

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Azizah (2016: 284) Permainan sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Pada zaman dahulu permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan. Achroni dalam Haris (2016: 16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai cara belajar bagi anak-anak pada masa dahulu, permainan tradisional harus senantiasa dijaga keberadaannya sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang di turunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang.

2.1.2 Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan Engklek

Menurut Montolalu (2005:34) permainan engklek (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet

vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

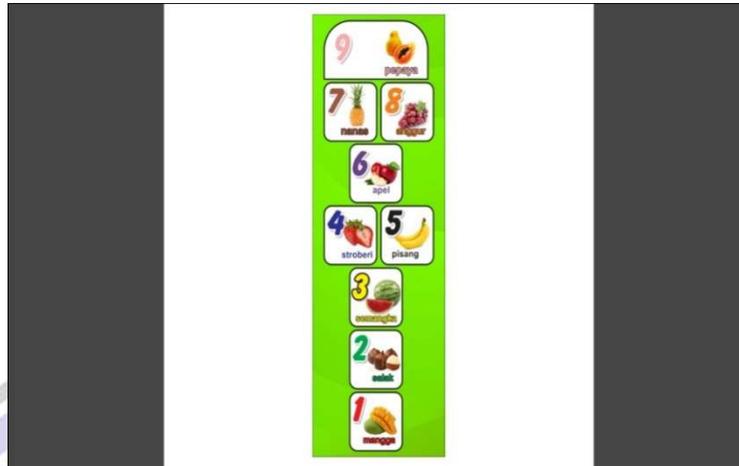
Menurut Dharmamulya (2008:145) permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan engklek, yaitu berjalan dengan satu kaki. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan motorik kasarnya.

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional yang mempunyai sebutan jenis/bentuk yang berbeda disetiap daerah, dengan menggunakan media dan alat sederhana yang berupa gambar persegi empat atau petak yang digambar dilantai ataupun ditanah yang datar, dengan cara bermain melompati garis dengan satu kaki.

b. Permainan Engklek *Jump Number*

Engklek *Jump Number* adalah suatu permainan tradisional engklek yang dimodifikasi sedemikian rupa tetapi tidak meninggalkan ciri khas permainan tradisional engklek tersebut. Engklek *jump number* sama seperti permainan engklek yang dimainkan dengan cara melompati kotak satu ke kotak berikutnya dengan satu kaki diangkat. Permainan engklek *jump number* ini dibuat untuk meningkatkan kognitif anak, salah satunya meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal lambang bilangan 1-9. Dalam permainan engklek *jump number* ini, anak bermain dengan cara melompati kotak satu ke kotak berikutnya sambil menyebutkan lambang bilangan, nama benda sekaligus warna benda yang ada di kotak tersebut. Dengan begitu anak bisa belajar sambil bermain dan anak dapat lebih mudah untuk mengenal lambang bilangan dengan cara belajar yang menyenangkan.

c. Bentuk Engklek *Jump Number*



Gambar 2.1 Engklek *Jump Number*

d. Manfaat Engklek Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

1. Mengenal lambang bilangan 1-9
2. Berhitung angka 1-9
3. Mengenal macam-macam buah
4. Mengenal macam-macam warna
5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
6. Mengenal macam lambang huruf vokal dan konsonan

e. Langkah-langkah Engklek *Jump Number*

Langkah-langkah Implementasi Permainan Tradisional Engklek *Jump Number* Untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Engklek *Jump Number*

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain permainan engklek *jump number*.
- 2) Guru mempersiapkan alat dan bahan permainan engklek *jump number*.
- 3) Anak terlebih dahulu melakukan hompimpa, dan baris sesuai urutannya



Gambar 2. 3Hompimpa

- 4) Anak melempar gaco dan menyebutkan lambang bilangan, nama benda dan warna benda pada kotak mana gaco tersebut jatuh.



Gambar 2. 4 Gaco

- 5) Anak melompati kotak engklek, dari kotak satu ke kotak berikutnya dengan kaki satu diangkat sambil menyebutkan lambang bilangan, nama benda dan warna benda yang sesuai pada kotak engklek tersebut.



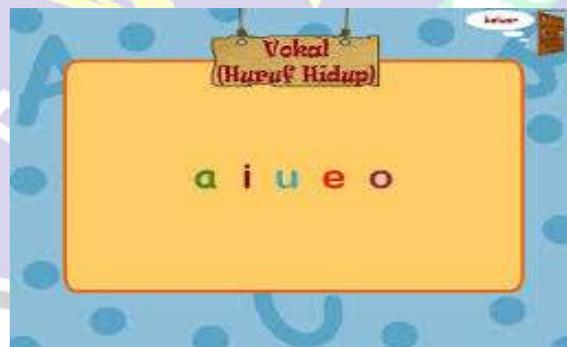
Gambar 2. 5 Anak Melompati Kotak Engklek

- 6) Anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai



Gambar 2. 6 Anak Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan

- 7) Anak mengenal sekaligus dapat membedakan lambang bilangan huruf vokal dan konsonan



Gambar 2. 7 Huruf Vokal



Gambar 2. 8 Huruf Konsonan

2.1.3 Kemampuan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu urutan perubahan yang bersifat saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Dari segi perkembangan kognitif, kemampuan, dan hasil belajar, anak memiliki kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menjalin hubungan sebab akibat untuk menemukan masalah yang ada (Yamin dan Sanan, 2010:150).

Kognitif bisa diartikan menjadi pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa dan daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Kemampuan anak berbeda karena karakteristik anak tidak sama. Menurut Piaget, ada empat tahap kognitif, masing-masing dengan karakteristiknya sendiri. Yakni, gerakan sensorik (0-2 tahun), bedah pra operasi (2-7 tahun), bedah spesifik (7-12 tahun), dan bedah formal (12-18 tahun). Fokus penelitian ini adalah pada perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun pada tahap pra operasi.

Kognitif sering identik dengan intelektual karena proses memiliki banyak implikasi dalam hal konsep yang berbeda yang dimiliki anak-anak

dan kemampuan mereka untuk berpikir ketika memecahkan masalah. Sebab sepanjang hidupnya anak menghadapi berbagai masalah yang perlu diselesaikan. Pemecahan masalah dimulai dengan masalah sederhana dan merupakan langkah pertama dan lebih kompleks bagi seorang anak. Anak mampu memecahkan masalah karena sebelumnya tidak memahami perkembangan keterampilan anaknya.

Faktor kognitif mempunyai peranan yang sangat penting untuk keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan kemampuan mengingat dan berfikir. Kedua hal tersebut merupakan aktivitas kognitif yang harus dikembangkan. Piaget tokoh psikologi kognitif yang memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses perkembangan. Piaget meyakini bahwa anak harus dipandang seperti ilmuan yang sedang mencari suatu jawaban dalam upaya melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi. Misalnya, anak ingin tahu apa yang terjadi jika mendorong sebuah gelas dari meja. Hasil dari eksperimen miniatur tersebut mendorong mereka untuk menyusun teori tentang bagaimana dunia fisik dan sosial berpotensi.

Perkembangan kognitif anak terjadi percepatan pada usia lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat, dan akhirnya konstan pada akhir masa remaja. Oleh karena itu, diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut, karena terdapat peran kematangan dan peran belajar dalam perkembangan tersebut, yang menghasilkan perbedaan individual. Dalam buku Manajemen PAUD (Mulyasa, 2012: 25-27).

Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Dalam aspek perkembangan kognitif anak terdapat faktor-faktor yang yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak antara lain:

- a. Kecenderungan anak yang enggan dalam belajar yang tidak memiliki unsur permainan dan anak yang memiliki pola pikir dan naluri untuk bermain.
- b. Memberikan anak keluasaan dalam bermain dengan adanya metode yang membuat anak tidak tertekan
- c. Dalam usia ini anak cenderung memiliki sifat yang aktif sehingga harus ada pengarahan agar anak mampu mengasah nilai kognitif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak memiliki kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menjalin hubungan sebab akibat untuk menemukan masalah yang ada. Kemampuan kognitif tersebut, perkembangannya juga dipengaruhi oleh peran kematangan dan peran belajar.

2.1.4 Metode Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget, Piaget berfokus pada pembahasan struktur kognitif. Dia mempelajari dan menulis tentang subjek perkembangan kognitif dari tahun 1927 hingga 1980. Tidak seperti psikolog awal, ia menemukan bahwa pemikiran anak-anak tidak hanya kurang matang daripada pemikiran orang dewasa, tetapi juga berbeda secara kualitatif karena kurangnya pengetahuan. Menurut penelitiannya, perubahan tahap perkembangan intelektual individu dan usia juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan individu untuk mengamati pengetahuan (Laura A. Raja: 152). Piaget menyajikan penjelasan tentang struktur kognitif tentang bagaimana anak-anak mengembangkan gagasan tentang dunia di sekitar mereka Loward S. Friedman, dkk, (2006: 59). Teori Piaget sering disebut sebagai epistemologi genetik (*genetic epistemology*). Hal ini dikarenakan teori ini berusaha untuk melacak perkembangan kemampuan intelektual. Genetika mengacu pada pertumbuhan perkembangan, bukan pewarisan biologis (hereditas). (BR Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010:

325).Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STTPA (Standart Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) menjelaskan indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun meliputi :

1. Pembelajaran dan pemecahan masalah
 - a. Menunjukkan kegiatan eksplorasi dan eksplorasi (misalnya apa yang terjadi ketika air tumpah)
 - b. Memecahkan masalah sehari-hari yang sederhana dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial.
 - c. Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks baru
 - d. Menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah (ide, gagasan, hal yang luar biasa)
2. Berpikir logis
 - a. Harap perhatikan perbedaan ukuran: "lebih besar dari atau sama dengan"; "kurang dari"; dan "hampir"
 - b. Berikut adalah beberapa inisiatif untuk memilih tema permainan (misalnya "Berpura-pura bermain seperti burung")
 - c. Buat rencana untuk dieksekusi
 - d. Mengetahui penyebab dan efek lingkungan (hembusan angin menggerakkan daun dan air dapat membasahi barang)
 - e. Mengkategorikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
 - f. Mengklasifikasikan beberapa objek ke dalam kelompok yang sama atau kelompok serupa atau kelompok berpasangan dengan lebih dari satu variasi
 - g. Kenali pola ABCDABCD
 - h. Mengurutkan objek berdasarkan ukuran dari minimum ke maksimum dan sebaliknya.
3. Pemikiran simbolis
 - a. Sebutkan lambang nomor 1sampai 10

- b. Hitung menggunakan simbol numerik
- c. Cocokkan angka dengan tanda angka
- d. Mengenal berbagai jenis simbol vokal dan konsonan
- e. Menyajikan berbagai jenis objek dalam bentuk foto atau tulisan (ada objek pensil, diikuti dengan tulisan dan gambar)

Depdiknas 2007 (dalam Kurniawati, 2014) mengatakan pedoman dalam berhitung merupakan bagian dari matematika, di perlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan menghitung yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga konsep dasar dari pengembangan kemampuan matematika, perkembangan konsep bilangan tampaknya merupakan fungsi perkembangan usia dan pendidikan. Terman dan Merrill menemukan bahwa anak rata-rata yang berusia 4 tahun dapat menghitung 2 benda, rata-rata anak yang berusia 5 tahun dapat menghitung 4 benda dan anak yang rata-rata berusia 6 tahun dapat menghitung 12 benda.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa di usia 4-6 tahun disaat anak belajar bicara sudah di perbolehkan dikenalkan bilangan 1-20. Namun sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan anak harus berlatih berfikir simbolik sehingga dapat memahami dalam menghubungkan bilangan dan simbol bilangan. Sehingga anak akan lebih memahami berhitung ketika anak sudah mengenal bilangan dan operasi bilangan.

Berhitung sendiri adalah bagian matematika dasar yang merupakan acuan dalam kemampuan matematika anak dan menjadi landasan sebelum anak menuju ke pendidikan dasar.

2.1.5 Pengertian Anak Usia Dini

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia 0-6 tahun. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa

yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang 0-6 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik dan tergantung pada tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005:88).

Anak usia dini adalah anak kecil yang memiliki banyak potensi atau kemampuan yang seharusnya dikembangkan. Setiap anak kecil memiliki karakteristik yang berbeda dan tidak sama dengan orang dewasa, anak kecil selalu aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu tentang apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya akan fantasi mereka, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling berpotensi untuk belajar dan mengenal hal yang baru (Sujiono, 2011:6).

Menurut para ahli psikologis menjelaskan istilah anak usia dini sebagai individu yang berbeda yang memiliki ciri-ciri yang tampak dari psikologis anak selama masa kanak-kanak awal, diantaranya usia kelompok, usia meniru, mencari jati diri dan usia kreatif (Santrock, 2011:7). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah suatu kelompok anak yang unik dan disetiap anak mempunyai karakteristik yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini memiliki rentang usia 0-6 tahun, dan pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam 6 aspek perkembangan yaitu, Nilai agama dan moral, Fisik motorik, Kognitif, Sosial emosional, Seni dan Bahasa.

2.1.6 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Permendikbud No.1 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2014 mengemukakan bahwa pendidikan anak usia merupakan suatu jenjang pendidikan yang dilakukan sebelum pendidikan dasar dengan upaya

pembinaan yang ditujukan kepada anak yang baru lahir sampai anak usia 6 tahun.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini untuk persiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini yaitu anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan adalah hubungan pribadi antara seorang pendidik dan seorang siswa. Didalam klub, terjadi komunikasi antar masing-masing individu. Ketika hubungan ini dinaikkan ke tingkat hubungan pendidikan, itu menjadi hubungan antara pendidik dan karakter anak, yang pada akhirnya menciptakan tanggung jawab pendidikan dan otoritas pengasuhan. Pendidikan bertindak untuk kepentingan dan keamanan siswa, dan siswa mengakui dan mengandalkan otoritas pendidikan (Hasbullah, 2012:5).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, bahasa dan komunikasi yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Sujiono, 2009:7).

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk persiapan memasuki jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar dengan upaya pembinaan

anak dari lahir sampai usia 6 tahun, dalam pendidikan ini anak dapat tumbuh dan berkembang melalui 6 aspek perkembangan yakni, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, bahasa dan komunikasi yang tepat agar anak dapat berkembang secara optimal.

2.1.7 Pendekatan Pembelajaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun masalah yang sering kita hadapi adalah realitas perkembangan kecerdasan anak berbeda-beda sehingga kita sebagai pendidik memiliki rasa tanggung jawab untuk mengubah anak-anak yang memiliki kekurangan dalam perkembangan kecerdasannya berkewajiban untuk terus menstimulus anak-anak tersebut agar mampu bersaing dengan teman-temannya, namun tidak membuat anak tersebut terbebani dengan pembelajaran melainkan anak menjadi merasa senang dan nyaman dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai seorang pendidik, kami menemukan bahwa profesionalisme guru bukanlah kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, tetapi kemampuan untuk melakukan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak (Sugiyanto, 2010).

Pendekatan pembelajaran anak usia dini adalah sebagai ajang utama dalam menanamkan suatu pengetahuan terhadap anak Indonesia. Berbagai strategi ketrampilan yang menyenangkan dalam suatu pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal yang menjadi suatu harapan. Strategi pembelajaran dapat diartikan suatu alat interaksi di dalam proses pembelajaran, dengan demikian kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan awal yang diinginkan.

Salah satu pendekatan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan merubah dari yang sulit menjadi lebih mudah dan bisa diikuti oleh anak-anak yaitu dengan melakukan permainan tradisional engklek. Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam mencapai suatu tujuan (Hardianto-Irawan k,2016).

Jadi menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran anak usia dini adalah suatu bentuk pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dengan memodifikasi dan memunculkan ide-ide yang baru atau strategi yang baru dalam suatu pembelajaran. Dengan demikian pendekatan pembelajaran ini menggunakan permainan tradisional engklek yang dimodifikasi sedemikian rupa menjadi permainan tradisional engklek jump number. Karena pada usia ini anak mulai berkembang, anak akan suka dengan sesuatu hal baru yang membuat anak senang dan tidak mudah bosan. Anak akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan guru akan mengetahui sampai mana perkembangan anak tersebut.

2.2 Kajian penelitian yang relevan

Menurut penelitian saudari Dwi Ana Pratiwi, dkk (2017: 2018) yang berjudul tentang "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Tarbiatul Athfal Desa Jaddih Kecamatan Socah Kabupaten Bancaran. Menurut penelitian saudari Wista Rosa pada Tahun 2019 yang berjudul tentang "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Tradisional Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat". Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus 1 melalui permainan engklek modifikasi, sudah mulai meningkat, tetapi belum mencapai hasil yang optimal dan dilanjutkan pada siklus 11 sehingga dapat mencapai hasil yang melebihi KKM, dan mengalami peningkatan yang positif, maka permainan engklek modifikasi telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan engklek modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.

Menurut penelitian saudari Rina Ratnawati (2018) yang berjudul tentang “Implementasi Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini Di BA Aisyah Wonosari Plalangan Jenangan Ponorogo”. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak di BA Aisyah Wonosari sudah mampu menggunakan permainan congklak dalam pembelajaran berhitung.

Menurut penelitian saudari Minah (2018) yang berjudul tentang “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Media Pohon Hitung Dari Tutup Botol Pada Kelompok B (5-6 Tahun) Di BA ‘Aisyah Simo 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2018/2019”. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa melalui media pohon hitung dari tutup botol mengalami peningkatan. Hal ini, dapat ditunjukkan dari presentase kemampuan kognitif siswa mulai dari sebelum tindakan yang termasuk kriteria baik sebesar 29,41%. Pada siklus I yang mengalami peningkatan dari kriteria cukup 59,82%. Pada tindakan siklus II presentase kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan sangat baik yaitu 75%. Jadi penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil, karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75%. Presentase kemampuan kognitif siswa melalui media pohon hitung dari tutup botol kelompok B di Bustanul Athfal ‘Aisyah Simo I Jenangan Ponorogo sudah memenuhi kriteria sangat baik yaitu sebesar 82,35%.

Selanjutnya menurut penelitian saudari Siti Istikomah (2021) yang berjudul tentang “Penerapan *games motoric skill* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa Bustanul Athfal Aisyah Wonokerto”. Berdasarkan hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa anak aktif ketika kegiatan pembelajaran motorik kasar terutama pada permainan *Games Motoric Skill*, dan sudah terlaksana sesuai dengan RPPM dan RPPH. Berdasarkan hasil proses penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Games Motoric Skill* sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari aspek perkembangan motorik kasar siswa BA Aisyah Wonokerto

meningkat dengan dengan bagus. Terbukti anak sudah sangat mahir dalam melaksanakan permainan *Games Motorik Skill* dan anak mahir dalam permainan motorik kasar yang lainnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan berhitung. Selain meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan engklek juga meningkatkan motorik kasar anak. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti “Implementasi Permainan Tradisional Engklek *Jump Number* Untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK BINA PUTRA.

