

PERMAINAN ENKLEK INOVATIF: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Mursal Aziz^{1*}

Dedi Sahputra Napitupulu²

Masdawati³

^{1*,2,3}STIT Al-Ittihadiyah Labuhanbatu Utara, Sumatera Utara, Indonesia

mursalaziz@stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id^{1*}

dedisahputra_napitupulu@stit-al-ittihadiyahlabura.ac.id²⁾

masdawati85@gmail.com³⁾

Abstrak

Rendahnya kemampuan kognitif siswa perlu di tingkatkan melalui permainan tradisional engklek inovatif. Melalui penelitian tindakan kelas, penelitian melakukan tindakan konkrit untuk meningkatkan kemampuan kognitif pendidikan Islam anak usia dini melalui permainan tradisional inovatif engklek di Kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an Labuhanbatu Utara. Subjek penelitian ini diambil dari 1 orang guru dan Peserta didik usia 5-6 tahun di TK IT Sahabat Al-Quran yang berjumlah 19 orang siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, catatan lapangan, lembar observasi, dan tes, dengan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dari tahap Prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II di TK IT Sahabat Al-Qur'an, khususnya pada kelompok B. Meskipun awalnya kemampuan siswa bervariasi, namun pada Siklus II, siswa kelompok B mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada tahap Prasiklus, nilai siswa berkisar antara 50 hingga 75. Kemudian, pada Siklus I, nilai siswa berkisar antara 70 hingga 85. Selanjutnya, pada Siklus II, nilai siswa berkisar antara 70 hingga 90. Dengan demikian, dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan yang baik, dengan 16 siswa mencapai kriteria pencapaian "BSB" (Berkembang Sangat Baik) pada Siklus II. Jadi, kesimpulannya adalah dengan permainan engklek inovatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Pendidikan Islam, Anak Usia Dini, Permainan Engklek Inovatif

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



PERMAINAN ENKLEK INOVATIF: MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK TK DALAM PENDIDIKAN ISLAM

1. Pendahuluan

Anak pada level usia dini memiliki daya tangkap yang kuat dalam menerima pendidikan. Mereka mempunyai kecenderungan untuk ingin tahu atau mengamati semua yang ada di sekitarnya. (Aziz, et al. 2022: 1132). Pada usia 3 sampai 6 tahun adalah masa anak untuk mengeksplor yang ada disekitarnya, semua hal yang berwarna sangat menarik minat anak, semua gerak adalah cara anak untuk menyalurkan kekuatan fisiknya dan bermain adalah wujud imajinasi anak yang bahagia. Bermain adalah salah satu media yang di manfaatkan guru untuk menstimulus enam aspek perkembangan yaitu moral dan agama, kognitif, sosial emosional, fisik/motorik, dan bahasa anak.

Kognitif adalah salah satu aspek yang sangat urgen bagi anak usia dini dapat ditingkatkan dengan permainan. Istilah *cognitive* menurut Naiser dalam Khadijah (2016: 31) berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas berarti *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Dalam kognisi anak dapat menyelesaikan masalah lingkungan sendiri. Diantara cara meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah dengan cara bermain.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Novitasari, 2018: 82).

Berbagai cara dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan termasuk menyiapkan media dan sumber belajar yang tepat. berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Aziz & Nasution, 2021: 218). Tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai setelah perencanaan berdasarkan kurikulum yang ditetapkan. Kurikulum juga beraneka ragam, bahkan ada juga kurikulum di luar jam pembelajaran yang disebut dengan ekstrakurikuler (Aziz et al. 2020: 43). Kurikulum adalah jantung dalam proses pembelajaran (Aziz, 2017: 197).

Anak usia dini adalah anak yang sangat menyukai kegiatan bermain. Sebab di usia ini anak akan mengembangkan kreativitasnya dengan unik (Muharrhman et. al., 2023: 1369). Pada dasarnya dalam pendidikan Islam mengkonstruksi suatu pola pendidikan agar dapat menjadikan wadah untuk tumbuh kembangnya sikap-sikap religius (Aziz & Hasbie, 2020: 94). Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Firman & Anhusadar, 2022: 29). Oleh sebab itu metode bermain merupakan metode yang efektif.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Namun seiring perkembangan zaman kegiatan bermain bermain dan permainanpun semakin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Metode bermain pada hakekatnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Penggunaan metode bermain agar mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak (Mubarok & Amini, 2020: 81). Metode bermain peran sangat cocok diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini. Karena metode bermain peran ini sangat menyenangkan dan pembelajaran anakpun menjadi bermakna (Anggraini & Putri, 2019: 112). Tujuan dari bermain adalah untuk mengaktifkan psikomotorik anak sekaligus meningkatkan kognitifnya. Sehingga, stimulasi yang berjalan pada otak anak akan berjalan dengan seimbang (Kusuma et. al. 2022: 69).

Melalui penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep secara lebih holistik (Riyadi r. al. 2024: 2623).

Permainan tradisional “engklek” untuk meningkatkan perkembangan anak di usia dini merupakan salah satu bantuan kepada siswa-siswa TK untuk dapat mengikuti perkembangan dirinya sesuai dengan usia mereka (Rozana, 2020:56). Strategi pembelajaran yang penting diterapkan kepada anak melalui sebuah konsep permainan ketika menyampaikan materi. Konsep permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran kognitif melalui permainan tradisional engklek (Laila & Nurhayati, 2019: 18). Permainan tradisional engklek memiliki manfaat aspek motorik kasar untuk anak usia dini dan menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah

permainan (Indriyani et. al. 2021: 351).

Permainan engklek inovatif ini masih tetap menggunakan teknik lompat yang biasa digunakan pada engklek tradisional, akan tetapi gambar engklek tidak langsung digambar di lantai atau di tanah melainkan menggunakan gambar yang dibuat pada media spanduk besar dan terdiri dari warna warni setiap kotaknya dan ada kuis sederhana dalam bentuk pertanyaan yang akan dibacakan guru bila gacuk yang digunakan dilemparkan pada kotak-kotak engklek. Pemain pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gaco/batu gepeng pada kotak nomor satu. Apabila gaco/batunya berada di tengah kotak, sebelum bermain pemain pertama wajib menjawab kuis yang ada pada kota nomor 1 dan begitu seterusnya untuk kotak-kotak bernomor berikutnya. Permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara engklek (satu kaki) ke kotak kedua, kemudian ke kotak-kotak selanjutnya sambil menghitung angka atau huruf yang tertulis di dalam kotak, lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah berada di kotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama.

Permainan engklek bertujuan menstimulasi kemampuan sosialisasi anak dan kesehatan tubuh (kemampuan motorik anak). Permainan Engklek ialah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau semen setelah melempar batu ke dalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satu nya dan berbalik kembali untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut. Tapi pada engklek inovasi ini peneliti membuat gambar bentuk bangun datar dan menuliskan angka pada setiap gambar bangun datar berwarna yang dilompati dan anak melompat sambil berhitung, dan disetiap kotaknya ada kuis sederhana yang harus dijawab siswa sebelum bermain.

Setelah melakukan observasi awal ternyata perkembangan kognitif anak di TK IT Sahabat A-Qur'an, perkembangan kognitif anak-anak tersebut sudah mulai berkembang secara maksimal, namun pengembangannya belum menggunakan media bermain tradisional yang menyenangkan dikarenakan murid-murid hanya bermain permainan lari-larian, seluncuran, ayunan, dan anak tidak tertarik untuk bermain engklek dan guru tidak banyak mengajarkan permainan-permainan tradisional, terutama permainan Engklek yang biasanya permainan ini sering dimainkan dan diajarkan, dan sekarang ini permainan tradisional banyak dianjurkan untuk diterapkan dalam kurikulum TK.

Adapun pertanyaan yang disiapkan sebagai kuis dalam permainan engklek tradisional inovati sebelum anak mulai melompat yaitu: 1. Sebutkan rukun iman yang pertama? 2.

sebutkan rukun Islam yang kedua? 3. coba menghitung dengan bahasa Arab 1 sampai 10? 4. cobalah menghitung dengan bahasa Inggris 1 sampai 10? 5. sebutkan nama malaikat yang tugasnya menyampaikan wahyu? dan seterusnya. Dengan menggunakan permainan Engklek inovatif ini dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh dan juga pengetahuan (kognitif) anak, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan kognitif dengan melakukan permainan ini dengan teknik kuis ringan menyenangkan dan kosa kata (pertanyaan) yang digunakan sudah sering diperdengarkan kepada anak sehingga anak dapat menjawab dengan hati yang menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini merupakan studi yang sistematis, dengan tujuan utama adalah melakukan tindakan perbaikan dan membangun pengetahuan atau teori seputar tindakan. Penelitian dilakukan melalui model PTK dengan kolaborasi bersama guru pendamping. Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di TK IT Sahabat Al-Qur'an yang terletak di Jalan Lintas Wonosari I Aek Kanopan Kecamatan Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara, Sumatera Utara. Dalam penelitian ini, pengamatan dan pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang disesuaikan dengan tujuan perbaikan yang telah dirancang, mengingat pencapaian tingkat penelitian ini menjadi fokus utama dalam pengumpulan data.

Subjek atau partisipan penelitian ini diambil dari 1 orang guru dan Peserta didik usia 5-6 tahun di TK IT Sahabat Al-Quran T.P 2022/2023 yang berjumlah 19 orang anak. Partisipan yang dipilih dan dilakukan observasi awal dan dari observasi yang dilakukan peneliti 70% dari partisipan masih perlu distimulus Kemampuan kognitifnya. Tindakan Penelitian awal penulis mengenalkan permainan engklek tradisional yang biasa dimainkan anak-anak bersama temannya di rumah, yaitu berupa gambar petak dan lingkaran menyerupai gambar orang dan mengenalkan cara dan aturan mainnya. Dari tindakan ini penulis mengobservasi ketertarikan anak dalam memainkan permainan engklek dan mengenal bentuk bentuk dari gambar engklek tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi

pengetahuan dasar islami anak Usia Dini. Hasil yang diperoleh pada saat observasi prasiklus digunakan sebagai pembanding untuk kegiatan pada siklus selanjutnya melalui bermain engklek tradisional inovatif engklek dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada wali kelas tentang proses pembelajaran yang biasa dilakukan pada siswa kelompok B di TK IT Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan.

Peneliti membuktikan dengan cara mengamati anak melalui kegiatan tanya jawab seputar rukun Islam dan bermain tebak angka Arab menggunakan kartu angka dengan siswa. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dapat diketahui beberapa siswa tidak hafal rukun Islam dan rukun iman dan belum mengenal angka Arab serta nama-nama nabi dan juga malaikat. Kegiatan mengenal rukun iman dan rukun Islam belum begitu akrab di telinga mereka karena masih awal tahun ajaran baru sehingga hanya beberapa anak yang sudah di tahun ke dua saja yang mengetahui rukun iman dan rukun Islam dan juga nama nabi dan rasul juga malaikat. Hasil pengamatan dari kegiatan tanya jawab dan juga tebak angka di TK IT Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan sebelum dilakukan tindakan siklus pertama dapat dilihat nilai rata-rata prasiklus yaitu 39 dan hasil penelitian prasiklus dapat diuraikan BSB sebanyak 4 siswa dengan persentase BSB 21% siswa yang mencapai BSH sebanyak 6 orang dengan persentase 32% dan siswa yang mencapai MB ada 3 orang dengan persentase 16% sedangkan siswa yang dikatakan BB ada 6 orang anak dengan persentase 32%. Penelitian harus dilakukan perbaikan atau tindakan selanjutnya yaitu melakukan siklus 1 pada siswa Kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari tindakan prasiklus yang telah dilaksanakan. Berbagai upaya akan dilakukan sebagai tindakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa. Adapun persiapan yang dilakukan yaitu: menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); menyiapkan media Pembelajaran engklek tradisional inovatif; Guru menyiapkan lembar kertas penilaian dan Lembar observasi aktivitas siswa.

Setelah melakukan beberapa persiapan dan melengkapi lembar observasi penelitian, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu mengetahui rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan rasul juga malaikat dan juga berhitung dalam bahasa Arab melalui permainan tradisional inovatif engklek. Setelah memberikan petunjuk permainan maka peneliti melakukan

kesepakatan aturan saat bermain bersama anak, tujuannya agar anak dapat bermain dengan teratur dan mempersilahkan anak untuk bermain secara mandiri, untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan tradisional inovatif engklek.

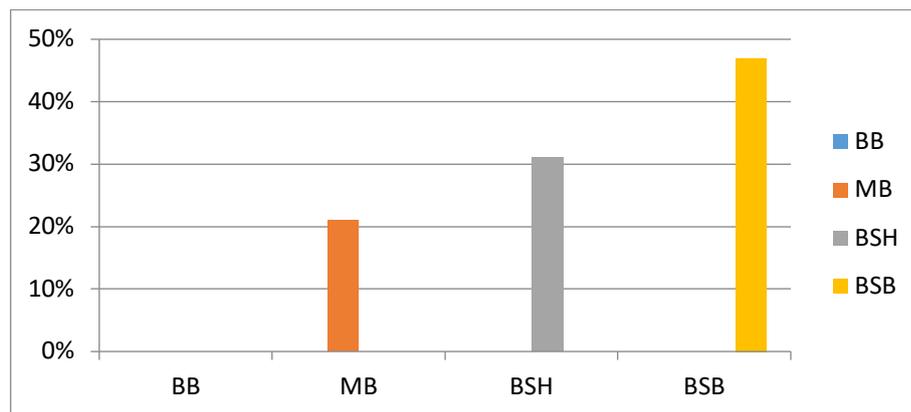
Selanjutnya setelah kegiatan bermain selesai peneliti mengajak anak untuk berdiskusi tentang permainan yang telah mereka lakukan dan siswa mampu mengungkapkan perasaannya secara mandiri dan evaluasi tentang permainan yang dilakukan hari ini. Dalam penelitian siklus I ini peneliti bertindak sebagai guru saat proses pembelajaran dan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa. Pengamatan dilakukan saat tindakan kelas dilakukan. Hasil pengamatan menjadi dasar refleksi bagi penyusunan program selanjutnya. Dalam kegiatan permainan engklek tradisional inovatif gambar engklek yang di cetak dispanduk dan setiap petak engklekyang berwarna berisi pertanyaan (kuis) dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menarik minat siswa dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa tentang pengetahuan dasar islami yaitu rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan rasul, nama malaikat dan juga menghitung dalam bahasa Arab.

Peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru melalui permainan engklek tradisional inovatif. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas pembelajaran guru yang digunakan sebagai hasil penelitian secara khusus terhadap siswa. Berdasarkan observasi aktivitas guru kegiatan pembuka, inti, *recalling* dan penutup. Penilaian ini disesuaikan dengan kriteria penilaian dan skor yang diperoleh oleh guru kelas saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui permainan engklek tradisional inovatif masih mulai berkembang, oleh sebab itu harus dilakukan lebih maksimal lagi agar nilai observasi kegiatan pembelajaran guru dalam permainan tradisional inovatif engklek dapat lebih meningkat lagi.

Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tradisional inovatif engklek dimulai dengan beberapa kegiatan yaitu Guru mengajak anak bernyanyi tentang rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan rasul serta nama malaikat, Guru meminta anak untuk bermain kartu angka arab dan melafadzkan bahasa arab angka angka tersebut dan Guru dan anak bermain tebak tebakan urutan rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan rasul serta nama malaikat. Setelah beberapa kegiatan awal telah diuraikan di atas kemudian guru mengajak anak untuk bermain engklek tradisional inovatif yang telah disediakan dan siswa dapat mendengarkan, melihat, menyimak dan memahami langkah kegiatan main yang diberikan oleh

guru saat bermain. Aktifitas pembelajaran guru nilai presentesenyanya yaitu 69% dengan nilai rata-rata 2,75. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu mencapai 78 hasil penelitian pada siklus I ini masih dikatakan BB sebanyak 0 siswa dengan persentase 0% siswa yang masih dikatakan MB sebanyak 4 siswa dengan persentase 21%, siswa yang dikatakan BSH sebanyak 6 siswa dengan persentase 31% dan siswa yang dikatakan mencapai BSB sebanyak 9 siswa dengan persentase 47%. Peneliti harus melakukan perbaikan dan tindakan selanjutnya yaitu Siklus II pada siswa Kelompok B TK IT Sahabat Al-Qur'an.



Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Nilai rata-rata dari 19 siswa pada siklus I adalah 66. Walaupun capaian rata-rata dari prasiklus sampai siklus I mengalami peningkatan, akan tetapi masih perlu peningkatan lagi agar mencapai 90 (BSB) Berkembang Sangat Baik. Maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukan siklus II pada siswa TK IT Sahabat Al-Qur'an.

Dari hasil kemampuan Kognitif (Pengetahuan Islami Dasar) pada tabel diatas maka aspek yang telah diamati oleh peneliti di kelompok B yaitu:

1. Siswa yang dapat mengenal rukun Islam, rukun iman, nama nabi (rasul) dan malaikat dan mengenal angka Arab yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) 4 orang, siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 15 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 0 yang berarti 0 %.
2. Siswa yang mampu menyebutkan rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan malaikat dan angka Arab 1-10 yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) 8 orang, siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 11 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 9 orang yang berarti 47%.
3. Siswa yang mampu menebak angka sesuai dengan lambang bilangannya /urutannya yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk

dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) 4 orang, siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 6 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 0 yang berarti 0%.

Berdasarkan grafik siswa yang mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) yang diperoleh pada siklus I, mengenal rukun Islam, rukun iman, nama nabi (rasul) dan malaikat dan mengenal angka Arab masih 0%, Menyebutkan rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan malaikat dan angka Arab 1-10 mencapai 47%, Menebak angka sesuai dengan lambang bilangannya /urutannya juga masih 0%. Nilai yang diperoleh pada siklus I secara aspek keseluruhan siswa yaitu: 78 dapat dikatakan MB (Mulai Berkembang).

c. Pelaksanaan Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II akan diuraikan pada 4 komponen yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi. Adapun langkah-langkah perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu: mempersiapkan media bahan ajar yang akan di ajarkan kepada siswa di kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an; Membuat lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kondisi anak ketika pembelajaran berlangsung; Membuat lembar Evaluasi dan Mengelompokkan siswa secara khusus terutama kepada siswa yang perkembangannya lambat, peneliti melakukan pendekatan khusus secara individu.

Peneliti menginformasikan tema dan sub tema hari ini.mengajak siswa berhitung dan mengenal lambang bilangan angka arab 1-10 dan mengulanya beberapa kali. setelah itu peneliti menanyakan kepada siswa apakah mainan kesukaan mereka dan bagaimn cara bermainnya. Kemudian peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, 2 kelompok bermain engklek tradisional inovatif terlebih dahulu, 1 kelompok bermain kartu angka dan 1 kelompok lain bermain mencocokkan benda sesuai lambang bilangannya.

Peneliti memberikan motivasi kepada siswa bahwa permainan engklek adalah permainan yang menyenangkan dan dapat dilakukan siapa saja dan memberikan motivasi berupa hadiah apabila melakukan permainan dengan tertib dan bisa menjawab pertanyaan dengan benar, berupa tepuk tangan dan pujian terhadap siswa, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain dan selalu mengikuti peraturan yang ada.

Setelah melakukan tos untuk memilih kelompok mana terlebih dahulu yang bermain maka siswa dipersilahkan untk bermain secara bergantian di kelompok yang bermain. Siswa yang bermain terlebih dahulu melemparkan gacuk yang di pegang ke kotak pertama dan menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut. Sebutkan rukun islam yang pertama? Maka siswa langsung menjawab. Jika siswa pertama dapat nejawab pertanyaan dengan benar maka permainan dapt dilanjutkan dengan melompat (engklek) ke kotak ke 2 dan seterusnya hingga

sampai bagian atas dan kembali lagi kebawah, namun bila siswa pertama tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada akan dilanjutkan oleh temannya yaitu pemain yang kedua dan begitu seterusnya. Dari kegiatan ini peneliti dapat mengetahui sejauh mana perkembangan aspek kognitif siswa di bandingkan dengan yang telah dilakukan di siklus I.

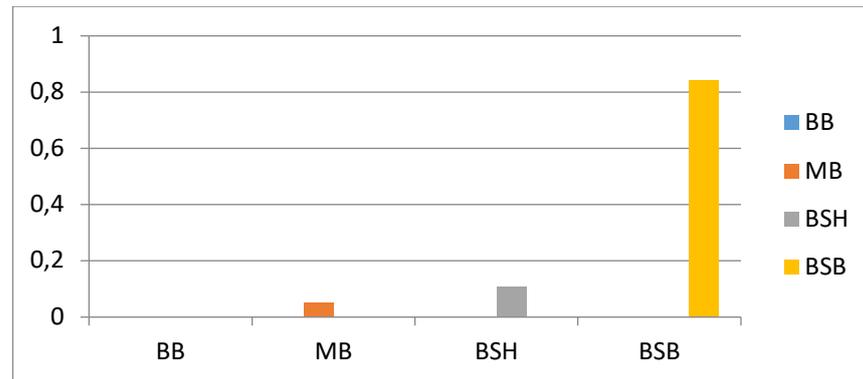
Sementara di kelompok yang bermain kartu angka Arab dan mencocokkan benda dengan lambang bilangannya anak bermain mandiri, apabila mereka telah selesai maka mereka melakukan permainan secara bergantian sambil menunggu giliran mereka untuk bermain engklek. Siswa yang bermain kartu angka secara mandiri telah mampu bermain dengan benar dan jika ada beberapa siswa yang masih perlu di bantu maka peneliti mengarahkan dan membiimbing anak siswa agar dapat melakukan kegiatannya dengan baik. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan kognitif siswa melalui bermain kartu angka arab dan juga mencocokkan benda sesuai lambang bilangannya.

Berdasarkan observasi aktivitas guru pada siklus II. Kegiatan pembuka, inti dan penutup. Penilaian ini disesuaikan dengan kriteria penilaian skor yang diperoleh oleh guru kelas saat kegiatan pembelajaran didalam kelas melalui permainan engklek tradisional inovatif sudah dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tradisional inovatif engklek dimulai dengan beberapa kegiatan yaitu Guru mengajak anak bernyanyi tentang rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan rasul serta nama malaikat, Guru meminta anak untuk bermain kartu angka arab dan melafadzkan bahasa arab angka angka tersebut dan Guru dan anak bermain tebak tebakan urutan rukun islam,rukun iman,nama nabi dan rasul serta nama malaikat. Setelah beberapa kegiatan awal telah diuraikan diatas kemudian guru mengajak anak untuk bermain engklek tradisional inovatif yang telah disediakan dan siswa dapat mendengarkan, melihat, menyimak dan memahami langkah kegiatan main yang diberikan oleh guru saat bermain. Aktifitas pembelajaran guru nilai presentesnya yaitu 94% dengan nilai rata-rata 3,75. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran yang diberikan guru baik dari pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup dapat ditunjukkan dengan sikap guru dalam proses pembelajaran, penguasaan kegiatan bermain engklek tradisional inovatif. Pada kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru sudah termasuk dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada siklus II yaitu mencapai 87 hasil penelitian pada siklus II ini sudah dikatakan BB sebanyak tidak ada dengan persentase 0% siswa yang masih dikatakan MB sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%, siswa yang dikatakan BSH sebanyak 2 siswa dengan persentase 11% dan siswa yang dikatakan

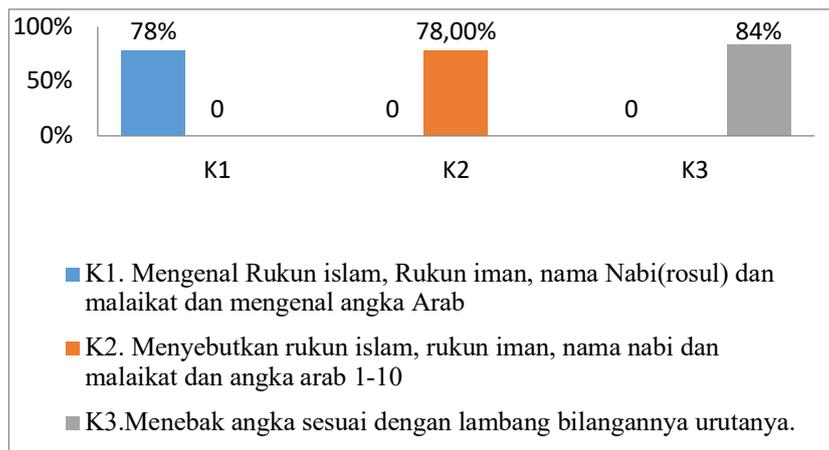
mencapai BSB sebanyak 16 siswa dengan persentase 84%.



Gambar 2. Grafik Persentase Hasil Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Nilai rata-rata dari 19 siswa pada siklus II adalah 87. Tindakan pada siklus II sudah mencapai kriteria yang di harapkan yaitu 80 maka sudah dikatakan BSB di kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an. Dari hasil kemampuan Kognitif (Pengetahuan Islami Dasar) pada tabel diatas maka aspek yang telah diamati oleh peneliti di kelas Makkah yaitu:

1. Siswa yang dapat mengenal rukun Islam, rukun iman, nama nabi (rasul) dan malaikat dan mengenal angka arab yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 4 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 15 orang siswa yang berarti 78%.
2. Siswa yang mampu Menyebutkan rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan malaikat dan angka Arab 1-10 yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) tidak ada, siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 4 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 15 orang yang berarti 78%.
3. Siswa yang mampu menebak angka sesuai dengan lambang bilangannya/urutannya yaitu: Siswa yang termasuk Penilaian BB (Belum Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria MB (Mulai Berkembang) tidak ada. Siswa yang termasuk dalam kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 3 orang siswa. Hasil perolehan persentase dalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) 16 orang siswa yang berarti 84%.



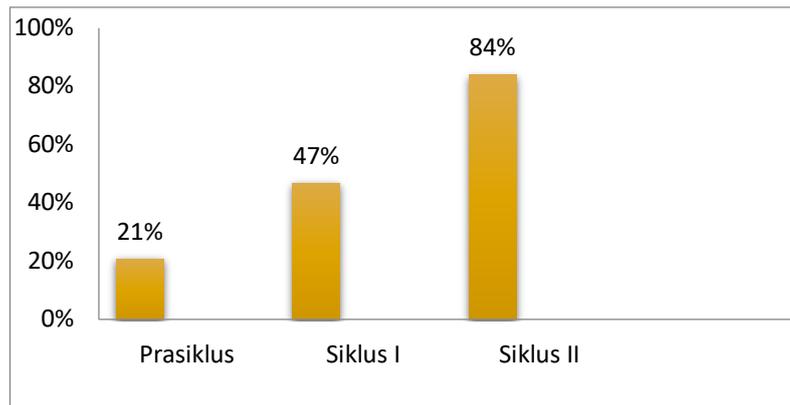
Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Pada Siklus II

Berdasarkan grafik siswa yang mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) yang diperoleh pada siklus II, mengenal rukun Islam, rukun iman, nama nabi (rasul) dan malaikat dan mengenal angka Arab masih 78%, Menyebutkan rukun Islam, rukun iman, nama nabi dan malaikat dan angka Arab 1-10 mencapai 78%, Menebak angka sesuai dengan lambang bilangannya /urutannya mencapai 84%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II secara aspek keseluruhan siswa yaitu: 87 dapat dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik).

d. Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Kognitif

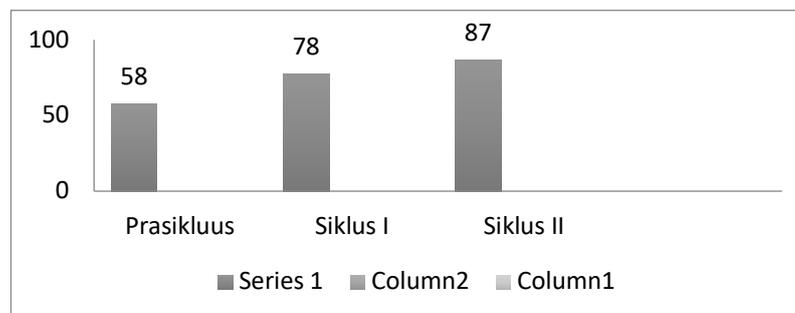
Pada tahap siklus II telah melakukan permainan engklek tradisional inovatif (Pengetahuan Islami Dasar) maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebagai berikut:

Berdasarkan hasil evaluasi belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif (Pengetahuan Islami Dasar) di kelompok B TK IT Sahabat Al-Quran mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-rata yaitu 58 dengan persentase BSB 11% kemudian, pada siklus I nilai rata-rata yaitu 66 dengan persentase 42% selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata yaitu 81 dengan persentase BSB 74%. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa hasil prasiklus dengan kriteria Mulai berkembang, pada siklus I dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan pada siklus II Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan perbandingan hasil peningkatan kemampuan kognitif pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik persentase nilai kemampuan berhitung dan grafik nilai rata-rata kemampuan kognitif prasiklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Persentase Nilai Kemampuan Kognitif pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Data grafik diatas menjelaskan bahwa persentase nilai kemampuan kognitif siswa yang sudah mencapai BSB pada kelas Makkah di TK IT Sahabat Al-Qur'an mengalami peningkatan, peningkatan ini mulai dari prasiklus 21%, siklus I 47% dan siklus II 84%.



Gambar 5. Grafik Rata-rata Nilai Kemampuan Kognitif Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Data grafik di atas menjelaskan bahwa nilai rata-rata kemampuan berhitung pada siswa kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an mengalami peningkatan, peningkatan ini mulai dari prasiklus yaitu 58, siklus I 78 dan siklus II 87.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas Makkah (kelompok B) TK IT Sahabat Al-Quran, dalam kemampuan Kognitif (Pengetahuan Islami Dasar) melalui permainan tradisional inovatif engklek melakukan pengamatan dengan beberapa tindakan, mulai prasiklus, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata dari 19 siswa pada siklus I adalah 78. Walaupun capaian rata-rata dari prasiklus sampai siklus I mengalami peningkatan, akan tetapi masih perlu peningkatan lagi agar mencapai 90 (BSB) Berkembang Sangat Baik.

a. Aktivitas Pembelajaran Guru

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan rencana yang telah dibuat, observasi aktivitas pembelajaran guru yang mencapai 4 kriteria diantaranya: BSB, BSH, MB, dan BB. Hasil observasi aktivitas pembelajaran guru merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan

informasi sebagai bahan objek ukur yang sedang di teliti.

Kesimpulan dari hasil observasi aktivitas pembelajaran guru melalui permainan tradisional inovatif engklek dapat terlihat bahwa adanya peningkatan di Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I memperoleh 69% dengan nilai rata-rata 2,75 dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Selanjutnya pada siklus II memperoleh persentase 94% dengan nilai rata-rata 3,75 dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

b. Aktivitas Siswa

Penerapan permainan tradisional inovatif engklek dapat dilihat dari aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah digunakan melalui permainan tradisional inovatif engklek. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan rencana yang telah dibuat, observasi aktivitas anak yang mencapai BSB.



Gambar 6. Aktivitas Permainan Tradisional Inovatif Engklek

Kesimpulan dari hasil observasi siswa melalui permainan corong berhitung dapat terlihat bahwa adanya peningkatan di siklus I dan siklus I. Pada Siklus I siswa yang memperoleh presentase BSB 47% dengan nilai rata-rata 78 dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan), Selanjutnya, Pada siklus II siswa memperoleh 84% dengan nilai rata-rata 87 dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik).

4. Kesimpulan dan Saran

Peningkatan kemampuan siswa dari Prasiklus, siklus I dan siklus II siswa kelompok B TK IT Sahabat Al-Qur'an memiliki kemampuan berbeda-beda. Namun pada siklus II siswa kelompok B TK IT Sahabat Al-Qur'an mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari kegiatan

Prasiklus nilai siswa paling rendah 50 dan nilai siswa paling tinggi 75. Kemudian, tindakan siklus I nilai siswa paling rendah 70 dan nilai siswa paling tinggi 85. Selanjutnya, tindakan siklus II nilai siswa paling rendah 70 dan nilai yang paling tinggi 90. Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan anak dalam kemampuan kognitif terjadi peningkatan yang baik sehingga mencapai nilai akhir pada siklus II dengan kriteria pencapaian dapat dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 16 orang siswa yang sudah dikatakan BSB.

Setelah penelitian melalui kegiatan permainan tradisional engklek pada kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Quran Aek Kanopan mengalami peningkatan terlihat dalam hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa yang dilakukan siklus II mencapai rata-rata 87 maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional engklek sudah meningkat di kelas Makkah TK IT Sahabat Al-Qur'an Aek Kanopan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Wardah & Anggi Darma Putri. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*. Vol. 1 (2), 104-114. <https://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED/article/view/466/196>.
- Aziz, Mursal et al. 2019. "Kebijakan Majelis Pendidikan Al-Washliyah Dalam Pengembangan Kurikulum Ke-Al Washliyahan Madrasah Aliyah Di Sumatera Utara" dalam *Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 9, No. 1
- Aziz, Mursal & M. Hasbie Ashshiddiqi. (2020). Al-Ittihadiyah Education Development In North Sumatera. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 9 (2), 86-98. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib/article/view/6586/3918>
- Aziz, Mursal et al. (2019). Kebijakan Majelis Pendidikan Al-Washliyah Dalam Pengembangan Kurikulum Ke-Al Washliyahan Madrasah Aliyah Di Sumatera Utara dalam *Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 9, No. 1
- Aziz, Mursal et al. (2020). *Ektrakurikuler PAI (Pendidikan Agama Islam): Dari Membaca Alquran sampai Menulis Kaligrafi*. Serang: Media Madani.
- Aziz, Mursal et al. (2022). Early Childhood Education in the Perspective of the Koran. *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)*, 14 (3), 1131-1138. https://www.int-jecse.net/article/Early+Childhood+Education+in+the+Perspective+of+the+Koran_1936
- Aziz, Mursal. (2021). *Strategi & Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis: Upaya Mewujudkan Pendidikan Agama Islam Yang Religius*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Aziz, Mursal. 2017. "Manajemen Kurikulum dalam Pengembangan Budaya Belajar di Madrasah Aliyah Mu'allimin UNIVA Medan", dalam *Jurnal Ittihad* Vol. 1 No. 2.

- Aziz, Mursal. 2022. *Materi Pembelajaran Aksara Arab Melayu & Tahfizul Qur'an Juz 30*. Malang: Ahli Media Press.
- Indriyani, Dini, et. al. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 9 (3), 349-354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/34164/20540>.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusuma, Wening Sekar et. al. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 6 (2), 67-81. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/14881/5354>.
- Mubarok, Ahmad Aly Syukron Aziz Al & Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 (1), 77-89. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/221>.
- Muharrarman et. al. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7 (2), 1368-1380.
- Nur Laila, Nurhayati. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A di RA Hidayatul Mubtadiin Sipping Pagelaran-Malang. *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 1(1).
- Rozana, Salma. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. Vol 13 (1).
- Tri Riyadi et. al. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Berbasis Tri N Terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 (1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11900/5595>
- Novitasari, Yesi (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia*, Vol 2 (1), <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/2007/1250>
- Firman, Walni & La Ode Anhusadar. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*; Vol. 3. (2). <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/6721/3117>.