



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 507-520

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.586

Keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun

Anggi Sriwahyuni Nasution¹, Halida², Lukmanulhakim³, dan Ariyani Ramadhani⁴

^{1,3,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura

² Bimbingan Konseling, Universitas Tanjungpura

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan sebagai usaha dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak melalui pendekatan pendidikan yang melibatkan permainan tradisional Tapo' Pipit. Riset ini menjadikan anak usia 5 – 6 tahun di TK Primanda UNTAN sebagai focus utama. Penggunaan permainan tradisional Tapo' Pipit sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini bermaksud untuk memajukan aspek perkembangan kognitif anak melalui metode penelitian kuantitatif (eksperimen pre-test dan post-test). Pengumpulan data menggunakan pendekatan eksperimental, yang terdiri dari (1) observasi terhadap perkembangan kognitif anak, (2) pemberian permainan tradisional Tapo' Pipit untuk mengukur efektivitasnya terhadap kemajuan kognitif anak, dan (3) observasi terhadap pengaruh permainan tradisional Tapo' Pipit terhadap perkembangan kognitif anak. Pengolahan data dilaksanakan dengan teknik statistik Independent Sample T-test. Statistik kemampuan anak sebelum dan setelah perlakuan dinilai menggunakan skala penilaian, dan hasilnya dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. capaian penelitian mengindikasikan permainan tradisional Tapo' Pipit memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan. terbukti terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak setelah mereka terlibat dalam perlakuan menggunakan permainan tradisional Tapo' Pipit. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan potensi anak dalam hal pemecahan masalah, mencermati simbol, dan berpikir logis, sebagaimana diamati pada setiap anak di kelas B1 TK Primanda Untan.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif; Permainan Tradisional; Tapo' Pipit; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This research aims to be an effort to improve children's cognitive skills through an educational approach involving the traditional game Tapo' Pipit. This research uses children aged 5 - 6 years at Primanda UNTAN Kindergarten as the main focus. The use of the traditional game Tapo' Pipit as a learning tool for early childhood aims to advance aspects of children's cognitive development through quantitative research methods (pre-test and post-test experiments). Data collection used an experimental approach, which consisted of (1) observing children's cognitive development, (2) providing traditional Tapo' Pipit games to measure their effectiveness on children's cognitive progress, and (3) observing the influence of traditional Tapo' Pipit games on cognitive development. child. Data processing was carried out using the Independent Sample T-test statistical technique. Statistics on children's abilities before and after treatment were assessed using a rating scale, and the results were analyzed using SPSS software. Research results indicate that the traditional game Tapo' Pipit has a positive influence on the cognitive development of children aged 5-6 years at Primanda Untan Kindergarten. It was proven that there was an increase in children's cognitive abilities after they were involved in treatment using the traditional game Tapo' Pipit. This game has been proven to be able to increase children's potential in terms of problem solving, observing symbols and thinking logically, as observed in every child in class B1 at Primanda Kindergarten Untan.

Keyword : Cognitive Development; Traditional Games; Tapo' Pipit; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Anggi Sriwahyuni Nasution dkk.

✉ Corresponding author : Anggi Sriwahyuni Nasution

Email Address : anggisriwahyuni123@gmail.com

Received 26 April 2024, Accepted 26 Mei 2024, Published 26 Mei 2024

PENDAHULUAN

Huizinga berpendapat dalam Hayati & Putro, bermain diartikan seperti kegiatan yang dilakukan secara sukarela, terbatas dalam batas waktu dan tempat, serta mengikuti peraturan yang berlaku, namun dengan kesadaran penuh atas tujuan dari kegiatan tersebut [1]. Selain itu, dalam bermain terdapat aspek sukarela di mana individu mengakui pentingnya aktivitas tersebut dan dilandasi oleh perasaan yang menyertainya. Dan pahami bahwa permainan berbeda dengan kehidupan sehari-hari. Jadi, bermain juga dapat dijelaskan sebagai aktivitas apa pun yang dilakukan untuk mendatangkan kesenangan, apa pun hasil pada akhirnya. Bettelheim mengungkapkan, permainan adalah kegiatan yang tak terikat oleh aturan selain yang diatur oleh peserta itu sendiri, serta tidak memiliki pencapaian keseluruhan yang diharapkan dalam realitas luar [1]. Menurut Vygotsky, bermain memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Anak-anak belum mampu berpikir secara abstrak karena mereka belum dapat memisahkan makna dan objek menjadi entitas terpisah [1].

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didirikan untuk memberi rangsangan, arahan, pengasuhan, dan pembelajaran bagi anak-anak untuk membangun kemampuan dan keterampilan anak. PAUD ini telah didesain khusus untuk seseorang mulai dari ia dilahirkan hingga menginjak usia enam tahun. PAUD sebagai proses pembelajaran yang anak dapatkan dari lahir sampai usia 6 tahun guna mendukung perkembangan fisik serta memberikan rangsangan pendidikan. Tumbuh kembang dan pendampingan rohani merupakan bagian penting dalam mempersiapkan anak agar siap menghadapi pendidikan lanjutan. Esensial pendidikan untuk anak usia dini tidak boleh diabaikan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Masa ini merupakan fondasi penting yang akan membentuk kebangsaan yang kuat di masa mendatang. Sasaran utama dari PAUD merupakan untuk mendidik anak-anak Indonesia agar menjadi individu yang berkualitas, sesuai dengan tahap perkembangannya, serta membantu mereka untuk mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [2]. Selain itu, PAUD juga bertujuan untuk melakukan intervensi dini dalam mengembangkan potensi yang terpendam serta mendeteksi secara dini kemungkinan adanya gangguan perkembangan pada anak [3].

Anak usia dini adalah fase ketika pertumbuhan serta perkembangannya sangat signifikan, bahkan lebih cepat dan mendasar dibandingkan dengan tahap-tahap berikutnya dalam kehidupannya. Keunggulan pertumbuhan dan perkembangan manusia saat ini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterimanya sejak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, memberikan rangsangan pendidikan pada anak dini sangatlah penting, mengingat sekitar 80% pertumbuhan otak terjadi pada masa ini. Pertumbuhan otak pada anak usia dini mencapai puncaknya lahir hingga delapan tahun, sementara 20% yang tersisa berlangsung sepanjang sisa hidupnya setelah masa kanak-kanak. Pentingnya memberikan rangsangan ini juga terletak pada kecocokan Rangsangan yang cocok dengan masa perkembangan anak. Menurut Mulyani “bermain adalah dunianya anak. Bermain adalah bagian tak terpisahkan dari dunia anak-anak. Seperti uang logam

yang tak terpisahkan dari dunianya, bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri, berimajinasi, dan berkreasi dengan cara yang tidak bisa mereka temukan dalam kegiatan lainnya [4]. Permainan anak prasekolah usia 3 sampai 6 tahun akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan [5].

Aktivitas bermain memiliki dampak yang penting dalam mendukung perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk memilih jenis permainan yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan optimal pada seluruh aspek perkembangan. Namun perubahan zaman telah menyebabkan kebanyakan anak lebih berminat pada permainan terbaru daripada permainan terdahulu seperti Tapo' Pipit. Tapo' Pipit merupakan permainan yang dimainkan dengan cara bersembunyi, dapat di mainkan oleh dua orang atau lebih. Akan jauh lebih baik jika permainan Tapo' Pipit di mainkan dengan jumlah yang banyak. Cara permainan Tapo' Pipit diawali dengan hompimpa sebagai penentu siapakah yang akan menjaga dan yang akan bersembunyi. Setelah Penjaga akan menutup mata sambil bersandar pada tiang, tembok atau pohon agar ia tidak dapat melihat temannya yang sedang bersembunyi. Kemudian penjaga dapat menghitung 1-10 atau lebih hingga yang bersembunyi selesai menemukan tempat persembunyiannya. Kemudian penjaga mencari atau menemukan teman-teman yang sedang bersembunyi sebelum temannya tersebut berhasil menyentuh tempat penjagaannya. Jika penjaga sudah menemukan temannya maka penjaga harus menyebut nama temannya sambil menyentuh pipit, apabila hanya meneriakkan namanya saja, maka si penjaga dianggap kalah dan mengulang permainan dari awal. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi penjaga berikutnya. Menurut Zaini yang dikenal sebagai bapak permainan tradisional dan pendiri masyarakat Hong, "Di Indonesia, terdapat sekitar 2.600 jenis permainan tradisional, dan sekitar 40% dari permainan tersebut menghadapi risiko kepunahan"[6]. Pakar budaya Huizinga dalam Irfani menyatakan bahwa "permainan tradisional adalah puncak dari segala kebudayaan [7]." Permainan tradisional dimaknai mewakili rasa pengabdian dan pengabdian kepada negara. Makna ini telah berubah akhir-akhir ini karena banyak orang dan anak-anak memainkan permainan kompetitif.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan tradisional adalah satu diantara tepat untuk diterapkan dalam metode bermain. Sebagaimana dari sebuah penelitian yang dilakukan Firoziah dan Andrisyah dengan judul "*Enhancing Cognitive Abilities Through Hide and Seek Games in Group A at TKQ Assholihyiah*" menunjukkan bahwa permainan Tapo' Pipit mampu memicu perkembangan kognitif anak [8]. Meskipun fokus studi tersebut lebih pada peningkatan kemampuan kognitif menggunakan permainan Tapo' Pipit pada kelompok A, hasilnya memberikan gambaran bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana yang berhasil memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini. Bersamaan dengan itu, penelitian yang dijalankan oleh Vera Heryanti dalam karya berjudul "Peningkatan Kemajuan Kognitif Anak melalui Congklak, Sebuah Permainan Tradisional" menyoroti strategi yang memanfaatkan permainan tradisional congklak guna meningkatkan kemampuan berfikir

anak. Yang membedakan Permainan Tapo' Pipit yang di lakukan oleh penulis dari penelitian sebelumnya ialah penulis ingin melihat apakah permainan Tapo' Pipit dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak pada kelompok B di TK Primanda Untan. Prisia dan Handoyo berpendapat bahwa permainan tradisional mewariskan nilai yang sangat positif dan berguna bagi perkembangan anak. Mereka menjelaskan bahwa permainan yang ideal adalah yang dapat mengembangkan aspek psikis sebesar 50% dan aspek fisik sebesar 50%, dengan keseimbangan yang baik di antara keduanya [9]. Permainan tradisional dapat melibatkan berbagai gerakan fisik, nyanyian, dialog, kemampuan berhitung, dan bahkan tebak-tebakan. Permainan tradisional Tapo' Pipit dapat menjadi *alternative* kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran.

Penelitian terkait permainan tradisional telah banyak dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan Ngasih menyimpulkan bahwa Permainan tradisional engklek menjadi salah satu permainan yang sederhana dan mudah digunakan untuk melatih anak tunagrahita dalam mengembangkan motorik kasarnya [10]. Senada dengan penelitian Tyas bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai karakter pada anak, adapun karakter yang didapat oleh anak seperti halnya karakter kerjasama, karakter saling membantu, karakter komunikasi dan interaksi, serta karakter rasa kebersamaan. Tidak hanya itu masih banyak lagi karakter yang dapat diperoleh anak dengan permainan tradisional [11]. Permainan tradisional ini memberikan kesenangan bagi anak-anak, yang mana mereka bisa ikut serta dengan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan ini dikenal secara luas oleh masyarakat global dengan berbagai nama yang bervariasi sesuai dengan wilayah atau negara tempat permainan tersebut dimainkan. Permainan tradisional Tapo' Pipit tidak hanya menjadi sumber hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan banyak manfaat dalam hal kognisi dan perkembangan sosial. Menurut Achroni prinsip dasar permainan tradisional Tapo' Pipit adalah mencari teman yang bersembunyi. Achroni juga menguraikan beberapa manfaat dari permainan tradisional Tapo' Pipit, termasuk memberikan kegembiraan, melatih kemampuan kognitif, mengembangkan keterampilan motorik kasar, meningkatkan ingatan anak, mengajarkan kesabaran dan sportivitas, serta meningkatkan ketelitian [12].

Kemampuan intelektual atau kognitif adalah salah satu perspektif dari pertumbuhan anak yang mendapat perhatian utama dari orang tua. Seperti halnya bidang perkembangan lainnya, proses pertumbuhan intelektual juga mengalami perubahan secara bertahap menuju tingkat kedewasaan. Pertumbuhan intelektual melibatkan transformasi dalam kemampuan berpikir dan kecerdasan anak. Dengan kata lain, pertumbuhan intelektual mencakup bagaimana pikiran anak berkembang dan beroperasi sehingga mereka bisa memahami dan merespons lingkungan sekitar dengan baik. Perkembangan kognitif pada dasarnya adalah perubahan dalam aktivitas otak anak. Menurut ilmuwan neurosains, neuron atau sel otak manusia mengalami perkembangan yang lebih cepat pada usia dini dibandingkan dengan usia selanjutnya. Hal ini mengindikasikan bahwa kebutuhan anak akan perkembangan otaknya pada masa ini jauh lebih besar daripada pada masa selanjutnya [13]. Perkembangan kognitif memegang

fungsi yang sangat vital dalam perjalanan pertumbuhan seorang anak. Karena itu, kemajuan kognitif memiliki pengaruh besar terhadap cara seorang anak memproses pemikiran dalam mengatasi beragam tantangan, terutama anak pada fase golden age, di mana kemampuan daya pikir anak mencapai puncaknya [14].

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua minggu di TK Primanda Untan, peneliti menemukan bahwa aspek perkembangan kognitif anak kelas B1 yang berusia 5-6 tahun masih belum mencapai tingkat optimal. Pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menghitung dengan urutan yang benar, menyebutkan angka dengan tepat, atau menyelesaikan tugas sederhana seperti menguraikan angka 1-10 di papan tulis. Dari 13 anak yang diamati, hanya 4 di antaranya yang dapat melakukan hal tersebut dengan benar, sedangkan sisanya masih mengalami kesulitan. Berdasarkan temuan ini, peneliti berminat mengadakan penelitian mengenai "Keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit guna Meningkatkan Aspek Kognitif Anak dengan rentang umur lima hingga enam tahun di TK Primanda Untan".

METODE

Studi tentang keefektifan Permainan Tradisional Tapo' Pipit dalam memajukan aspek perkembangan kognitif terhadap anak 5-6 tahun menggunakan metode kuantitatif. Mengandalkan data statistika berupa bentuk angka menjadikan pendekatan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini. Penelitian ini bermaksud untuk menilai efektivitas permainan tradisional Tapo' Pipit berseri (sebagai variabel independen) terkait keterampilan berfikir Anak dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan (sebagai variabel dependen). Menurut Sugiyono, metode eksperimen digunakan dalam penelitian kuantitatif ketika peneliti bermaksud untuk melaksanakan percobaan guna memahami dampak variabel independen atau tindakan tertentu terhadap variabel dependen atau output yang dapat dikendalikan [15]. Penelitian ini menggunakan desain True Experimental Design menggunakan format *One-Group Pre-Test Post-Test Design* sebagai penilaian dari beberapa indikator yang akan di teliti yaitu apakah anak mampu berpikir simbolik, apakah anak mampu berpikir logis dan bagaimana anak dalam memecahkan masalah yang sedang di hadapinya. Berdasarkan struktur diatas, pemetaan dilakukan 2x: sebelum tindakan dan setelah tindakan, memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

01 X 02

Gambar 1. Desain Penelitian *One-Group Pre-Test Post-Test Design*

Gambar 1 menjelaskan desain penelitian yang digunakan, di mana 01 mewakili nilai sebelum perlakuan, X merupakan perlakuan yang diberikan dengan menggunakan Permainan Tradisional Tapo' Pipit, dan 02 adalah skor yang diperoleh oleh anak setelah perlakuan dilakukan. Sugiyono, menyatakan populasi merupakan ruang penyederhanaan dari objek atau pun subjek dari objek atau subjek dengan jumlah serta atribut khusus dari keputusan peneliti untuk keputusan peneliti. Selanjutnya dianalisis secara

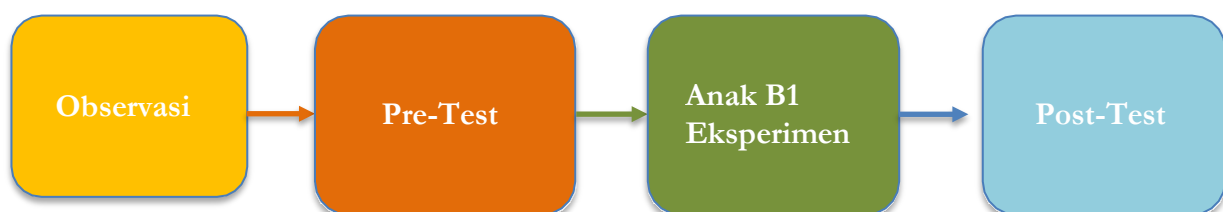
menyeluruh [15]. Di sisi lain, sampel adalah subset dari kuantitas dan atribut yang ada dalam populasi tersebut. Sampel penelitian berupa 10 anak dengan rincian anak laki-laki serta anak perempuan 5 banding 5 siswa kelas B1 di TK Primanda Untan, berusia 5 sampai 6 tahun, dan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Kelompok Bermain	
	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki-Laki	5
2.	Perempuan	5
	Total	10

Dalam penelitian ini, observasi melibatkan penggunaan lembar observasi sebagai alat untuk memberikan arahan kepada peneliti dalam mengamati perkembangan aspek kognitif selama pembelajaran di kelas B1 TK Primanda Untan. Observasi dilakukan 2x, yaitu sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Perlakuan yang diberikan kepada anak-anak kelompok B TK Primanda Untan adalah Permainan Tradisional Tapo' Pipit, yang dilakukan dalam dua pertemuan. Selain teknik observasi, pengambilan data juga dilakukan melalui dokumentasi. Pengarsipan dimanfaatkan untuk menghimpun data yang diperlukan dalam berbagai format, seperti tulisan, gambar, dan video dari peserta didik selama proses pembelajaran. Langkah ini mendukung untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif mengenai tanggapan dan kemajuan anak-anak selama penelitian.

Hipotesis penelitian ini menguji dua kemungkinan: tidak adanya keefektifan permainan tradisional Tapo' Pipit mengenai perkembangan kognitif anak dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun (H_0) atau adanya keefektifan tersebut (H_a). Data yang terakumulasi akan dievaluasi menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif untuk data interval. Pemeriksaan distribusi dan variansi data akan dilakukan melalui uji kesetaraan dengan Kolmogorov-Smirnov dan uji sekeragaman dengan Levene. Analisis lanjutan akan menggunakan uji t model kombinasi untuk membandingkan mean sebelum dan sesudah perlakuan. Efektivitas permainan akan dianggap terkonfirmasi jika skor substansial (2-tailed) kurang dari 0,05. Seluruh proses ini mengacu pada desain penelitian yang diuraikan dalam Gambar 2.



Gambar 2 Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendapati hasil anak-anak kelas B1 di TK Primanda Untan sebagai subjek dalam penelitian dan kegiatan selanjutnya mencakup pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak-anak dan pemberian sejumlah kegiatan pembelajaran guna meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Penggunaan Permainan Tradisional Tapo' Pipit sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini menjadi kegiatan utama dalam memajukan kemampuan kognitif. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui metode eksperimen, yang mencakup tiga tahap: (1) observasi terhadap aspek perkembangan kognitif anak; (2) Memberikan intervensi dalam bentuk permainan tradisional Tapo' Pipit untuk mengevaluasi efektivitas terhadap kapabilitas perkembangan kognitif anak-anak; dan (3) melaksanakan pengamatan terhadap permainan Tradisional Tapo' Pipit sebelum dan sesudah pemberian perlakuan untuk memantau perkembangan kognitif anak.

Tabel 2. Daftar Hasil Pre-Test Peserta Didik B1 TK Primanda Untan

No	Indikator Capaian Perkembangan	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Kemampuan anak menghitung dengan urutan yang benar		5	3	2	29
2.	Anak dapat mengingat dan menyebutkan nama temannya		2	4	4	32
3.	Anak mampu mengenal ruang dan lingkungan sekitar		2	6	2	30
4.	Anak dapat mencari tempat bersembunyi saat bermain		1	9		29
5.	Kemampuan anak dalam mencari lawan bermain dengan benar.		3	5	2	29
6.	Anak menggunakan strategi untuk tidak terdeteksi saat bermain.		2	7	1	29
7.	Anak mampu menemukan cara untuk keluar dari tempat persembunyian tanpa terlihat saat bermain.		5	5		25
8.	Anak mampu mengatasi tantangan yang muncul saat bermain.		5	5		25
9.	Anak memahami aturan dasar permainan yang di mainkan.		6	3	1	31
10.	Anak dapat menjelaskan bagaimana permainan yang akan dimainkan.		3	3	4	31
11.	Anak mampu menyusun strategi dalam menemukan lawan bermain.		1	5	4	33
12.	Kemampuan anak dalam memancing lawan keluar dari persembunyian saat bermain.		3	7		27
13.	Kemampuan anak mempertimbangkan jarak tempat persembunyian dari tempat jaga.		3	7		27
14.	Kemampuan anak untuk memutuskan apakah berpindah tempat persembunyian, mencari area baru atau tetap berada di tempat yang sama.		7	3		23
15.	Anak mampu merespin dengan cepat dan tepat di saat situasi yang berubah-ubah.		4	6		26
16.	Anak mampu menyebutkan angka bilangan dengan benar.		3	7		27
Total						447

Rata-Rata	44,7
-----------	------

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang (1)
- MB : Mulai Berkembang (2)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
- BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Tabel 3. Daftar Hasil Post-Test Peserta Didik B1 TK Primanda Untan

No	Indicator Capaian Perkembangan	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Kemampuan anak menghitung dengan urutan yang benar		1	5	4	33
2.	Anak dapat mengingat dan menyebutkan nama temannya			5	5	35
3.	Anak mampu mengenal ruang dan lingkungan sekitar			6	4	34
4.	Anak dapat mencari tempat bersembunyi saat bermain		1	8	1	30
5.	Kemampuan anak dalam mencari lawan bermain dengan benar.			6	4	34
6.	Anak menggunakan strategi untuk tidak terdeteksi saat bermain.			6	4	34
7.	Anak mampu menemukan cara untuk keluar dari tempat persembunyian tanpa terlihat saat bermain.		1	7	2	31
8.	Anak mampu mengatasi tantangan yang muncul saat bermain.			8	2	32
9.	Anak memahami aturan dasar permainan yang di mainkan.			7	3	33
10.	Anak dapat menjelaskan bagaimana permainan yang akan dimainkan.			5	5	35
11.	Anak mampu menyusun strategi dalam menemukan lawan bermain.			5	5	35
12.	Kemampuan anak dalam memancing lawan keluar dari persembunyian saat bermain.			1	9	39
13.	Kemampuan anak mempertimbangkan jarak tempat persembunyian dari tempat jaga.		2	5	3	31
14.	Kemampuan anak untuk memutuskan apakah berpindah tempat persembunyian, mencari area baru atau tetap berada di tempat yang sama.		1	7	2	31
15.	Anak mampu merespon dengan cepat dan tepat di saat situasi yang berubah-ubah.			8	2	32
16.	Anak mampu menyebutkan angka bilangan dengan benar.			3	7	37
Total				536		
Rata-rata				53,6		

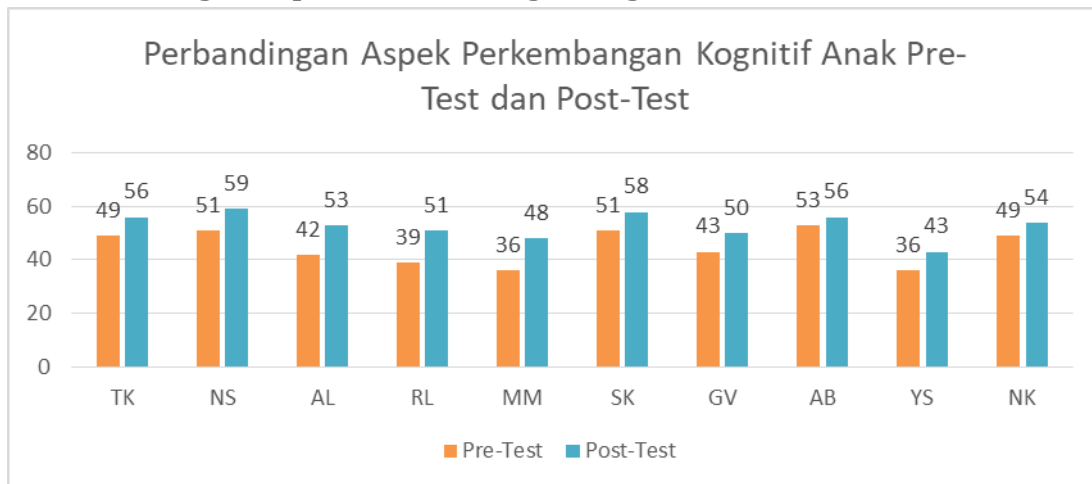
Keterangan :

- BB : Belum Berkembang (1)
- MB : Mulai Berkembang (2)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
- BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Setelah menjalani tahapan pengumpulan data, penelitian ini memperoleh output statistika berdasarkan pengamatan sebelum dan sesudah tindakan terhadap anak usia 5-6 tahun di kelas B1 TK Primanda Untan saat berpartisipasi dalam permainan Tradisional Tapo' Pipit. Hasil observasi tersebut mencakup penilaian kemampuan

kognitif anak sebelum dan sesudah terlibat dalam permainan tersebut. Adapun hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 4. Perbandingan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Pre-Test dan Post Test



Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro wilk Tests of Normality

Hasil	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.160	16	.200*	.972	16	.876
Post-Test	.141	16	.200*	.947	16	.440

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data pada tabel diatas menjalani uji kesetaraan memanfaatkan bantuan system komputer menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 25. Uji kesetaraan dilakukan dengan melihat evaluasi secara signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk. Hasilnya menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, nilai uji normalitas adalah 0.876, dan setelah perlakuan, nilainya adalah 0.440. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena nilai uji normalitas sebelum perlakuan (0,876) dan setelah perlakuan (0,440) > 0,05, hal tersebut membuktikan data penelitian telah tersebar secara normal.

Tabel 6. Hasil Uji T Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-Test	28.31	16	2.774	.694
Post-Test	33.50	16	2.394	.599

Tabel. 7 Hasil Uji T Paired Samples Test

Paired Differences					Significance			
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
			Lower	Upper				

Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-5.188	2.949	.737	-6.759	-3.616	-7.037	15	<,001	<,001
--------	-------------------------	--------	-------	------	--------	--------	--------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel di tersebut, skor substansial (2-tailed) diperoleh sebesar $0,001 < \alpha (0,05)$, mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat digunakan. Hal ini mengindikasikan adanya diskrepansi yang berarti dalam kemampuan kognitif sebelum dan sesudah tindakan permainan tradisional Tapo' Pipit. Berlandaskan data yang dimaksud terbukti permainan tradisional Tapo' Pipit berhasil meningkatkan kapabilitas berfikir untuk anak pada usia 5 - 6 di kelas B1 TK Primanda Untan. Selama tindakan berlangsung, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam bermain permainan tradisional Tapo' Pipit, yang sama dengan ciri mereka sebagai anak usia dini. Gambar 3 juga menggambarkan beberapa aktivitas yang dilakukan anak-anak setelah bermain permainan tradisional Tapo' Pipit, menunjukkan bahwa permainan tersebut memiliki dampak positif pada mereka.



Penelitian ini beserta dengan pengkajian informasi yang dilakukan dan uji hipotesis, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai tengah Post-test anak pada rentang usia 5 sampai 6 tahun di kelas B1 TK Primanda Untan setelah penerapan permainan tradisional Tapo' Pipit, jika disesuaikan dengan nilai Pre-test. Perkara ini mengindikasikan permainan tradisional Tapo' Pipit berperan sangat baik = berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Primanda Untan. Temuan ini menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam kapasitas berpikir simbolis, berpikir logis, dan resolusi, yang dikenal sebagai bagian dari aspek perkembangan kognitif. Berdasarkan temuan penelitian, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam berpikir masih memerlukan peningkatan. Sebelum perlakuan diberikan, anak-anak di kelompok B1 terlihat mengalami kesulitan dalam berpikir simbolik. Mereka cenderung hanya mengamati sekeliling atau mengikuti arahan teman sebaya tanpa memahami sepenuhnya konsep berpikir simbolik, seperti mengurutkan angka, menyebutkan angka, dan menuliskan angka dengan benar. Temuan ini mengindikasikan pentingnya pengembangan lebih lanjut dalam aspek berpikir simbolik anak pada rentang usia 5-6 tahun di lingkungan pembelajaran kelas B1 TK Primanda Untan.

Efektivitas permainan tradisional dalam merangsang perkembangan kognitif anak pada rentang usia 5 sampai 6 tahun, sebagaimana disorot pada studi ini, juga telah didapati dalam penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang

dilakukan Firoziah dengan judul "*Enhancing Cognitive Abilities Through Hide and Seek Games in Group A at TKQ Assholihyiah*" menunjukkan bahwa permainan petak umpet mampu memicu perkembangan kognitif anak. Meskipun fokus studi tersebut lebih pada peningkatan kemampuan kognitif menggunakan permainan petak umpet pada kelompok A, hasilnya memberikan gambaran bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana yang berhasil memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini [8]. Bersamaan dengan itu, penelitian yang dijalankan oleh Heryanti dalam karya berjudul "Peningkatan Kemajuan Kognitif Anak melalui Congklak, Sebuah Permainan Tradisional" menyoroti strategi yang memanfaatkan permainan tradisional congklak guna meningkatkan kemampuan berfikir anak [16]. Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh Lestari dalam riset bertajuk "Penggunaan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" juga menekankan pentingnya memanfaatkan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada rentang usia tersebut [17]. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam pemahaman terhadap peran permainan tradisional dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan kognitif pada anak.

Penelitian lain mengindikasikan bahwa anak membutuhkan proses belajar nyata melalui aktivitas bermain, oleh karena itu permainan tradisional Tapo' Pipit dapat secara efektif merangsang berbagai aspek perkembangan kognitif anak. Kegiatan bermain memegang pengaruh positif terhadap beragam kapabilitas anak dan mampu meningkatkan daya imajinasi mereka. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, bermain merupakan kegiatan yang tidak terikat oleh aturan yang ditetapkan oleh pihak lain selain pemainnya sendiri, dan tidak memiliki tujuan akhir yang terkait dengan realitas luar [18]. Ini menegaskan bahwa permainan tradisional seperti Tapo' Pipit memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi, belajar, dan berkembang tanpa tekanan hasil akhir yang baku, memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyenangkan dan kreatif. Selain itu, Montessori berpendapat permainan seolah "kebutuhan batiniah" setiap anak karena dapat memberikan kegembiraan, meningkatkan kemampuan, dan memajukan perkembangan anak. pandangan bermain tersebut yang selanjutnya dikenali sebagai belajar sambil bermain [19]. Selain itu, Piaget berpendapat permainan adalah kegiatan yang diatur dengan aturan serta alat bantu yang membantu dalam perkembangan kognitif anak [20]. Contohnya, konsep penambahan dan pengurangan bagia anak yang baru belajar mungkin akan berbeda dengan mereka yang mempelajari operasi matematika tersebut pada awalnya. Ini menunjukkan bagaimana permainan dapat menjadi sarana yang alami dan efektif untuk memperkaya pemahaman dan keterampilan kognitif anak dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa adanya tekanan [21].

Hasil penelitian di kelas B1 TK Primanda Untan mengidentifikasi adanya peningkatan yang berarti dalam kemampuan perkembangan kognitif anak-anak setelah mereka mengikuti perlakuan dengan permainan tradisional Tapo' Pipit. kegiatan pengkajian data melibatkan pengamatan sebelum dan setelah perlakuan, yang kemudian dijelaskan dalam tabel untuk menuliskan transformasi pada standar perkembangan kognitif anak. Tabel 2 dan Tabel 3 menguraikan hasil pengamatan sebelum dan setelah

perlakuan, dengan indikator seperti potensi berpikir logis, kemampuan berpikir tentang objek atau peristiwa, dan kemampuan problem solving. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Tapo' Pipit berhasil kemampuan berfikir anak pada anak, sejalan dengan penemuan serta teori-teori sebelumnya mengenai perkembangan kognitif. Skala evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemajuan meliputi klasifikasi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah melalui proses intervensi menggunakan permainan tradisional Tapo' Pipit, output penelitian memaparkan terdapat peningkatan substansial dalam indikator kemajuan kognitif anak-anak. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan skor pada setiap indikator antara sebelum tindakan dan setelah tindakan. Analisis statistik, termasuk uji normalitas dan uji sampel berpasangan, menunjukkan disvergensi penting antara hasil tes anak pada sebelum tindakan dan setelah tindakan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Tapo' Pipit sebagai alat pembelajaran memberikan dampak baik yang substansial terhadap perkembangan kognitif anak-anak di kelas B1 TK Primanda Untan. Keberhasilan permainan tradisional Tapo' Pipit dalam meningkatkan problem solving pada anak sangat berarti, karena tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung anak tetapi juga strategi penyelesaian masalah, merangsang indera penglihatan, dan meningkatkan daya imajinasi mereka.

Dengan demikian penelitian ini berkaitan erat dengan konsep-konsep teoretis tentang perkembangan kognitif anak dan jurnal-jurnal lain yang menjadi referensi atau acuan. Secara khusus, penelitian ini memperkuat pemahaman tentang pentingnya permainan tradisional sebagai sarana yang efektif dalam membangkitkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun. Konsep teoretis sama dengan uraian para ahli, termasuk Bettelheim, Montessori, dan Piaget, telah menggaris bawahi pentingnya bermain dalam pengembangan kognitif anak. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan Tradisional Tapo' Pipit memberikan kontribusi yang signifikan terhadap aspek perkembangan kognitif seperti kemampuan berpikir simbolik, berpikir logis, dan problem solving pada anak dengan rentang usia 5-6 tahun di kelas B1 TK Primanda Untan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mendapati penerapan Permainan Tradisional Tapo' Pipit dapat meningkatkan kapabilitas intelektual bagi anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Primanda Untan, Langkah ini menunjukkan peluang yang baik untuk mendukung perkembangan intelektual anak. Permainan ini terbukti efektif dalam merangsang berbagai aspek kognitif, seperti kesadaran konsep, problem solving, logika, serta representasi simbolik. Capaian penelitian menyatakan anak memperlihatkan ketertarikan dan semangat pada permainan tersebut sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, terdapat peningkatan dalam kemampuan anak-anak dalam mengenali, mengucapkan, dan menghitung angka 1-10, menyelesaikan masalah, serta memperkuat memori dan fokus. Fakta tersebut mengkonfirmasi bahwa metode

pembelajaran menggunakan permainan edukasi berpotensi sebagai metode yang produktif dalam meningkatkan kapabilitas kognitif pada anak. Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, termasuk pembatasan pada ukuran sampel dengan melibatkan hanya 10 anak dan terdapat beberapa anak tidak familiar dengan permainan tradisional Tapo' Pipit tersebut.

PENGHARGAAN

Pada momen ini, penulis mengungkapkan syukur kepada Tuhan YME atas harapan serta kesehatan yang telah diberikan-Nya untuk menyelesaikan jurnal ini. Penulis juga mengungkapkan terima kasih yang tulus terhadap semua pihak yang telah memberikan dukungan dan terlibat secara aktif dalam penelitian ini. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan kepada bagi orang tua serta keluarga atas doa serta dukungan yang terus menerus mereka berikan selama proses penelitian hingga penulisan jurnal ini. Di samping itu, penulis juga ingin memberikan ucapan terima kasih terhadap beberapa pihak, yaitu kepala sekolah, guru, serta anak-anak TK Primanda Untan atas kerjasama mereka yang telah memberikan informasi yang diperlukan dan mendukung kelancaran penelitian ini. Dan tak lupa, terimakasih kepada pengelola jurnal Murhum yang telah menyediakan template artikel dan memberikan bantuan selama proses peninjauan sehingga artikel ini bisa diterbitkan.

REFERENSI

- [1] Siti Nur Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, Jul. 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [2] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [3] M. M. Habibi, "Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain," *J. Ilm. Profesi Pendidik*, vol. 7, no. 1, pp. 156–162, Mar. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i1.297.
- [4] M. Muharrahman, N. Loka, A. Syarfina, M. Kibtiyah, and N. Sari, "Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1368–1380, Mar. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3425.
- [5] I. Islamiyah, A. D. Novianti, and L. Anhusadar, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzel untuk Penurunan Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 87–98, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.409.
- [6] S. Susanti and Y. Nurtania, "Model perilaku komunikasi Komunitas Hong dalam melestarikan permainan dan mainan tradisional sunda," *Komuniti J. Komun. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 126–145, 2017, doi: 10.23917/komuniti.v9i2.4917.
- [7] N. F. Lumbin, R. Yakob, N. Daud, R. Yusuf, R. Rianti, and P. Ardini, "Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun," *J. Pendidik. Anak*, vol. 11, no. 1, pp. 52–59, May 2022, doi:

- 10.21831/jpa.v11i1.41219.
- [8] F. Firoziah, A. Andrisyah, and others, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Petak Umpet pada Kelompok A," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 5, no. 6, pp. 629–639, 2022, doi: 10.22460/ceria.v5i6.12648.
- [9] H. P. Yudiwinata, "Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak," *Paradigma*, vol. 2, no. 3, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>
- [10] N. Cahyati Ngaisah *et al.*, "Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 74–85, Mar. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [11] R. Widyaning Tyas and C. Widyasari, "Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 508–516, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.255.
- [12] S. Saripaini, M. Hanif, and Z. Lessy, "Spiritualitas Dalam Narasi dan Pantang Larang Permainan Tradisional di Kalangan Anak-Anak Desa Punggur Kecil, Kubu Raya, Kalimantan Barat," *Gulawentah J. Stud. Sos.*, vol. 7, no. 2, pp. 133–144, 2022, doi: 10.25273/gulawentah.v7i2.13726.
- [13] M. A. Subarkah, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 1065–1074, Feb. 2019, doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [14] S. Mawaddah and S. Pohan, "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 99–111, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.453.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2019.
- [16] V. Heryanti, W. Wembrayarli, and H. Hadiwinarto, "Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak)," *Univ. Bengkulu*, vol. 32, 2014, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/35338459.pdf>
- [17] P. I. Lestari and E. Prima, "Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun," in *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 2018, vol. 1. doi: 10.36002/snts.v0i0.525.
- [18] R. Ardiana, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, Aug. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.
- [19] G. A. Sasi, E. Wuryani, and - Sunardi, "Modifikasi Atau Modernisasi (?): Permainan Anak di Sekolah Kartini Semarang," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 11, no. 1, pp. 80–90, Jan. 2021, doi: 10.24246/j.js.2021.v11.i1.p80-90.
- [20] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [21] W. D. Hardiyanti, "Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun," *J. Pendidik. Anak*, vol. 9, no. 2, pp. 134–139, Nov. 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i2.31664.