PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

SKRIPSI

OLEH :

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

OLEH :

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Halida M.Pd	**Lukmanulhakim, S.T., M.Pd**
NIP.197405222006042001	**NIP. 198612102014041002**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal:

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Halida M.Pd	**Lukmanulhakim, S.T., M.Pd**
NIP. 197405222006042001	**NIP. 198612102014041002**
Penguji I	**Penguji II**
Dian Miranda, S.Pi., M.A	**Siska Perdina, M.Pd**
NIP. 198407222008012005	**NIP. 98408022023212034**

Mengetahui,

Ketua Prodi PG-PAUD

Dian Miranda, S.Psi., M.A.

NIP.198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Halida M.Pd	**Lukmanulhakim, S.T., M.Pd**
NIP.197405222006042001	**NIP. 198612102014041002**

Mengetahui,

Ketua Prodi PG-PAUD

Dian Miranda, S.Psi., M.A.

NIP.198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT TERHADAP CAPAIAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PRIMANDA UNTAN

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM F1121211023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Halida M.Pd	**Lukmanulhakim, S.T., M.Pd**
NIP.197405222006042001	**NIP. 198612102014041002**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Sriwahyuni Nasution

NIM : F1121211023

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 22 Mei 2024

Yang Membuat pernyataan,

ANGGI SRIWAHYUNI NASUTION

NIM. F1121211023

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 *pretest* dan *posttest*). Pengumpulan data menggunakan pendekatan eksperimental, yang terdiri dari (1) observasi terhadap perkembangan kognitif anak, (2) pemberian permainan tradisional Tapo' Pipit untuk mengukur pengaruhnya terhadap capaian 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 kelas B1 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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Tapo' Pipit Terhadap Capaian Aspek Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan". Skripsi ini disidangkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Halida, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Lukmanulhakim, S.T, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dian Miranda, S.Psi., M.A., selaku Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN yang telah memberi bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat penyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Luhur Wicaksono, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kegururan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam penggunaan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Staf Akademik Serta Administrasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, yang telah membantu selama proses perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Pihak Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi.

8. Untuk ibu saya, saudara, dan keluarga peneliti, yang memberikan doa, dukungan, motivasi yang membangun, dan materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Tahun 2021 yang telah memberi dukungan, semangat, bantuan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan kepada peneliti mendapat limpahan rahmat dari Tuhan yang Maha Esa. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 22 Mei 2024

Anggi Sriwahyuni Nasution

F1121211023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

E. Variabel Penelitian 8

F. Definisi Operasional 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 12

A. Kajian Teori 12

1. Kefektifan Permainan Tradisional 12

2. Aspek Perkembangan Kognitif 22

B. Penelitian Relevan 36

C. Hipotesis Penelitian 40

BAB III METODE PENELITIAN 41

A. Desain Penelitian 41

B. Populasi Dan SampeL 42

1. Populasi 42

2. Sampel.....43
C. Teknik Pengumpulan Data.....44
1. Teknik Pengumpulan Data.....44
2. Alat Pengumpulan.....45
D. Instrumen Penelitian.....47
E. Analisa data..... 50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 53
A. Hasil Penelitian 53
B. Analisa Data..... 57
C. Pengujian Hipotesis..... 62
D. Pembahasan..... 66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran..... 79
DAFTAR PUSTAKA.....80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian One-Group Pre-Test Post-Test Design…..	42
Gambar 1	Anak Belajar Bersama Di Kelas…….	90
Gambar 2	Anak Belajar Memecahkan Masalah Bersama-Sama…….	90
Gambar 3	Anak Menyusun Puzzle……...	91
Gambar 4	Anak Mencocokan Gambar Baju Adat Dengan Rumah Adat…….	91
Gambar 5	Anak Menghitung Berapa Jumlah Gambar Jumlah Pada LKA……	91
Gambar 6	Anak Bermain Ular Naga Panjang……..	92
Gambar 7	Anak Bermain Ular Naga Panjang……..	92
Gambar 8	Anak Bermain Kucing Dan Tikus……...	93
Gambar 9	Anak Bermain Kucing Dan Tikus……...	93
Gambar 10	Anak Bermian Tapo’ Pipit……..	94
Gambar 11	Anak Bermian Tapo’ Pipit……..	94
Gambar 12	Anak Bermian Tapo’ Pipit……..	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian…… 43

Tabel 3.2 Indikator Capaian Pekembangan……... 46

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen hasil observasi dan daftar rating scale permainan tradisional Tapo' Pipit dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun…….. 48

Tabel 4.1 Lembar observasi Rating Scale Pre-test Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Permainan Tapo' Pipit..... 57

Tabel 4.2 Lembar observasi Rating Scale Post-test Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Permainan Tapo' Pipit……..... 59

Tabel 4.3 Hasil rata-rata pretest dan posttest……..…….. 64

Tabel 4.4 Hasl Uji Paired Samples T-Test…….…… 64

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk……..…….. 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada permainan tradisional tapo' pipit……..	83
Lampiran 2	Lembar observasi Rating Scale Pre-test aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada permainan tradisional tapo' pipit…….……..	85
Lampiran 3	Lembar observasi Rating Scale Post-test aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada permainan tradisional tapo' pipit…..……...	88
Lampiran 4	Dokumentasi kegiatan anak saat di berikan stimulasi aspek perkembangan kognitif pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik…….	90
Lampiran 5	Dokumentasi kegiatan anak saat di berikan stimulasi permainan tradisional ular naga panjang serta kucing dan tikus……...……..…	92
Lampiran 6	Dokumentasi kegiatan anak saat di berikan stimulasi permainan tradisional Tapo' Pipit…….…….	94

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan Capaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak *Pretest* dan *Posttest*……..……..…… 58

Grafik 4.2 Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*…….. 60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Selain itu, PAUD juga bertujuan untuk melakukan intervensi dini dalam mengembangkan potensi yang terpendam serta mendeteksi secara dini kemungkinan adanya gangguan perkembangan pada anak (Mursid, 2015).

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 (2018), 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.

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. Menurut Zaini Alif 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”. Pakar budaya Huizinga dalam

Irfani (2019) menyatakan bahwa “permainan tradisional adalah puncak dari segala kebudayaan.” 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.

Prisia dan Handoyo (2014) 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. 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. 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 (2012), prinsip dasar permainan tradisional Tapo’ Pipit adalah mencari teman yang bersembunyi. Achroni (2012) 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.

Aspek perkembangan 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 (Masnipal, 2013). 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.

Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa dengan permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Sebagaimana dari sebuah penelitian yang dilakukan Firoziah dan Andrisyah dengan judul "Enhancing Cognitive Abilities Through Hide and Seek Games in Group A at TKQ Assholihiyyah" menunjukkan bahwa permainan Tapo’ Pipit mampu memicu perkembangan kognitif anak. 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.

Berdasarkan hasil pengamatan selama dua minggu di TK Primanda Untan, peneliti menemukan bahwa permainan tapo’ pipit belum cukup familiar dengan anak-anak di kelas B1 kemudian capaian aspek perkembangan kognitif anak di 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 1-50 di papan tulis. Dari 11 anak yang diamati, hanya 9 di antaranya yang dapat melakukan hal tersebut dengan benar, sedangkan sisanya masih mengalami kesulitan. Berdasarkan temuan ini, peneliti berninat mengadakan penelitian mengenai " Pengaruh Permainan Tradisional Tapo’ Pipit Terhadap Capaian Aspek Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan”.

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah umum pada penelitian ini adalah " Bagaimana Pengaruh Permainan Tradisional Tapo' Pipit Terhadap Capaian Aspek Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan "

2. Masalah Khusus

a. Bagaimanakah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum di berikan permainan tradisional tapo' pipit di TK Primanda Untan?

b. Bagaimanakah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesudah di berikan permainan tradisional tapo' pipit di TK Primanda Untan?

c. Bagaimanakah pengaruh permainan tradisional tapo' pipit terhadap capaian aspek perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Tapo' Pipit Terhadap Capaian Aspek Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum di berikan permainan tradisional tapo' pipit di TK Primanda Untan.

2. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesudah di berikan permainan tradisional tapo’ pipit di TK Primanda Untan.
3. Pengaruh permainan tradisional tapo’ pipit terhadap capaian aspek perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi salah satu rujukan yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan perkembangan wawasan ilmu pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional Tapo’ Pipit serta dapat memberikan informasi dan fakta-fakta tentang peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan tradisional Tapo’ Pipit.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan keilmuan peneliti tentang pendidikan anak usia dini berupa permainan tapo’ pipit untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun serta mendapatkan pengetahuan yang baru khususnya tentang pengaruh permaianan tradisional tapo’ pipit terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dan calon guru untuk menambah pengetahuan dalam peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional tapo’ pipit serta

sumbangan pemikiran untuk mampu membangun pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua dalam menambahkan pengetahuan dalam memberikan stimulasi pembelajaran anak melalui permainan tradisional tapo' pipit yang dapat mengembangkan kognitif pada anak.

d. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dengan masyarakat luas serta dapat memberikan pengalaman dalam bermain tradisional tapo' pipit sekaligus meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Independent Variable sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor,dan antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mepengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat) (Sugiyono, 2019). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional tapo' pipit.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2019) Dependent Variable sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai

variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, peneliti memberikan sebuah penjelasan dari setiap variabel-variabel agar tidak menimbulkan salah pengertian dalam menafsirkan beberapa istilah penting yang digunakan dalam judul penelitian. Penjelasan tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda antara pembaca dan peneliti. Adapun istilah yang di maksud adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif dalam penelitian ini diartikan dengan capaian belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, berpikir simbolis, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan permasalahan sederhana saat permainan tradisional Tapo' Pipit yang dalam penelitian ini. Perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mampu:

a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
c. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan

d. Menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah.

2. Permaianan Tradisional Tapo' Pipit

Permainan tradisional Tapo' Pipit merupakan permainan mencari dan bersembunyi. Permainan ini merupakan permainan yang sangat umum dimainkan dan dikenal oleh berbagai negara. Permainan ini dapat dimodifikasikan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Permainan tradisional Tapo' Pipit merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia. Dalam permainan ini, seorang anak bertindak sebagai "penyembunyi" yang bersembunyi di suatu tempat, sementara anak-anak lainnya mencoba menemukannya. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan banyak manfaat kognitif dan perkembangan sosial. Beberapa aspek kognitif yang terlibat dalam permainan tapo' pipit antara lain:

a. Peningkatan kemampuan berhitung: dalam permainan tapo pipit, anak-anak biasanya menghitung langkah atau gerakan. Ini membantu mengembangkan kemampuan berhitung dasar dan pemahaman konsep angka.
b. Pengembangan strategi: pemain harus memikirkan strategi untuk menghindari lawan atau menangkap lawan. Ini melatih kemampuan berpikir strategis dan perencanaan.
c. Meningkatkan daya ingat: anak-anak perlu mengingat aturan permainan dan posisi pemain lain. Ini membantu meningkatkan kemampuan memori jangka pendek dan jangka panjang.

d. Pemahaman spasial: permainan ini melibatkan gerakan dalam ruang tertentu, membantu anak mengembangkan pemahaman spasial dan orientasi. Anak-anak perlu memahami ruang dan posisi untuk menemukan tempat yang baik untuk bersembunyi atau menemukan pemain yang bersembunyi.
e. Pengambilan keputusan cepat: pemain harus membuat keputusan cepat saat bermain, melatih kemampuan berpikir cepat, pengambilan keputusan, dan untuk memutuskan di mana harus bersembunyi atau cara terbaik untuk menemukan pemain yang bersembunyi.
f. Pemecahan masalah: anak-anak belajar memecahkan masalah sederhana selama permainan, seperti bagaimana menghindari tertangkap atau cara terbaik untuk menangkap lawan.
g. Pemahaman sebab-akibat: permainan ini membantu anak memahami hubungan sebab-akibat dari tindakan mereka dalam permainan.
h. Kreativitas: anak-anak sering memodifikasi aturan atau menciptakan variasi dalam permainan, merangsang kreativitas dan pemikiran inovatif.
i. Pemahaman aturan: belajar dan mengikuti aturan permainan membantu anak mengembangkan pemahaman tentang struktur dan sistem.

Permainan tradisional seperti tapo pipit sangat berharga dalam mendukung perkembangan kognitif karena menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terintegrasi. Permainan ini melibatkan berbagai aspek kognitif sekaligus, seperti yang dijelaskan oleh teori kecerdasan majemuk Howard Gardner.