

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Elizabeth Prima¹, Putu Indah Lestari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: elizabethprima@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak terhadap kelas yang ada. Ada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh pre-test dan post-test. Dari hasil uji-t Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 = ada perbedaan rata-rata antara hasil bermain permainan tradisional pre test dengan post test yang artinya ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: permainan tradisional, perkembangan kognitif, anak usia dini.

1. Pendahuluan

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern dengan alat-alat canggihnya. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2016).

Peningkatan karakter positif juga dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Cahyono dalam (Lestari & Prima, 2016) mengemukakan bahwa sejumlah karakter positif dapat dibentuk melalui permainan tradisional, seperti:

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan fasilitas sekitar tanpa membelinya, sehingga anak-anak membutuhkan banyak imajinasi dan kreativitas untuk membuat alat permainan.

2. Permainan tradisional anak melibatkan banyak pemain, sehingga membutuhkan keterampilan interaksi antar pemain.
3. Permainan tradisional membawa pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, keadilan, tanggung jawab, lapang dada, dorongan untuk berprestasi dan menaati peraturan.

Berdasarkan pemaparan diatas, diketahui bahwa impementasi permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang dapat dipergunakan dalam meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya perkembangan kognitif.

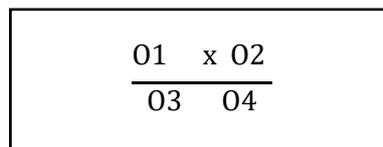
Chaplin dalam (Syah, 2017) menyatakan bahwa kognitif adalah area atau bidang psikologis yang mencakup perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pertimbangan, pemrosesan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Tidak jarang tingkat kemampuan yang dimiliki seorang anak akan diukur dan dinilai melalui kemampuan kognitifnya. (Mulyasa, 2012) berpendapat bahwa faktor kognitif memegang peranan penting dalam keberhasilan belajar anak, karena sebagian besar kegiatan belajar masih berkaitan dengan memori (menghafal) dan berpikir.

Perkembangan kognitif mengacu pada tahap kemampuan anak untuk memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman dan informasi yang diterima anak. Piaget dalam (Yus, 2015) merinci bahwa perkembangan kognitif berlangsung dalam empat fase, yaitu: fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasional konkret dan fase operasional formal. Perkembangan kognitif anak tercermin dalam peningkatan berpikir, yang tercermin dalam cara anak mengevaluasi dan melihat sesuatu atau peristiwa.

Penerapan permainan tradisional diharapkan mampu memberikan pengaruh pada kognitif anak usia dini saat bermain dengan teman sebayanya. Selain itu permainan tradisional juga sudah jarang dimainkan di sekolah sehingga melalui penelitian ini diharapkan permainan tradisional anak dapat dimainkan, dikembangkan dan dapat dikenal oleh anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design*, rancangan yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak. Dalam rancangan ini subjek diambil dari populasi (Sugiyono, 2017). Rancangan eksperimen quasi digunakan jika variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen tidak sepenuhnya bisa dikontrol serta pemilihan subjek penelitian ini tidak dapat dilakukan dengan pengacakan individu. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design* seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan:

01 = pretest kelompok eksperimen

02 = posttest kelompok eksperimen

- X = perlakuan menggunakan permainan tradisional
- O3 = pretest kelompok kontrol
- O4 = posttest kelompok kontrol

Pada rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini diberikan perlakuan *post-test* untuk mengetahui perkembangan anak. Pemberian *pre-test* biasanya digunakan untuk mengukur equivalensi atau penyetaraan kelompok (Dantes, 2017).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (Variabel Independen) adalah implementasi permainan tradisional dan variabel terikat (Variabel Dependen) adalah pengaruh perilaku prososial anak usia dini. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa jumlah siswa dan hasil observasi. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini, adalah: a) Sumber data primer yaitu wawancara kepala sekolah dan guru TK Kartika VII-14, instrumen dan dokumentasi dan b) Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti seperti kajian pustaka.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif pada anak Kelompok B TK Kartika VII-14. Data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak diperoleh dari hasil *post-test* yang diberikan pada akhir penelitian. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kelompok B2 yang berjumlah 20 anak sedangkan kelompok kontrol adalah Kelompok B1 berjumlah 20 anak. Maka jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 40 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah rubrik penilaian. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design dengan mengujikan uji-t sebagai alat ukur menganalisis data.

Kelompok B2 sebagai kelas eksperimen dan Kelompok B1 sebagai kelas kontrol diberikan *pre-test* di awal penelitian. Kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional kemudian diberikan *post-test* untuk melihat pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak. Begitu pula Kelompok B1 sebagai kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pelajaran konvensional, kemudian diberikan *post-test* untuk memperoleh peningkatan perkembangan kognitif anak.

Uji Instrument

Sebelum melakukan penelitian, instrument yang sudah dibuat dilakukan pengujian melibatkan 20 orang siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sehingga menghasilkan data yang relevan. Uji instrument ada 2 macam yaitu uji validitas dan realibilitas.

Uji Validitas

Butir indikator yang digunakan dalam penelitian ini diuji validitasnya dengan hasil seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Indikator Correlations

		Correlations								Skor Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
P1	Pearson Correlation	1	,657**	,485*	,152	,407	,362	,316	,484*	,731**
	Sig. (2-tailed)		,002	,030	,521	,075	,116	,175	,030	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	,657**	1	,378	,208	,029	,376	,168	,461*	,639**
	Sig. (2-tailed)	,002		,100	,379	,902	,102	,479	,041	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	,485*	,378	1	,236	,351	,000	,095	,575**	,590**
	Sig. (2-tailed)	,030	,100		,317	,129	1,000	,690	,008	,006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P4	Pearson Correlation	,152	,208	,236	1	,313	,029	,359	,495*	,515*
	Sig. (2-tailed)	,521	,379	,317		,180	,902	,120	,027	,020
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P5	Pearson Correlation	,407	,029	,351	,313	1	,233	,420	,543*	,609**
	Sig. (2-tailed)	,075	,902	,129	,180		,322	,065	,013	,004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P6	Pearson Correlation	,362	,376	,000	,029	,233	1	,498*	,480*	,594**
	Sig. (2-tailed)	,116	,102	1,000	,902	,322		,025	,032	,006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P7	Pearson Correlation	,316	,168	,095	,359	,420	,498*	1	,577**	,665**
	Sig. (2-tailed)	,175	,479	,690	,120	,065	,025		,008	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P8	Pearson Correlation	,484*	,461*	,575**	,495*	,543*	,480*	,577**	1	,885**
	Sig. (2-tailed)	,030	,041	,008	,027	,013	,032	,008		,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Skor Total	Pearson Correlation	,731**	,639**	,590**	,515*	,609**	,594**	,665**	,885**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,006	,020	,004	,006	,001	,000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Kriteria pengujian uji validitas dari Tabel 2 menggunakan nilai signifikansi (*p-value*), jika nilai signifikansi diperoleh hasil Indikator 1 = 0,000; Indikator 2 = 0,002; Indikator 3 = 0,006; Indikator 4 = 0,020; Indikator 5 = 0,004; Indikator 6 = 0,006; Indikator 7 = 0,001; dan Indikator 8 = 0,000. Hasil hitung setiap indikator di atas nilai signifikansi ($< 0,05$) hal ini menunjukkan indikator 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sebagai alat ukur adalah valid.

Uji Reliabilitas

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini kemudian dihitung reliabilitas butir indikatornya. Menurut (Ghozali, 2013), Variabel dikatakan Reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,70. Nilai Cronbach's Alpha yang didapatkan dalam penelitian ini sebesar 0,806, nilai tersebut lebih besar dari 0.70. Artinya variabel yang digunakan pada penelitian sudah reliabel, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 2. Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,806	8

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Untuk mengetahui sebaran data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap kognitif anak usia dini berdistribusi normal dan tidak, maka data di uji menggunakan analisis SPSS 24 for windows. Rekapitulasi hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kognitif	Pre Test Eksperimen	,113	20	,200*	,963	20	,612
	Post Test Eksperimen	,182	20	,080	,934	20	,184
	Pre Test Kontrol	,145	20	,200*	,909	20	,060
	Post Test Kontrol	,153	20	,200*	,926	20	,127

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas sebaran data kelompok kontrol menggunakan SPSS 24 for Windows, menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk data kelas eksperimen hasil pretest sig 0,200 dan untuk data post-test 0,080. Sedangkan kelas kontrol hasil pretest sig 0,200 dan untuk data post-test 0,200. Hasil menunjukkan data terdistribusi normal karena keseluruhan nilai sig > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa sebaran data untuk *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data pengaruh implementasi permainan tradisional terhadap kognitif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil perhitungan $F = 0,68$ sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % dengan derajat kebebasan (dk pembilang $20-1= 19$ dan dk penyebut $20-1= 19$) = 2,74, sehingga $F_{hitung} = 0,68 < F_{tabel} = 2,74$ maka varians kedua kelompok data homogen. Ini berarti bahwa varian antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional dan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional homogen.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh perkembangan kognitif anak yang dibelajarkan

melalui penerapan permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians yang diperoleh kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen, berdasarkan hal tersebut maka statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan rumus *polled varians*. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan ($dk = 20+20-2 = 38$) diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$. Hasil perhitungan uji hipotesis perhitungan disajikan dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Tabel Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-39,650	2,277	,509	-40,716	-38,584	-77,859	19	,000	
Pair 2	Pre Tests Kontrol - Post Test Kontrol	-8,450	5,717	1,278	-11,126	-5,774	-6,610	19	,000	

Berdasarkan Tabel 4, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. $H_1 =$ ada perbedaan rata-rata antara hasil bermain permainan tradisional pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol anak Kelompok B di TK Kartika VII-14 Tahun Ajaran 2022/2023 ditolak, dan H_1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen anak Kelompok B diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perkembangan kognitif anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui permainan tradisional pada anak Kelompok B TK Kartika VII-14 Tahun Ajaran 2022/2023.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest dari kedua kelompok penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil pretest kelompok eksperimen adalah 49,55 dan nilai rata-rata posttest adalah 89,20. Sedangkan nilai rata-rata hasil pretest kelompok kontrol adalah 48,45 dan nilai rata-rata posttest adalah 56,85. Dilihat dari nilai rata-rata posttest kedua kelompok tersebut, maka dapat dikatakan kelompok yang dibelajarkan melalui implementasi permainan tradisional memiliki nilai rata-rata lebih besar dibandingkan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Setelah mendapatkan hasil posttest, maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke uji-t. Adapun uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa sebaran data posttest kedua kelompok tersebut berdistribusi normal dan varians data kedua kelompok

tersebut homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan varians data homogen, maka analisis data dilanjutkan dengan menggunakan uji-t.

Dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 77,859$ dan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 38 diperoleh $t_{tabel} = 2,538$. Dengan membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($38,990 > 2,538$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan dengan implementasi permainan tradisional dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak Kelompok B TK Kartika VII-14.

Guru dapat mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang menarik dengan permainan. Permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif adalah permainan tradisional. Melalui permainan tradisional semua aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal, termasuk perkembangan kognitif anak. Berdasarkan paparan tersebut dapat dikatakan bahwa Penerapan Permainan Tradisional berpengaruh terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Kartika VII-14 Tahun Ajaran 2022/2023.

4. Simpulan

Terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif anak saat proses pembelajaran berlangsung melalui permainan tradisional. Anak terlihat antusias berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga menampilkan peningkatan perkembangan kognitif saat proses bermain permainan tradisional dalam kelompoknya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan kognitif melalui penerapan permainan tradisional dalam penelitian ini.

5. Daftar Rujukan

- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (7th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (1st ed.). Prenada Media.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Implementasi Permainan Anak Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 23–30.
- Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD* (1st ed.). Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Alfabeta.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Revisi). Rosdakarya.
- Yus, A. (2015). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak*. Kencana.

