahapan perkembangan kognitif terbagi menjadi empat tahap: 1) tahap sensori motorik (0-2 tahun), 2) tahap pra-operasional (2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan 4) tahap operasional formal (11-15 tahun).

Stimulasi perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Melalui permainan ini, anak dapat mengenal warna, memahami perbedaan bentuk-bentuk di lingkungan sekitar, belajar strategi, serta mengembangkan kemampuan berlogika dan menganalisis. Permainan tradisional juga mengajarkan anak untuk merasakan, mengalami dan mencoba berbagai aktivitas yang memungkinkan mereka menemukan pengetahuan baru yang belum mereka ketahui sebelumnya. Berikut peneliti mencoba menggambarkan kerangka pikir dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : Permainan Tradisional

Y : Perkembangan Kognitif

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2022) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Quasi Experimen Design*. Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian kuasi eksperimen merupakan suatu eksperimen semu pada sebuah penelitian karena melibatkan penggunaan kelompok subjek utuh dalam eksperimen yang secara alamiah sudah terbentuk dalam kelas.

3.2 Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran

Prosedur Penelitian dan Rancangan Pembelajaran sebagai berikut :

1. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian sebagai berikut :

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti.
- b. Melaksanakan observasi awal ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti.

2. Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap perencanaan
 - 1) Membuat kisi-kisi instrumen penelitian
 - 2) Membuat rubrik penilaian dan lembar observasi
 - 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - 4) Menyiapkan alat dan bahan

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Pemberian pretest pada kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan treatment²³
- 2) Pemberian treatment dilaksanakan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan. Treatment dilakukan dengan kegiatan permainan tradisional yang telah direncanakan/disiapkan.
- 3) Pemberian posttest pada kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah dilakukan treatment.
- 4) Pengambilan data dengan lembar observasi atau pedoman observasi.

c. Tahap pengumpulan data

- 1) Mengelola hasil data pretest dan posttest.
- 2) Menganalisis hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen untuk melihat apakah terdapat peningkatan skor.

d. Tahap akhir

Pengelolaan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi atau pedoman observasi, serta penarikan kesimpulan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan di lakukan di TK *Smart Kids*. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada awal semester ganjil 2024/2025.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B1 dan B2 usia 5-6 tahun di TK *Smart Kids* yang berjumlah 54 peserta didik dalam dua kelas.

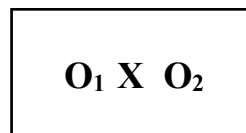
3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Jumlah sampel yang akan digunakan

penelitian ini pada kelas B1 adalah 29 peserta. Teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*.

3.5 Desain Penelitian

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Jenis penelitian ini pengumpulandata-data yang di perlukan dalam penelitian bisa di dapatkan melalui angka-angkaterkait dengan variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat) akan dikumpulkan dalam waktu yang bersamaan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest Posttest Design*“ yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013).



Gambar 6. Desain penelitian

Keterangan:

- O₁ : Hasil *pre-test*.
- O₂ : Hasil *post-test*.
- X : Pemberian Perlakuan

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1. Definisi Konseptual Variabel

a) Modifikasi Permainan Tradisional

Modifikasi permainan tradisional merupakan langkah efektif untuk memperkenalkan kembali permainan tersebut kepada anak usia dini, sekaligus menyesuaikannya dengan kebutuhan dan minat mereka. Perubahan pada aturan, alat dan media permainan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, serta meningkatkan eksistensi permainan tradisional di masyarakat.

b) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan proses penting dalam kehidupan anak yang memungkinkan mereka memahami dunia di sekitar mereka. Kemampuan kognitif ini berkembang melalui berbagai pengalaman dan stimulus dari lingkungan, di mana anak secara aktif belajar, mengeksplorasi dan membangun pengetahuan.

3.6.2. Definisi Operasional Variabel

a) Modifikasi Permainan Tradisional

Modifikasi permainan tradisional meliputi dimensi aturan bermain, strategi bermain dan tanya jawab.

b) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif meliputi dimensi berpikir logis, berfikir simbolik dan matematika awal dengan menggunakan pengenalan lambang bilangan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder dalam suatu penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik pengamatan langsung. Dalam teknik pengamatan langsung berbentuk ceklis ($\checkmark$). Adapun alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat suatu perilaku atau kejadian yang terjadi di lapangan secara langsung. Teknik observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati perilaku pada peserta didik dan mencatat apakah ada perubahan pada perkembangan kognitifnya antara sebelum dilakukan perlakuan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan data dengan mengumpulkan informasi dari sumber-

sumber tertulis atau dokumen yang sudah ada. Teknik dokumentasi ini di gunakan untuk mengumpulkan data terkait perkembangan kognitif peserta didik. Data dokumentasi tersebut dapat berbentuk rubrik penilaian harian, penilaian mingguan, penilaian bulanan dan penilaian semester dalam bentuk portofolio atau angket.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai dan variabel yang diteliti (Sugiyono,2013). Dalam penelitian ini untuk mengukur aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini dan permainan congklak digunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* adalah suatu alat atau instrumen pada penelitian yang digunakan untuk mengukur atau menilai tingkat dari suatu karakteristik atau perilaku tertentu.

Berikut kisi-kisi instrumen observasi variabel Y, yaitu:

Tabel 2. Kisi Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Jumlah Item	Butir Pertanyaan
Perkembangan kognitif (Y)	Berpikir logis	Mengklasifikasi berdasarkan bentuk dan warna	2	1,2
		Memahami persamaan penjumlahan dan pengurangan	2	3,4
		Memahami perbedaan penjumlahan dan pengurangan	2	5,6
	Berfikir simbolik	Memahami ejaan huruf yang ada dalam permainan	2	7,8

		Mengenal lambang bilangan untuk menghitung	2	9,10
	Pengenal bilangan	Mengenal lambang bilangan 1-10	2	11,12
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10	2	13,14
Jumlah				14

3.9 Uji Instrumen Penelitian

3.9.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor konstruk dengan skor totalnya. Metode pengambilan keputusan untuk uji validitas 20 anak yaitu jika nilai signifikan $>0,05$ dengan nilai 0,444 menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan berbantuan SPSS versi 25, maka item dinyatakan tidak valid dan jika nilai signifikan (Kurniasari & Amarda, 2023). Pada penelitian ini, uji validitas menggunakan materi dan media, validitas materi dan media tertuju untuk siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid untuk dibawa ke lapangan. Apabila r hitung $> r$ tabel, maka kesimpulannya item instrumen tersebut valid. Apabila r hitung $< r$ tabel, maka kesimpulannya item instrumen tersebut tidak valid. Secara teknis pengujian validitas dilakukan dengan pengujian kisi-kisi instrumen di lapangan dengan jumlah 14 pernyataan yang valid (dapat digunakan) dan 2 tidak valid (tidak dapat digunakan). Berikut adalah hasil validasi instrumen di lapangan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y

Variable Y	R _{hitung}	r _{tabel}	Validitas
1	0,585	0,444	Valid
2	0,588	0,444	Valid
3	0,733	0,444	Valid
4	0,479	0,444	Valid
5	0,220	0,444	Tidak Valid
6	0,548	0,444	Valid
7	0,862	0,444	Valid
8	0,241	0,444	Tidak Valid
9	0,827	0,444	Valid
10	0,673	0,444	Valid
11	0,672	0,444	Valid
12	0,562	0,444	Valid
13	0,588	0,444	Valid
14	0,783	0,444	Valid
15	0,827	0,444	Valid
16	0,519	0,444	Valid

3.9.2. Uji Reliabilitas`

Uji reliabilitas dilakukan melihat apakah instrument dapat mengukur suatu secara konsisten dari waktu ke waktu. Jika hasil yang diberikan konsisten, maka dapat dikatakan reliable. Reliabilitas diukur dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha* (Kurniasari & Amarda, 2023).

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koofisien	Kriteria
>0,90	Reliabilitas sempurna
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
< 0,50	Reliabilitas rendah

Hasil dari uji reliabilitas diperoleh nilai Alpha Cronbach untuk variabel X sebesar 0,882 yang berarti masuk dalam kriteria tinggi dan nilai Alpha Cronbach untuk variabel Y sebesar 0,884 yang berarti masuk dalam kriteria tinggi.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1. Skala Interval

Pada penelitian ini menggunakan skala interval yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Penentuan nilai pada skala interval menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Keterangan:

i : interval
 NT : nilai tertinggi
 NR : nilai terendah
 K : kategori

3.10.2. Uji Normalitas *Gain*

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan yaitu uji normalitas *gain* yang digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas *gain* menurut Meltze.

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor Ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

N Gain : menyatakan nilai uji normalitas *gain*
 Skor *posttest* : nilai yang diperoleh pada *posttest*
 Skor *pretest* : nilai yang diperoleh pada *pretest*
 Skor ideal : nilai ideal yang telah ditentukan

3.10.3. Uji Hipotesis

Uji *Wilcoxon* atau disebut dengan *Wilcoxon signed rank test* uji adalah uji

nonparametris untuk menganalisis signifikansi perbedaan antar dua data berpasangan berskala ordinal namun tidak berdistribusi secara normal. *Uji wilcoxon* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Secara umum nonparametric tes adalah tes yang tidak memerlukan persyaratan mengenai parameter populasi yang didefinisikan sebagai sampel dari peneliti. Beberapa syarat yang harus dipenuhi untuk melakukan *uji wilcoxon*.

- a) Data sampel tidak berdistribusi normal
- b) Dua kelompok sampel yang saling berpasangan (anggota sampel dua kelompok sama)
- c) Sampel berskala ordinal atau interval
- d) Jumlah sampel pada kedua kelompok sama

Dasar pengambilan keputusan dalam *uji wilcoxon signed rank test* yaitu:

- Nilai *asympt sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak H_1 diterima)
- Nilai *asympt sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 diterima H_1 ditolak).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK *Smart Kids*. Hal ini didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus regresi linear dengan SPSS versi 25 dengan menggunakan signifikansi sebesar 5% (0,05) diketahui bahwa ada terdapat hubungan signifikansi sebesar $0,295 < 0,500$, dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Permainan tradisional berpengaruh pada perkembangan kognitif terutama matematika yaitu membilang, menghitung dan menjumlah.

5.2. Saran

1. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satunya melalui memperbanyak media yang dapat menunjang pembelajaran perkembangan kognitif agar lebih optimal.

2. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan lebih banyak media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif menarik dan sesuai kebutuhan anak.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. 2021. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada Media.
- Ayuningrum .D, & Nopiana. 2019. Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. *EUDL (European Union Digital Library)*. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.10-9-2019.2289375>
- Cendana, H., & Suryana, D. 2022. Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Djamila, L. 2016. Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkar Kampus IAIN Ambon. *Jurnal Fikratuna*, 8, 79–104.
- Fadhila R A N, Kurniawati A B, & Nopiana. 2025. Pengaruh Media Permainan Edukasi Terhadap Kemampuan Matematika Anak. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*. DOI: <https://dx.doi.org/10.15408/jece.v7i1.46422> JECE,7(1), Juni 2025, 49-57
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. 2020. Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Fydarliani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. 2021. Permainan Congklak dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 214. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.499>
- Hijriati, H. 2017. Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034>
- Irvin, M. 2017. *The importance of play in early childhood education*.
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. 2023. Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>

- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. 2020. Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>
- Kurniasari, Z., & Amarda, R. T. 2023. The Effect of On Time Performace on Ticket Buying Interest by Garuda Indonesia Airline Consumers at Komodo Airport. *JAMBU AIR: Journal of Accounting Management Business and International Research*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.57235/jambuair.v1i1.8>
- Kurniawati, R., & Mulyati, M. 2021. Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5734–5735.
- Lestari, P. I., & Prima, E. 2018. Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *November*, 539–546.
- Maharani, D. 2022. *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Jump Number Untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Bina Putra Mojopurno*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Mardiana, L., Karta, I. W., Suarta, I. N., & Nurhasanah. 2022. Pengaruh Metode Bermain Peran Mikro Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Aikprapa Kecamatan Aikmel Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(2), 39–43. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3632>
- Mufarikha, W. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) Pada Kelas V Di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Mulyana, Y. 2016. *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia. https://books.google.co.id/books?id=OyPkDwAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Munawaroh, H. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Modifikasi Permainan Congklak Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Di RA Perwanida Wonosobo. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 5(3), 302–313. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v5i3.477>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. 2022. Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Pda Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nopiana. 2025. Early Childhood Character Education In The Perspective Of Independent Curriculum. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)* Vol. 1, No. 1, April 2025 Hlm: 40–50E –ISSN : 3089-9869.
- Nurhayati, & Husain, I. M. 2021. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Eksplorasi Mainan Yang Ada Dirumah. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 23–39.

- Rohmah, U. 2025. Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia. DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.5918
- Santi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten (skripsi,tidak di publikasikan) Bantaeng*. Universitas Negeri Makasar.
- Neneng, S. 2020. Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Riyadhul Jannah Kecamatan Panjalu Ciamis. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 117–113. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/398>
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sulkar, A. 2017. *Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba*.
- Sulyandari, A. K. 2021. *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini* (Guepedi/Br (ed.)).
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. 2020. Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *UNG Press Gorontalo*.
- Wahyuni, IW, & Nurhayati, S. 2021. Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam Indonesia* , 5 (1), 82–90. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v5i1.208>
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, N. A. 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Amirah Ulinnuha Tarmizi (ed.)). Bumi Aksara.
- Warmansyah, J., Yuningsih, R., Sari, M., Halif, A., Solin, SS, & Sari, RN. 2023. Pelatihan Pembuatan Google Edu Untuk Penilaian Kurikulum Merdeka di Satuan PAUD Kabupaten Tanah Datar. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i2.440>
- Wirrya, K. 2023. *Evaluasi Media Permainan Tradisional* (M. A. Mazhar (ed.)). Program Studi Magister Teknologi Pembelajaran Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaini, A. 2019. Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. 2021. Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>