

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ENGGLEK
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TK BHAKTI KARANGJATI
WIRADESA KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)**



Oleh

RISKI SAVIRIA ARDILLA

NIM. 2418025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ENKLEK
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TK BHAKTI KARANGJATI
WIRADESA KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

RISKI SAVIRIA ARDILLA

NIM. 2418025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Riski Saviria Ardilla

NIM : 2418025

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul

“EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BHAKTI KARANGJATI WIRADESA KABUPATEN PEKALONGAN” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan. Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 20 April 2025
Yang membuat pernyataan,



Riski Saviria Ardilla
2418025

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Riski Saviria Ardilla

NIM : 2418025

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : **“EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN**

ENKLEK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

USIA 5-6 TAHUN DI TK BHAKTI KARANGJATI WIRADESA

KABUPATEN PEKALONGAN” Saya menilai bahwa naskah skripsi

tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan

dalam sidang munaqasyah. Demikian nota pembimbing ini dibuat

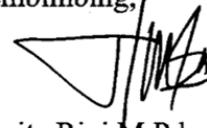
untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya,

disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 20 Juni 2025

Pembimbing,



Juwita Rini, M.Pd

NIP. 199103012015032010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

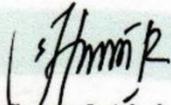
Nama : **Riski Saviria Ardilla**
NIM : **2418025**
Prodi : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ENGGLEK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BHAKTI KARANGJATI WIRADESA KABUPATEN PEKALONGAN**

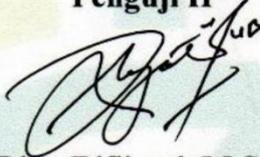
Telah diujikan pada hari Kamis, 10 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan: (S.Pd.)

Penguji I

Dewan Penguji

Penguji II


Rofiqotul Aini, M.Pd.I.
NIP. 198907282019032009


Dian Rif'iyati, M.S.I.
NIP. 198301272018012001

Pekalongan, 16 Juli 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas petunjuk dan kerunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Merupakan kebahagiaan penulis untuk mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya sederhana kepada:

1. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya. penulis yakni Bapak Herdi Winarto dan Ibu Siti Khodillah yang senantiasa memberikan do'a tulus untuk keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Pendidikan.
2. Saya ingin mengucapkan terima kasih Kepada Rizki Aziz Kurniawan karena telah mendorong saya untuk menyelesaikan ini dengan baik. Saya berhasil mengatasi semua tantangan ini karenamu.
3. Teruntuk Ibu kepala sekolah TK Bhakti Karangjati, Wiradesa ibu Ekowati, S.Pd.Aud serta jajaran guru terutama ibu Siti Aisyah, S.Pd.Aud dan Ibu Fitriyah, S.Pd.Aud, dengan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam, penulis mengucapkan terima kasih atas kesediaan dan bantuan yang diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini. Wawasan dan pengetahuan yang Ibu bagikan sangat berharga dan memberikan kontribusi besar.
4. Teruntuk Kakaku Yurotun Nisaaq dan Suci Maghfiroh yang paling cerewet dan adeku Ida fauziyah yang selalu membantu dalam hal apapun terimakasih juga sudah mensupport penulis sampai dititik sekarang ini.

5. Teruntuk Ibu Dosen Pembimbingku Bunda Juwita Terimakasih sudah mau sabar menghadapi mahasiswa seperti penulis dan terimakasih untuk bimbingannya selama studi.



MOTTO

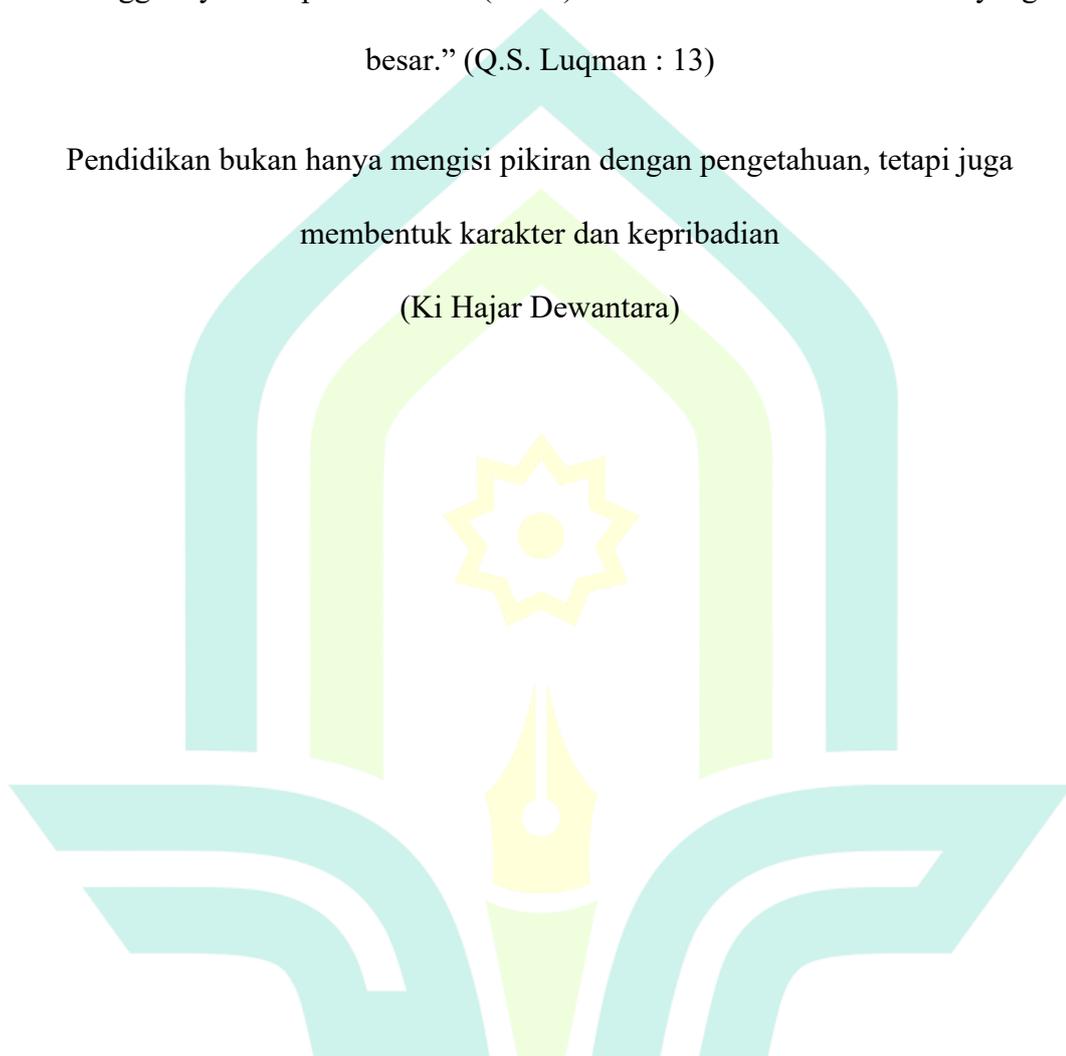
وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya: 'Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah.

Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.” (Q.S. Luqman : 13)

Pendidikan bukan hanya mengisi pikiran dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian

(Ki Hajar Dewantara)



ABSTRAK

Riski Saviria Ardilla. 2025. Efektivitas Media Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan
Pembimbing:

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenal pola, dan menyelesaikan masalah sederhana. Untuk mengoptimalkan perkembangan ini, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu alternatif yang menarik adalah permainan tradisional engklek. Permainan ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga menuntun anak untuk berpikir, mengingat, dan mengikuti aturan yang sistematis. Sayangnya, permainan tradisional seperti engklek mulai terpinggirkan akibat dominasi teknologi modern.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum diberikan media permainan engklek? (2) Bagaimana kemampuan kognitif anak sesudah diberikan permainan engklek? (3) Apakah permainan engklek efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak?. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan engklek terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, yaitu *pre-test dan post-test control group design*. Subjek penelitian berjumlah 35 anak, terdiri dari 18 anak kelompok eksperimen dan 17 anak kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan kognitif yang terdiri dari 15 soal dikotom (benar/salah). Analisis data dilakukan dengan uji *sampel berpasangan-t-test* dan *independent sample t-test* menggunakan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa permainan engklek, dengan nilai signifikansi 0,019 ($p < 0,05$). Kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata post-test yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Kesimpulannya, media permainan engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam hal berpikir logis, mengenal pola, dan pemecahan masalah sederhana. Implikasinya, permainan engklek dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang edukatif dan menyenangkan, serta mendukung pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Permainan Engklek, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Reward Dan Punishment Menabung Bintang dalam Membentuk Karakter Mandiri Anak Di RA Masyithoh Wonokerto Bandar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. M. Muhlisin, M. Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dosen Pembimbing Akademik ibu Nur Khasanah, M.Ag.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Juwita Rini M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan serta meluangkan waktu selama penyusunan skripsi.

6. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
7. Ibu kepala sekolah TK Bhakti Karangjati, Wiradesa ibu Ekowati, S.Pd.AUD beserta Jajaran guru TK Bhakti Karangjati.
8. Orang tua, Keluarga serta kerabat yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 20 Juni 2025

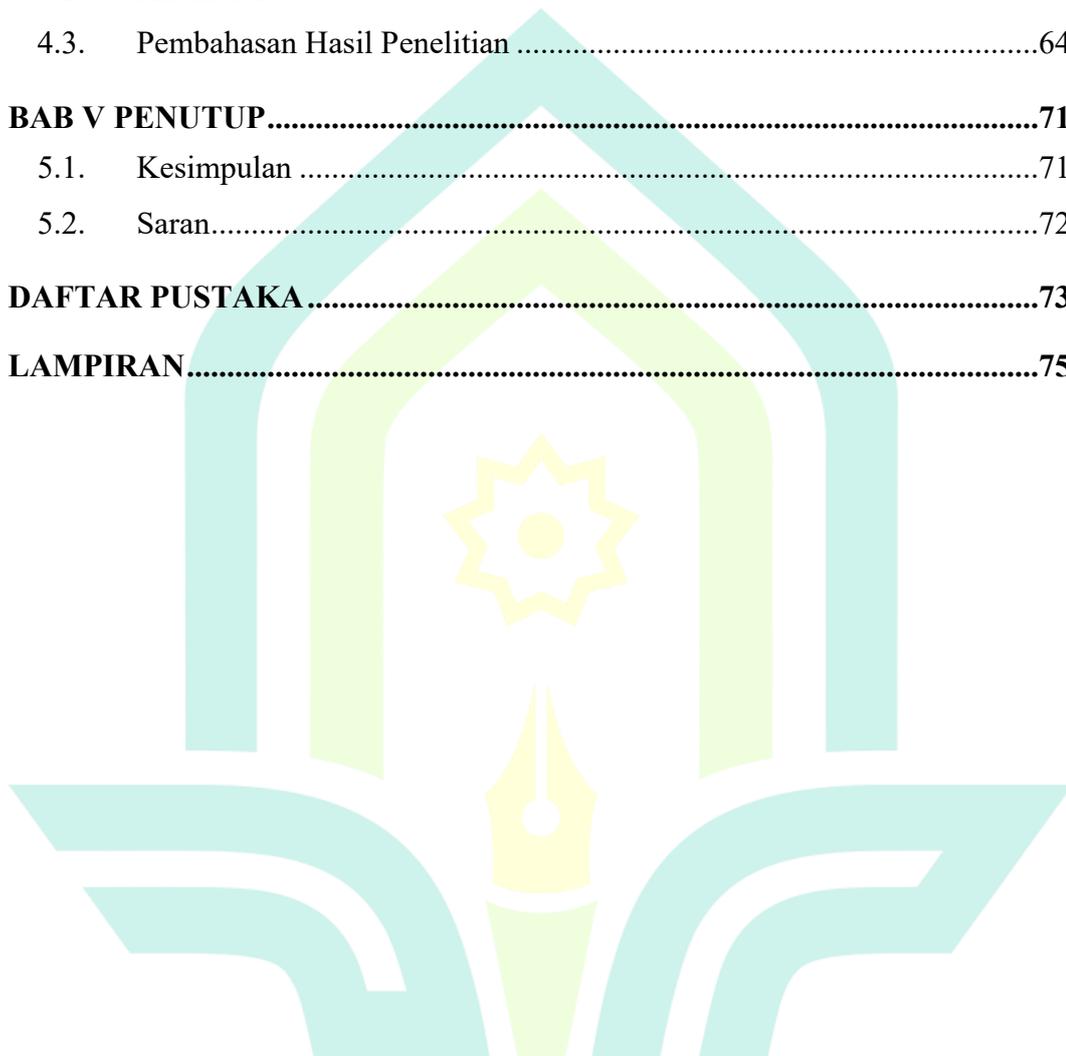


Riski Saviria Ardilla

DAFTAR ISI

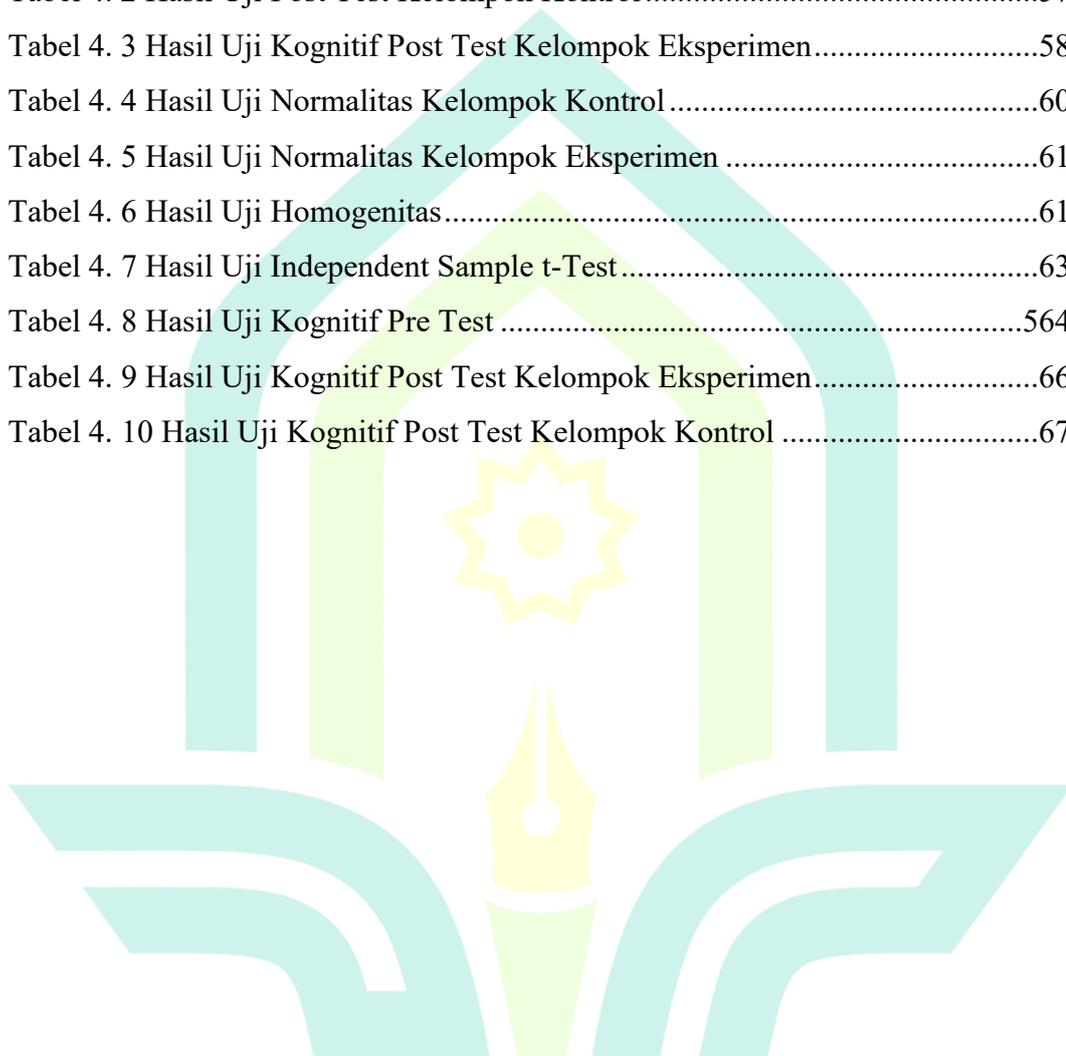
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Pembatasan Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Deskripsi Teori.....	11
2.2. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	30
2.3. Kerangka Berpikir	35
2.4. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1. Desain Penelitian.....	39
3.2. Populasi dan Sampel	39

3.3.	Variabel	40
3.4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
3.5.	Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1.	Hasil Penelitian	55
4.2.	Analisis Data	59
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....		71
5.1.	Kesimpulan	71
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN.....		75



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	24
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif	43
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Uji Kognitif Pre Test	56
Tabel 4. 2 Hasil Uji Post Test Kelompok Kontrol.....	57
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kognitif Post Test Kelompok Eksperimen.....	58
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol	60
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen	61
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-Test.....	63
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kognitif Pre Test	564
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kognitif Post Test Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 4. 10 Hasil Uji Kognitif Post Test Kelompok Kontrol	67



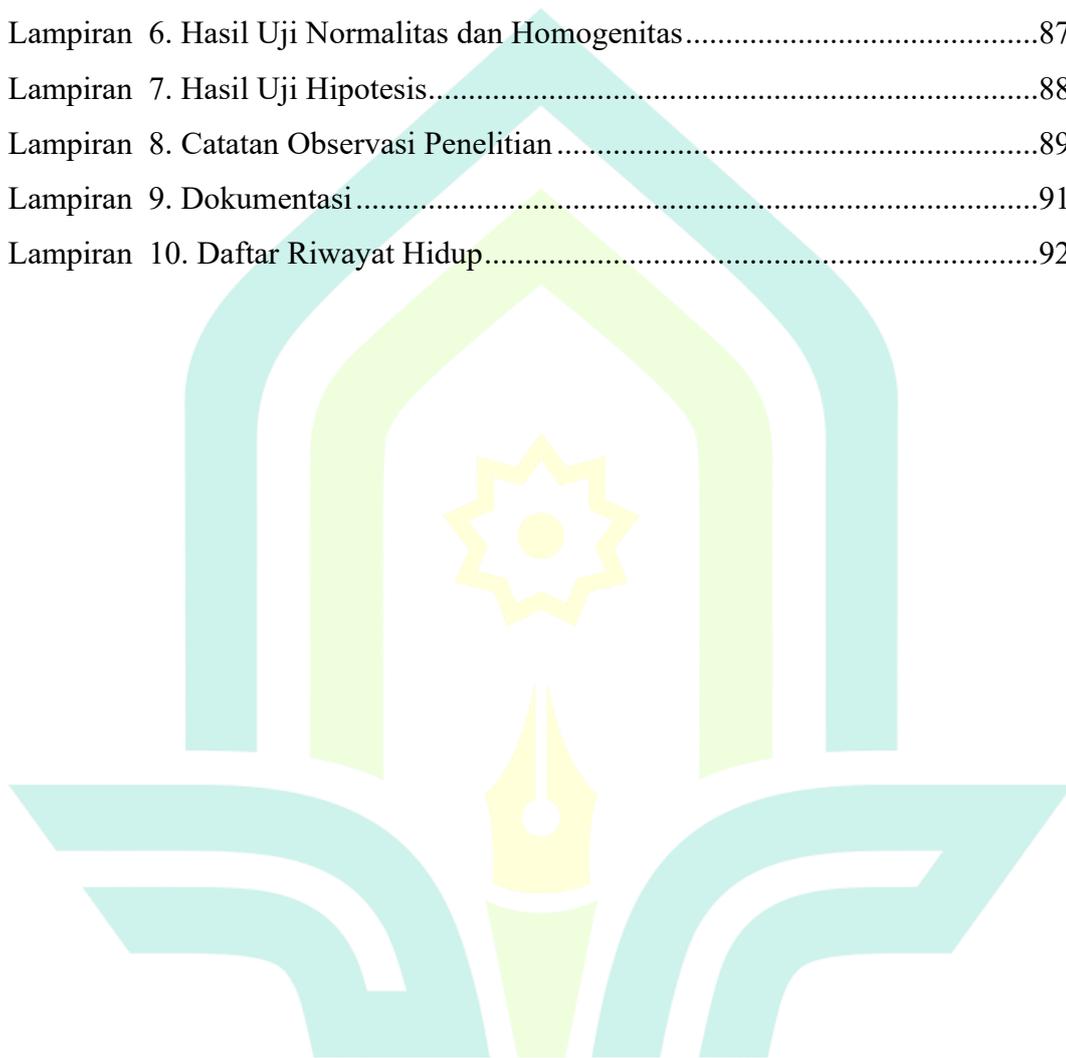
DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen	76
Lampiran 3. Soal Tes Kognitif.....	77
Lampiran 4. Hasil Uji Tes kognitif	81
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	85
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	87
Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesis.....	88
Lampiran 8. Catatan Observasi Penelitian.....	89
Lampiran 9. Dokumentasi.....	91
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentan usia 0-6 tahun dengan pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal di tahun kehidupannya. Perkembangan mereka menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dengan mudah dapat diulang kembali. Prosesnya perkembangan untuk mencapai kesempurnaan maka dibutuhkan stimulasi pendidikan.

Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian elastisitas perkembangannya lebih besar dari pada anak usia 8 tahun kehidupannya, sedangkan sisanya yaitu 20% ditentukan selama kehidupan dia setelah slesainya masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi memerlukan ketepatan yang harus dijalankan yang diberikan harusnya sesuai dengan tingkat perkembangannya (Khadijah, 2016:11). Perkembangan anak usia dini apabila lebih dirinci lagi maka memiliki enam aspek perkembangan, salah satu diantaranya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan cara berpikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berpikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, serta bagian benda yang ada disekitarnya

sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut (Khadijah, 2016:34).

Kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dipantau dan dikembangkan secara optimal. Di tahap usia 5–6 tahun, anak berada dalam masa emas (*golden age*) di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, membedakan bentuk, warna, dan angka, serta mulai memahami hubungan sebab-akibat. Anak-anak pada usia ini juga mulai dapat mengklasifikasikan objek, mengenali pola, serta memahami konsep dasar matematika seperti menghitung dan mengenal urutan. Namun dalam praktiknya, tidak semua anak di tingkat TK menunjukkan perkembangan kognitif yang merata. Beberapa anak mengalami keterlambatan dalam memahami konsep dasar atau kesulitan dalam konsentrasi dan pemecahan masalah sederhana. Kondisi ini bisa disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang sesuai dengan gaya belajar anak, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Oleh karena itu, penting bagi pendidik di TK untuk memilih pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir anak secara aktif dan kreatif.

Maka dilihat dari dua aspek perkembangan tersebut, membutuhkan stimulasi yang tepat agar bisa sepenuhnya terstimulasi dalam diri anak. Stimulasi kognitif anak dapat dilakukan menggunakan bantuan dari media pembelajaran, salah satu diantara banyaknya media pembelajaran tersebut adalah berbasis permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari budaya dan warisan lokal suatu bangsa. Namun, dalam era digitalisasi dan modernisasi, banyak permainan tradisional yang mulai terlupakan, tergantikan oleh permainan modern yang lebih canggih. Hal ini menyebabkan kemunduran dalam mempertahankan dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Di sisi lain, masalah limbah plastik semakin menjadi perhatian global karena dampaknya yang merusak lingkungan. Pemanfaatan limbah plastik menjadi suatu alternatif yang menarik untuk mengurangi pencemaran lingkungan dan memperkenalkan praktik ramah lingkungan kepada masyarakat. Hal tersebut bisa melalui permainan tradisional sunda manda atau engklek.

Permainan sunda manda atau engklek merupakan suatu permainan dengan aturan meloncati garis menggunakan satu kaki (Rahmawati, 2009:10). Permainan ini bisa ditemukan di daerah Jawa dan bisa juga di temukan di luar Jawa. Dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya “engklek atau jengklek”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain.

Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Engklek bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Tempat bermainnya juga tidak memerlukan

pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah (Mulyani, 2003:46).

TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan adalah salah satu lembaga pendidikan yang berusaha mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum mereka. Namun dalam konteks ini, permainan engklek belum digunakan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan ini dianggap mampu membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berhitung, koordinasi, keseimbangan, serta memori. Selain itu, permainan engklek juga dapat meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan kognitif menurut teori Vygotsky.

Meskipun ada banyak dugaan tentang manfaat permainan tradisional, masih diperlukan penelitian yang sistematis untuk mengevaluasi sejauh mana permainan engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mencoba menerapkan permainan engklek di TK Bhakti Karangjati Wiradesa dan menilai dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak-anak. Penelitian ini tidak hanya penting bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan, tetapi juga memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan anak usia dini secara umum. Dengan memahami lebih baik efektivitas permainan engklek, pendidik dan orang tua dapat lebih yakin dalam mengimplementasikan permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.

Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada tiga aspek utama: bagaimana penerapan media permainan engklek di TK Bhakti Karangjati Wiradesa, sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan kognitif anak usia dini, dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media permainan engklek. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis dan teoritis yang berguna bagi pendidik dan orang tua dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak melalui permainan.

Dengan melihat gambaran latar belakang diatas, menarik minat saya untuk melakukan penelitian tentang progam pemebalajaran anak dalam sebuah mini proposal ini dengan judul “Efektivitas Media Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan”.

1.2. Pembatasan Masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa batasan untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus kajian, sehingga tidak melebar ke aspek-aspek lain yang tidak diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada anak usia 5–6 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik di TK Bhakti Karangjati, Kecamatan Wiradesa, Kabupaten Pekalongan. Subjek penelitian terdiri dari 35 anak yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B. Dengan demikian,

hasil penelitian tidak ditujukan untuk digeneralisasi kepada anak-anak usia dini di luar lembaga tersebut.

2. Variabel yang Diteliti

Penelitian ini hanya memfokuskan pada dua variabel utama, yaitu:

- a. Variabel independen (bebas): Media permainan engklek sebagai alat bantu pembelajaran.
- b. Variabel dependen (terikat): Kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Variabel lain seperti aspek sosial-emosional, motorik, bahasa, dan seni tidak dibahas secara mendalam dalam penelitian ini.

3. Cakupan Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif yang diteliti dibatasi pada aspek-aspek berpikir dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Cakupan kemampuan kognitif dalam penelitian ini meliputi:

- a. Kemampuan mengenal dan membedakan bentuk serta warna,
- b. Kemampuan berhitung sederhana (seperti menghitung langkah atau benda),
- c. Kemampuan menyusun pola atau urutan, dan
- d. Kemampuan memecahkan masalah sederhana melalui pengamatan dan logika.

4. Batasan Waktu dan Tempat

Penelitian dilakukan dalam kurun waktu tertentu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data dilakukan langsung di TK Bhakti Karangjati.

Penelitian tidak mencakup evaluasi jangka panjang terhadap perkembangan anak setelah intervensi dilakukan.

5. Jenis Media yang Digunakan

Media yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada permainan tradisional engklek. Permainan ini dimodifikasi secara sederhana agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi fisik anak usia dini. Media permainan lain tidak digunakan atau dibandingkan dalam penelitian ini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan sebelum diberikan permainan engklek?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan sesudah diberikan permainan engklek?
3. Apakah permainan engklek efektif terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan sebelum diberikan permainan engklek

2. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan sesudah diberikan permainan engklek
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan engklek terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan

1.5. Manfaat Penelitian

Sebuah Penelitian tentunya memiliki sebuah manfaat baik bersifat akademis maupun praktis. Sehingga kegunaan penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Temuan penelitian ini dapat memperkuat atau menambah wawasan baru tentang:

- a. Perkembangan Kognitif Anak: Memberikan bukti empiris tentang bagaimana permainan engklek dapat merangsang dan meningkatkan aspek-aspek kognitif anak usia dini.
- b. Teori Belajar dan Bermain: Mengintegrasikan teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky dengan praktik nyata dalam pendidikan anak usia dini, serta menunjukkan relevansi dan aplikasi teori-teori tersebut dalam konteks lokal.

- c. Media Pembelajaran: Mengembangkan literatur tentang efektivitas media permainan tradisional dalam pendidikan, yang dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Kepala Sekolah

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada kepala sekolah tentang:

- 1) Pengambilan Keputusan: Memberikan informasi yang valid dan berbasis bukti tentang efektivitas permainan engklek sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di sekolah.
- 2) Peningkatan Kualitas Pendidikan: Mendorong implementasi program-program pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TK Bhakti Karangjati Wiradesa.

b. Bagi guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan manfaat praktis tentang:

- 1) Metode Pengajaran: Menyediakan metode pengajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.
- 2) Peningkatan Kompetensi: Membantu guru memahami pentingnya permainan tradisional dalam perkembangan kognitif anak dan meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran

c. Bagi anak

Bagi anak-anak, penelitian ini memiliki dampak yang signifikan tentang:

- 1) Pengembangan Kognitif: Mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan menantang.
- 2) Pembelajaran Holistik: Membantu anak belajar berbagai keterampilan seperti berhitung, memecahkan masalah, dan koordinasi motorik melalui aktivitas yang mengintegrasikan aspek fisik dan kognitif.

d. Bagi orangtua

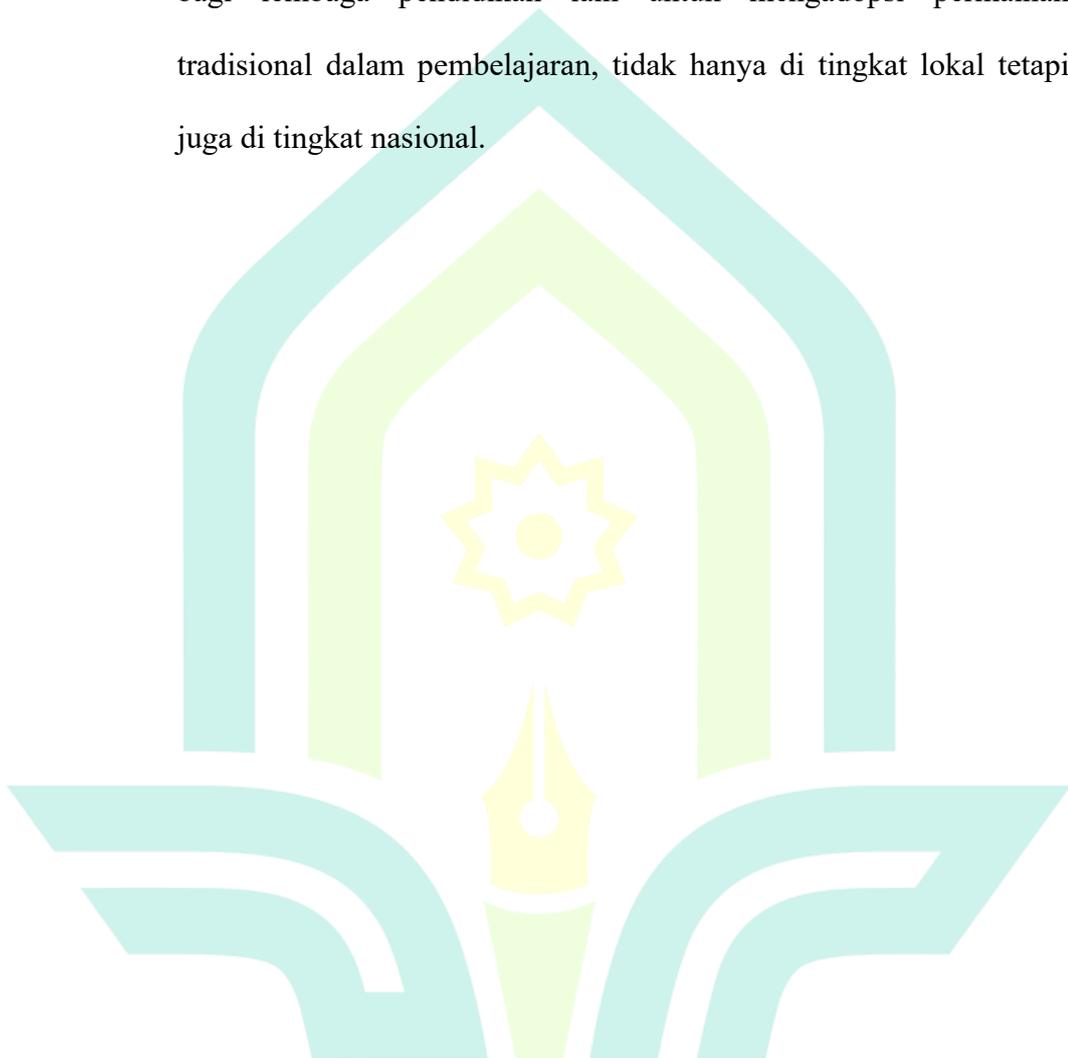
Bagi orang tua, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang:

- 1) Dukungan Pendidikan di Rumah: Memberikan wawasan kepada orang tua tentang pentingnya permainan tradisional dalam mendukung perkembangan kognitif anak, sehingga mereka dapat mendukung dan menerapkan permainan ini di rumah.
- 2) Kolaborasi dengan Sekolah: Meningkatkan pemahaman dan kerjasama antara orang tua dan sekolah dalam upaya mendukung pendidikan anak.

e. Khalayak umum

Bagi khalayak umum, penelitian ini membawa kesadaran tentang:

- 1) Pelestarian Budaya: Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang nilai-nilai pendidikan dari permainan tradisional, sehingga turut serta dalam melestarikan budaya lokal.
- 2) Inspirasi untuk Pendidikan Anak: Memberikan inspirasi dan model bagi lembaga pendidikan lain untuk mengadopsi permainan tradisional dalam pembelajaran, tidak hanya di tingkat lokal tetapi juga di tingkat nasional.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media permainan engklek terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Bhakti Karangjati Wiradesa Kabupaten Pekalongan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun sebelum diberikan media permainan engklek berada pada kategori sedang. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor 9,91 dari maksimal 15, dengan variasi penguasaan yang cukup lebar di antara peserta. Anak-anak cenderung lebih menguasai soal-soal konkret seperti pengenalan bentuk dan warna, namun masih mengalami kesulitan pada soal yang berkaitan dengan pola dan konsep abstrak.
2. Kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun setelah diberikan media permainan engklek mengalami peningkatan yang signifikan. Kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 12,11 dari 15, dengan standar deviasi yang lebih kecil dibanding pre-test, menandakan peningkatan yang lebih merata. Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan klasifikasi, berhitung, dan berpikir logis.
3. Media permainan engklek terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan signifikansi 0,036 ($p < 0,05$), dan hasil uji

independent sample t-test antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,019 ($p < 0,05$). Ini membuktikan bahwa permainan engklek memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru-guru di TK Bhakti Karangjati maupun lembaga PAUD lainnya dapat memanfaatkan media permainan tradisional engklek sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenal pola, dan memecahkan masalah sederhana secara menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan ruang dan waktu khusus dalam kurikulum untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar. Orang tua juga disarankan untuk mendukung kegiatan ini di rumah guna memperkuat stimulasi kognitif anak secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2019). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Keluarga.
- Azwar, S. (2013). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Fadhilah, N. (2018). *Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Engklek di Kabupaten Jember*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Fadhilah. (2018). *Permainan tradisional sebagai media edukatif*. Yogyakarta: Pustaka Anak Negeri.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginting, B. (2008). *Esensi Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Holija, N. S., & Harahap, J. Y. (2022). Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Al- Iklas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 449–459.
- Jamal, M. (2010). *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Tradisional*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawan, H., dkk. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Mulyani, N. (2019). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mulyani, S. (2003). *Permainan tradisional untuk anak*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyani, S. (2019). *Permainan tradisional untuk anak*. Jakarta: Grasindo.

- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Pupuh, F. (2007). *Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Rosda.
- Rahmah, H. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Teras.
- Rahmawati, L. (2009). *Permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikn.
- Wina, S. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, M. (2017). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zulmiati. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

