**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *BANGJONINGTEH* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Siti Fauziah**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email:

[Siti.17010684045@mhs.unesa.ac.id](mailto:Siti.17010684045@mhs.unesa.ac.id)

**Dewi Komalasari**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email

[dewikomalasari@unesa.ac.id](mailto:dewikomalasari@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dalam bentuk sarana hiburan yang mengandung banyak nilai edukasi dan sangat identik dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Penelitian ini dilatar belakangi oleh mulai punahnya permainan tradisional dan belum adanya penelitian terdahulu yang mengembangkan permainan tradisional *bangjoningteh* ini. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D *(Research and Development)* dengan pendekatan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilakukan melalui uji kelayakan produk dan uji keefektifan produk. Uji kelayakan produk dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji keefektifan produk dilakukan dengan uji coba kepada 6 anak usia 5-6 tahun. Hasil uji kelayakan oleh ahli media memperoleh persentase pada aspek kesesuaian sebesar 84%, aspek kemudahan sebesar 89,3%, dan aspek kemenarikan sebesar 89,6% sehingga perhitungan keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 88,4%, sedangkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh persentase pada aspek kerelevanan dengan kebutuhan anak yaitu sebesar 86,6% dan aspek kriteria tujuan pembelajaran yaitu sebesar 86%, sehingga dengan perhitungan keseluruhan mendapatkan l persentase sebesar 86,4%, maka dapat dikatakan pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* layak untuk digunakan. Hasil implementasi produk permainan yang ditujukan kepada 6 anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai persentase 81,6% maka dapat dikatakan pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* efektif untuk digunakan. Implikasi pada penelitian ini yaitu pada aspek kebermanfaatan yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak, dimana anak dapat berpikir secara simbolik dari adanya benda konkrit yang terbentuk melalui pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* yang menarik untuk dimainkan oleh anak.

**Kata Kunci:** permainan tradisional, *bangjoningteh*, perkembangan kognitif

*Abstract**Traditional games are one of the cultural heritages in the form of entertainment facilities that contain a lot of educational value and are very synonymous with the world of children, namely the world of play. This research was motivated by the extinction of traditional games and the absence of previous research that developed this traditional game of bangjoningteh. This research method uses the type of research R&D (Research and Development) with the ADDIE model approach (Analysis, Design, Development, implementation, Evaluation). This research was conducted through a product feasibility test and product effectiveness test. The product feasibility test was carried out by means of a validation test by media experts and material experts, while the product effectiveness test was carried out by testing on 6 children aged 5-6 years.. The results of the feasibility test by media experts obtained a percentage of the suitability aspect of 84%, the convenience aspect of 89.3%, and the attractiveness aspect of 89.6% so that the overall calculation obtained a percentage of 88.4%, while the results of the feasibility test by material experts obtained the percentage on the aspect of relevance to the needs of children is 86.6% and the aspect of the criteria for learning objectives is 86%, so with the overall calculation getting a percentage of 86.4%, it can be said that the development of traditional games of bangjoningteh is feasible to use. The results of the implementation of game products aimed at 6 children aged 5-6 years obtained a percentage value of 81.6%, it can be said that the development of traditional Bangjoningteh games is effective to use. The implication of this research is on the aspect of usefulness that can have a positive impact on children's cognitive development, where children can think symbolically from the existence of concrete objects formed through the development of traditional Bangjoningteh games that are interesting for children to play.* ***Keywords:*** *traditional games, bangjoningteh, cognitive development*

**PENDAHULUAN** Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, oleh sebab itu memberikan rangsangan yang maksimal bagi anak di usia-usia tersebut sangat diperlukan. Menurut Montessori dalam buku yang ditulis oleh Sujiono (dalam Maqfiroh, 2020) berpendapat bahwa pada usia dini merupakan periode sensitif di masa keemasan anak yang dimana anak mulai peka dalam menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan yang diberikan oleh lingkungannya.

Anak usia dini membutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai aspek perkembangan fisik maupun psikis secara optimal diantaranya yaitu perkembangan moral-agama, perkembangan sosial-emosional, perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, serta perkembangan kognitif. Salah satu cara untuk memberikan stimulasi kepada anak dapat diawali dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan serta pembelajaran yang akan diterapkan kepada anak usia dini, dengan lebih menekankan pada perkembangan kognitif yang baik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningrum, dkk (2014) yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran bagi anak usia dini lebih banyak dipengaruhi oleh faktor yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak sehingga faktor kognitif tersebut mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan dalam belajar anak karena sebagian besar aktivitas belajar anak sangat erat hubungannya dengan masalah mengingat dan berfikir.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif adalah proses secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir yang berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di salam susunan saraf pusat atau otak (Sofyan, 2018:37). Teori perkembangan kognitif Piaget juga menjelaskan bagaimana anak dapat beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya (Fitriana, 2018). Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Santrock (dalam Masnipal (Novita, 2018) yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bagi anak melibatkan bagaimana anak dapat berpikir untuk melihat dunia dengan mempelajarinya.

Berdasarkan Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini memberikan catatan terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek perkembangan kognitif bahwa lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dibagi menjadi tiga bagian, yaitu lingkup belajar dan pemecahan masalah, lingkup berfikir logis, dan lingkup berfikir simbolik (Permendikbud, 2014).

Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif di atas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan adalah lingkup perkembangan simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak mulai dapat menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya.

Menurut Mutiah (2015) berpikir simbolik merupakan suatu tahap berpikir anak dalam membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan berpikir simbolik tersebut akan mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Aktivitas untuk berpikir dan mengingat yang ada dalam diri anak akan saling bersinergi dalam perkembangan kognitif baik itu dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf, maupun lambang bilangan. Sedangkan

Tahap berpikir simbolik termasuk ke dalam tahap belajar mengenal konsep untuk memahami suatu objek namun tidak bergantung pada objek yang nyata. Tahap berpikir simbolik ini sangat penting untuk dipelajari bagi anak karena akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan masa depannya. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget mengenai perkembangan kogitif bahwa anak akan beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya (Pertiwi Dkk, 2018)

Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 serta berbagai macam simbol benda di kehidupan sehari-hari meskipun ia sudah mampu untuk berhitung secara berurutan dan sudah mampu memahami warna dan gambar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursyamsiah, dkk (2019) bahwa kemampuan berpikir simbolik dari pengamatan kepada 20 anak kelompok B RA Al-Fauziah masih rendah. Hal ini dengan melihat hasil dari persentase kemampuan berpikir simbolik anak yang hanya mencapai 38,5% dari persentase minimal 77%. Masih banyak anak hanya mencapai kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) yang menunjukkan bahwa pada saat anak menjawab atau melakukan hal yang diminta oleh peneliti harus dibantu atau dicontohkan, dan masih harus diingatkan.

Oleh karena itu, pemberian stimulasi kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik tidak hanya dapat dilakukan dengan bimbingan belajar intensif yang monoton kepada anak. Karena di usianya yang masih sangat dini, akan memungkinkan bagi anak untuk mudah bosan saat belajar. Sehingga kegiatan belajar bagi anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang identik dengan dunia anak seperti dengan bermain. Melihat pada penelitian yang dilakukan oleh Setyawati dan Komalasari (2015) bahwa melalui kegiatan bermain dapat menarik minat anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20 sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat melalui kegiatan tersebut.

Rahmawati (2010:3) menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas anak yang dilakukan dengan gerakan atau perbuatan tertentu untuk mendatangkan rasa puas, senang, dan gembira. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan yang dikemukakan oleh Agus Mahendra (dalam Thobroni dan Mumtaz, 2011:42) salah seorang pengajar di Universitas Terbuka bahwa bermain merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan keriangan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga seseorang akan cenderung bergairah. Kegairahan tersebut dapat memudahkan timbulnya inspirasi bagi anak usia dini sehingga dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu beragam bentuk permainan diciptakan untuk menghibur dan juga sebagai sarana belajar anak saat berada di lingkungan rumah maupun berada di lingkungan sekolah. Ragam permainan tersebut berbentuk mulai dari permainan tradisional dengan alat main yang terbuat dari bahan alam, plastik, sampai permainan dengan model digital. Akan tetapi, sebagai seorang pendidik anak usia dini juga perlu dalam mengajarkan kepada anak didik mereka tentang adanya suatu permainan tradisional yang dimainkan sewaktu kecil dengan cara menghadirkannya di sekolah.

Permainan tradisional merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan kegiatan belajar yang baru bagi anak saat ini. Selain itu upaya tersebut dapat mengajarkan anak untuk mengenalkan serta melestarikan budaya yang berkembang di masyarakat yaitu tentang permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal lingkungan masyarakat dalam suatu daerah. Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan yang lain diantaranya yaitu: (1) permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya; (2) permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal; (3) permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu (Rahmawati, 2010:7).

Menurut Rahmawati dan Destarisa (2016:21) permainan tradisional dapat dimainkan dengan memakai alat dan yang tidak memakai alat. Diantara contoh permainan tradisional dengan memakai alat adalah *engklek*, lompat tali, *congklak*, *gathengan*, dan *bekelan*. Sedangkan contoh permainan tradisional yang tidak memakai alat adalah *gobak sodor*, *bentengan, cublak-cublak suweng, jamuran, dan bangjoningteh*.

*Bangjoningteh* adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan dengan tanpa memakai alat. Permainan tradisional *bangjoningteh* berkembang dan dimainkan oleh anak-anak di masyarakat suku jawa. Kata *bangjoningteh* diambil dari kata dalam bahasa jawa yaitu tentang nama-nama warna diantaranya adalah *bang* (*abang*=merah) - *jo* (*ijo*=hijau) – *ning* (*koneng*=kuning) – *teh* (*puteh*=putih). Permainan *bangjoningteh* ini biasa dimainkan oleh 6 orang anggota dalam permainan. Permainan *bangjoningteh* ini dimainkan tanpa memerlukan alat dan bahan karena permainannya hanya dimainkan dengan jari-jemari. Dahulu, permainan *bangjoningteh* ini sering sekali dimainkan bersama-teman-teman di lingkungan sekolah saat jam istirahat. Selain itu juga dimainkan bersama teman-teman di lingkungan tempat tinggal saat setelah pulang dari sekolah. Cara memainkannya sangat sederhana dimana 6 anak yang akan bermain akan memilih warna dengan pilihan warna merah, hijau, kuning, putih, biru, dan hitam. Selanjutnya anggota kelompok yang warnanya keluar terakhir, ia akan melakukan tantangan berupa aktivitas fisik yang ditentukan dalam kelompok bermain. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk dapat berhasil dalam melakukan suatu tantangan dan dapat melakukan tantangan dengan baik.

Pada saat anak bermain *bangjoningteh,* anak akan memperoleh stimulasi dalam hal berpikir secara simbolik melalui urutan, kata, dan warna. Sejalan dengan pendapat menurut Bruner dan Piaget (dalam Slamet, 2015) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak dimana anak dapat belajar untuk memahami objek, orang, dan situasi yang ada di lingkungannya. Sehingga dalam permainan ini anak akan dapat memahami suatu warna yang ditentukan dalam permainan hanya dengan membayangkannya tanpa melihat langsung penampakan warna tersebut. Implementasi dari perilaku anak dalam berpikir logis dan simbolik dapat terlihat saat anak mampu melafalkan warna yaitu *bang-jo-ning-teh-ru-reng* sesuai pola dan urutannya serta anak mampu untuk mengenal warna hanya dengan membayangkan tanpa harus melihat penampakan warna secara langsung.

Setelah melakukan survei ke beberapa anak usia 5-6 tahun di sekitar lingkungan tempat tinggal, ternyata masih banyak anak yang belum mengenal adanya permainan tradisional *bangjoningteh.* Survei dilakukan dengan wawancara kecil kepada 10 anak usia 5-6 tahun seputar pengetahuan mereka tentang permainan tradisional *bangjoningteh.* Hasil survei menunjukkan bahwa 2 dari sepuluh anak pernah memainkan permainan tradisional *bangjoningteh*, 6 dari sepuluh anak hanya pernah mendengar dan belum pernah memainkan, serta 2 dari sepuluh anak lagi belum pernah mendengar dan memainkan.

Padahal dahulu, permainan tradisional *bangjoningteh* ini merupakan salah satu sarana hiburan yang paling sering dimainkan oleh anak. Bahkan permainan tradisional *bangjoningteh* ini tidak hanya dapat dimainkan di lingkungan rumah tetapi juga banyak dimainkan di lingkungan sekolah saat berada di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut dikarenakan permainan *bangjoningteh* yang cukup mudah dan praktis untuk dimainkan di manapun dan kapanpun sebab hanya dimainkan dengan jari-jemari tanpa menggunakan alat permainan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan permainan tradisional seperti *bangjoningteh* tersebut sudah mulai punah. Ditambah lagi dengan kemajuan peradaban manusia dari segala bidang khususnya teknologi yang terus-menerus berkembang di masyarakat. Perlahan aktivitas yang semula dilakukan secara konvensional sudah mulai dilakukan secara moderen dari arah tradisional menjadi digital. Satu-persatu aktivitas manusia banyak dilakukan secara digital salah satunya adalah aktivitas bermain anak. Alat dan bahan permainan sudah tergantikan dengan adanya tombol yang dapat dipencet pada komputer serta layar yang dapat disentuh pada *gadget*. Anak akan dipastikan lebih memilih untuk bermain melalui kedua media elektronik tersebut karena lebih menarik, bervariasi, dan praktis. Penggunaan perangkat teknologi oleh anak untuk bermain *game* hampir semua orang tua dengan persentase sebanyak 94% menyatakan bahwa anak mereka terbiasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*, sedangkan sisanya mengatakan bahwa anak mereka tidak terbiasa berinteraksi dengan permainan elektronik (Delima dkk, 2015).

Dengan demikian perkembangan kognitif anak secara tidak langsung juga akan terganggu dengan adanya aktivitas bermain secara digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk (2020) diperoleh hasil bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* pada aspek perkembangan kognitif menyebabkan terhambatnya perkembangan kognitif anak dalam hal mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak terutama dalam berpikir simbolik yang memerlukan kemampuan otak untuk dapat berpikir dan mengingat dengan baik.

Selain itu penggunaan *gadget* sebagai alat bermain anak dapat menimbulkan keterbatasan dari segi pengetahuan dikarenakan anak akan mengalami kesulitan dalam belajar mengenal beberapa hal secara konkrit disamping media dan alat permainan pada *gadget* hanya berupa gambar dua dimensi yang tidak dapat dipegang dan dimainkan secara langsung. Oleh karena itu perlu melakukan suatu pengembangan pada permainan tradisional *bangjoningteh* sebagai upaya untuk mengembangkan aspek kognitif anak dalam berpikir simbolik.

Pengembangan permainan *bangjoningteh* ini dilakukan tanpa mengubah atau menghilangkan aturan dan urutan secara keseluruhan dalam proses bermainnya. Pengembangan permainan dilakukan dalam beberapa hal diantaranya yaitu: (1) segi alur permainan dengan memasukkan unsur kegiatan bermain dengan tema profesi; (2) segi ketersediaan

bahan permainan; (3) segi sistem pemberian *reward* pada proses permainan.

Berdasarkan teori tentang perkembangan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik, maka dalam pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* ini harus dapat disusun sebuah permainan yang sesuai dengan usia dan indikator pencapaian perkembangan tersebut. Selain itu, dengan melihat fakta dari penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Prima (2019) menunjukkan bahwa Terjadi peningkatan perkembangan berpikir simbolik anak sebesar 22,22% dari Siklus I ke Siklus II. Artinya, penerapan permainan *congklak Bali (maciwa)* dapat meningkatkan perkembangan berpikir simbolik anak. Karena permainan tersebut dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai petunjuk guru dengan salah satu bentuk kegiatannya adalah menunjuk benda-benda konkrit.

Dengan demikian, pada permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan ini disusun alur dan sintaksis permainan yang sejalan dengan tujuan dari pengembangan permainan yang akan dicapai yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sebelum disusun sintak permainannya, terlebih dulu menyusun indikator yang sesuai dengan aspek penilaian yang akan dicapai anak dalam kemampuan berpikir simbolik. Penyusunan aspek penilaian dan indikator pencapaian perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak mengacu dari teori menurut Iriana dan Piaget dalam penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah (2020).

Pada butir aspek penilaian yang ke-1 dan ke-2 mengacu dari teori menurut Iriana (2016:207) yang menjelaskan bahwa aspek kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik dapat diukur dari kemampuan anak dalam merepresentasi mental atau menggunakan simbol-simbol dengan indikator seperti kata-kata, angka, dan gambar. Menyesuaikan dengan penelitian, maka indikator berpikir simbolik yang dapat diambil adalah berupa indikator representasi mental dengan simbol gambar dan warna. Sedangkan pada butir aspek yang ke-3 mengacu dari teori menurut Piaget (dalam Allen 2010:29) yang menjelaskan bahwa aspek kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik dapat diukur dari kemampuan anak pada tahap pra-operasional dimana salah satunya adalah indikator tentang kemampuan anak dalam mengategorikan objek.

Menyesuaikan dengan tahapan permainan, maka disusunlah sintak permainan yang sesuai dengan aspek penilaian dan indikator diantaranya yaitu: (1) tahap mengacak kepingan kayu berwarna, dimana pada tahap ini kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik yang terbentuk adalah kemampuan representasi mental anak dalam mengenal kepingan warna yang dipilih ; (2) tahap memeragakan profesi, dimana pada tahap ini kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik yang dapat terbentuk adalah kemampuan dalam menjelaskan simbol gambar sesuai tujuan, kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda konkrit berupa properti main utama sesuai gambar yang ditentukan, serta kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda konkrit berupa properti main pelengkap untuk mengasah keampuan anak dalam berpikir secara kreatif di luar ketentuan ; (3) tahap menebak hasil peragaan profesi, dimana pada tahap ini kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik yang dapat terbentuk adalah kemampuan anak dalam mengenal gambar profesi dari hasil peragaan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Shofiyatun dan Nirmala (2018) mengemukakan bahwa aspek perkembangan kognitif anak akan dapat berkembang ketika anak akan mengetahui bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan jumlah alat permainan. Dengan demikian, maka dalam pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* ini perlu dilakukan pemunculan media secara nyata dengan bentuk tiga dimensi agar anak dapat memegang dan memainkan alat permainan secara konkrit.

Selanjutnya dengan mengganti sistem pemberian tantangan pada permainan *bangjoningteh* yang awalnya dengan tantangan berupa hukuman yang sedikit menyakiti fisik bagi anggota yang kalah diganti tantangan yang mengedukasi yaitu dengan memeragakan profesi. Melalui tahapan bermain tersebut anak akan dapat menetapkan makna simbolik pada benda-benda nyata untuk dapat diterjemahkan oleh pikirannnya dalam merepresentasikan interpretasi atau penafsiran mereka sendiri dari sebuah benda (Latif dkk, 2013:67). Sejalan dengan pendapat menurut Hasnidah (2015:36) yang menyatakan bahwa media dalam permainan banyak memberikan dampak positif bagi anak, baik berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun berhubungan dengan kreativitas. Media yang dimunculkan tersebut antara lain berupa: (1) kepingan kayu berwarna dalam proses menentukan secara acak siapa yang kalah, (2) kepingan kayu bergambar profesi dalam proses pemilihan tantangan secara acak bagi yang kalah, (3) alat atau properti permainan yang dibedakan menjadi dua, yaitu properti main utama dan properti main pelengkap sesuai dengan kepingan gambar profesi diambil secara acak.

Keunggulan dari pengembangan permainan tersebut adalah dengan melihat permainan yang semula hanya dimainkan menggunakan jari dalam modifikasinya dilakukan dengan memunculkan media permainan yang dapat mendukung proses permainan secara nyata yang dapat disentuh dan dimainkan oleh anak sehingga mendukung anak untuk dapat berpikir simboli melalui benda konkrit. Penggantian dari segi proses pemberian tantangan dalam permainan juga dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami simbol dari gambar dan benda. Dimana saat bermain *bangjoningteh* ini seluruh anak akan terlibat dalam permainan. Ada anak yang terlibat sebagai peraga profesi dan ada anak yang terlibat sebagai penebak peragaan profesi. Anak yang memeragakan akan memilih alat atau properti permainan setelah membaca kepingan simbol gambar profesi untuk diperagakan, sedangkan anak yang menebak akan membaca peragaan profesi yang dilakukan teman. Adanya sistem pemberian *reward* pada permainan tersebut dapat menambah daya tarik anak dan mendorong semangatnya untuk bermain *bangjoningteh*.

Selain itu juga pengembangan permainan *bangjoningteh* ini sangat efektif untuk dijadikan sebagai referensi permainan bagi seorang guru pendidikan anak usia dini dalam menghadirkan suatu permainan yang inovatif agar anak didik mereka dapat belajar sambil bermain sesuai dengan tema pembelajaran yang ada di sekolah. Sesuai dengan pendapat dari Rahmadani dkk (2017) bahwa guru dapat bertindak sebagai fasilitator yang mampu memberikan alternatif kegiatan belajar dengan menggunakan permainan tradisional, sehingga anak-anak juga dapat mempelajari berbagai permainan yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningtyas dan Fauziah (2018) memeroleh data yang menunjukkan bahwa sebanyak 1 orang guru (2,5%) tidak pernah menerapkan permainan tradisional, sebanyak 31 guru (77,5%) menerapkan 1-2 permainan tradisional, sebanyak 7 guru (17,5%) menerapkan 3-4 permainan tradisional, dan 1 guru (2,5%) menerapkan lebih dari 4 permainan tradisional. Sehigga sebagian besar guru telah menerapkan permainan tradisional sebagai bentuk media pembelajaran bagi anak usia dini.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian tersebut dilakukan dengan merancang suatu produk yang digunakan dalam proses pendidikan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE *(Analisis-Design-Development-Implementation-Evaluation)* yang diadaptasi dari Branch (2009:19) dalam Nasrullah dan Reza (2020) berpendapat bahwa ADDIE merupakan suatu pengembangan produk dengan menggunakan suatu konsep. Pendekatan penelitian dengan model ADDIE memiliki proses yang sederhana dengan tahapan yang sistematik dalam mewujudkan suatu program pengembangan produk untuk proses penelitian.

Alasan peneliti menggunakan model tersebut adalah karena tahapan dalam model ADDIE yang sistematik, bersifat umum, mudah dipahami dan diimplementasikan, serta sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan salah satunya adalah pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan sebagai bentuk permainan yang dapat mengedukasi dan menstimulasi perkembangan kognitif yang ada pada diri anak usia 5-6 tahun.

Penelitian pengembangan dari permainan tradisional *bangjoningteh* dilakukan dengan dua tahap uji, yaitu uji kelayakan dan uji keefektifan permainan. Subjek uji kelayakan adalah validator ahli media dan ahli materi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan serta bahan perbaikan atau revisi atas produk permainan yang dikembangkan. Sedangkan untuk subjek uji keefektifan produk dilakukan dengan uji coba produk permainan kepada 6 anak usia 5-6 tahun di Desa Dukuhtengah, kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo.

Teknik analisis data dilakukan dengan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan yang mempunyai batasan atau skala nilai persentase dengan keterangan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik menggunakan instrumen lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, serta lembar observasi pada saat uji coba produk permainan kepada 6 anak berusia 5-6 tahun.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil masukan maupun saran dari ahli media dan ahli materi saat proses validasi. Adapun acuan tabel skala persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Skala Persentase

|  |  |
| --- | --- |
| **Tingkat Pencapaian** | **Kriteria** |
| X > 80% | Sangat Baik |
| 61 < X ≤ 80% | Baik |
| 41 < X ≤ 60% | Cukup Baik |
| 20 < X ≤ 40% | Kurang |
| X ≤ 20% | Sangat Kurang |

**HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil**

Pengembangan permainan tradisional *Bangjoningteh* dilakukan sesuai dengan prosedur dan tahap penelitian model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Adapun langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis *(Analysis)*

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis. Menurut Satori & Komariah (2014:200) analisis merupakan usaha dalam mengurai suatu permasalahan menjadi bagian-bagian agar dapat tersusun secara jelas untuk kemudian dapat ditangkap maknanya atau dimengerti duduk perkaranya. Pada tahap analisis ini dilakukan dengan mencari berbagai macam permasalahan yang ada di lapangan untuk kemudian dianalisa lebih lanjut dengan mengetahui terlebih dahulu faktor penyebab dari permasalahan yang ada, dan selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat akan permasalahan tersebut.

Diantara permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah mulai punahnya permainan tradisional terutama di kalangan anak usia dini. Padahal permainan merupakan salah satu kegiatan yang erat kaitannya dengan dunia anak salah satunya adalah permainan tradisional *bangjoningteh*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil survei berupa wawancara kecil kepada 10 anak usia 5-6 tahun seputar pengetahuan mereka tentang permainan tradisional *bangjoningteh.* Hasil survei menunjukkan bahwa 2 dari sepuluh anak pernah memainkan permainan tradisional *bangjoningteh*, 6 dari sepuluh anak hanya pernah mendengar dan belum pernah memainkan, serta 2 dari sepuluh anak lagi belum pernah mendengar dan memainkan.

Permainan tradisional seperti *bangjoningteh* tersebut merupakan salah satu permainan yang cukup memiliki nilai-nilai penting di dalamnya. Dimana permainan tersebut mengandung unsur berupa aspek yang dapat mengembangkan kemampuan anak usia diniantaranya dalam lingkup perkembangan kognitif anak. Karena dalam permainan tersebut mengajarkan kepada anak untuk mengenal macam-macam warna secara simbolik melalui jari dengan nama-nama warna dalam bahasa jawa yaitu *bang-jo-ning-teh-ru-reng* (merah-hijau-kuning-putih-biru-hitam).

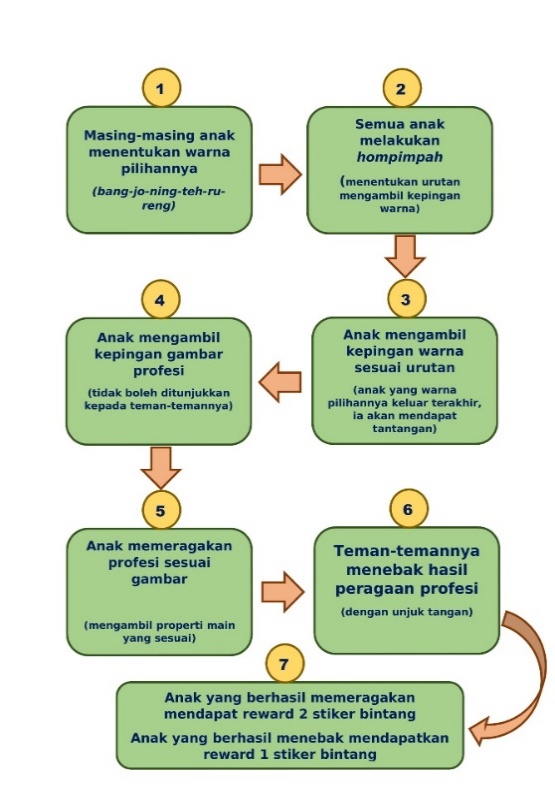
Saat memainkan permainan tradisional *bangjoningteh* tersebut, kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik akan dapat terasah dengan cukup baik mengingat kondisi di lapangan yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam berpikir simbolik masih belum tercapai secara maksimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 serta berbagai macam simbol benda secara konkrit di kehidupan sehari-hari meskipun ia sudah mampu untuk berhitung secara berurutan dan sudah mampu memahami warna dan gambar.

Berdasarkan hasil observasi tentang permainan tradisional *bangjoningteh*, maka dapat diketahui beberapa faktor yang menjadi penyebab ketidaktahuan anak akan keberadaan permainan tradisional. Diantaranya yaitu: (1) kemajuan di bidang teknologi dan informasi, sehingga segala macam aktivitas dilakukan secara digital salah satunya aktivitas bermain anak yang membuat anak lebih memilih bermain dengan *gadget*, (2) sistem permainan tradisional yang kurang menarik minat karena alur yang monoton dan alat permainan yang tidak terfasilitasi sehingga anak lebih memilih untuk bermain dengan gadget yang lebih menarik dan praktis.

Melihat dari permasalahan yang ada di lapangan beserta dengan faktor penyebab dari permasalah tersebut, maka peneliti merancang sebuah pengembangan dari permainan tradisional *bangjoningteh*. Pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* ini dilakukan dengan mengubah sistem permainan yang semula hanya dimainkan dengan jari-jemari menjadi sebuah permainan yang dimainkan dengan adanya media dan properti permainan yang dapat dimainkan secara nyata oleh anak. Selain itu, pengembangan permainan dilakukan dengan menambahkan sebuah tahap permainan berupa tantangan untuk memeragakan profesi sesuai gambar sehingga anak akan terstimulasi kemampuannya dalam berpikir secara simbolik.

1. Perancangan *(Design)*

Tahap kedua dalam penelitian ini yaitu merancang permainan tradisional yang dikembangkan. Jogiyanto (2005) mendefinisikan perancangan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa serta upaya untuk mengatur suatu elemen yang terpisah menjadi kesatuan yang utuh dan berfungsi. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam tahap perancangan adalah mengkaji ulang akan permainan tradisional *bangjoningteh* dari segi alur permainan. Setelah selesai mengkaji, kegiatan selanjutnya adalah merancang tahap-tahap permainan dan media permainan yang akan dimunculkan dalam permainan. Berikut adalah rancangan pengembangan permainan tradisional *Bangjoningteh*:



Bagan 1. Tahap Permainan Tradisional *Bangjoningteh* yang dikembangkan

1. Pengembangan *(Development)*

Tahap ketiga dalam penelitian ini yaitu mengembangkan permainan tradisional *bangjoningteh*. Setiadi (2000) mendefinisikan pengembangan sebagai perubahan strukur dan fungsi yang mengarah kepada perbaikan. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah dilakukan dengan beberapa kegiatan antara lain modifikasi permainan sesuai dengan perkembangan anak dan tujuan permainan, memunculkan bahan permainan sesuai tahap permainan, serta memunculkan properti main sesuai dengan tahap permainan yang dirancang sampai pada penyatuan seluruh bahan dan properti main yang berfungsi sebagai media dalam permainan.

Kegiatan selanjutnya dalam proses pengembangan yaitu mengembangkan instrumen penilaian yang ditujukan kepada validator ahli media dan ahli materi permainan, membuat lembar observasi untuk uji coba permainan kepada anak, dan kegiatan validasi terhadap permainan yang dikembangkan. Dari ketiga instrumen yang diperlukan tersebut, peneliti mengacu pada teori yang berbeda dari beberapa ahli diantaranya yaitu: (1) untuk pengembangan instrumen validasi ahli media diperoleh tiga aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian, aspek kemudahan, dan aspek kemenarikan yang mengacu pada teori menurut Mulyana dan Marlon (dalam Abror, 2012), (2) untuk pengembangan instrumen validasi ahli materi diperoleh dua aspek penilaian yaitu aspek kerelevanan dengan kebutuhan anak dan aspek Kriteria tujuan pembelajaran yang mengacu pada teori menurut Harjanto (dalam Agung P, 2012), (3) untuk pengembangan instrumen observasi uji coba produk permainan kepada anak usia 5-6 tahun diperoleh tiga aspek penilaian yaitu aspek representasi mental dengan simbol warna, aspek representasi mental dengan simbol gambar, dan aspek pengkategorian objek yang mengacu pada teori menurut Iriana (2016:207) dan Piaget dalam penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah (2020) dan kemudian dikembangkan menjadi indikator penilaian sebagai lembar observasi kepada anak.

Berikut merupakan sedikit gambaran media dari permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan :

**Gambar 1**

Toples yang berisi potongan kain flanel dan kepingan warna



**Gambar 2**

Toples berisi potongan kain flanel dan kepingan gambar profesi



**Gambar 3**

Kepingan kayu dengan 6 macam warna



**Gambar 4**

Kepingan kayu dengan 10 macam gambar profesi berbeda



**Gambar 5**

Kumpulan properti main utama dalam permainan

**Gambar 6**

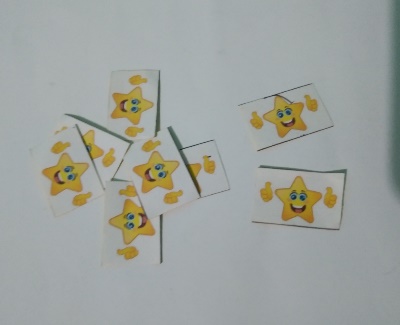
Kumpulan properti main pelengkap dalam permainan

**Gambar 7**

Stiker *reward* bergambar bintang



**Gambar 8**

*Box* untuk Menyimpan Properti Main



Gambar 1. Media Permainan Tradisional *Bangjoningteh*

1. Implementasi *(Implementation)*

Tahap keempat dalam penelitian ini yaitu implementasi atau uji coba atas permainan tradisional *bangjoningteh* yang telah dirancang dan dikembangkan. Gordon (dalam Mulyadi, 2015) menyatakan bahwa implementasi berkenaan dengan berbagai kegiatan yang mengarah pada realisasi suatu program. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah uji coba produk permainan. Uji coba produk permainan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan dikembangkan untuk ditujukan kepada anak secara langsung. Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu 6 anak berusia 5-6 tahun di Desa Dukuhtengah Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo.

1. Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap kelima dalam penelitian ini yaitu evaluasi dari setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi). Prijambodo (2014:16) menegaskan bahwa evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan atau keberhasilan dari suatu program atau proyek. Tahap evaluasi dalam penelitian ini, merupakan tahap akhir dalam penelitian model ADDIE untuk memperbaiki setiap kegiatan yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan.

Evaluasi dari hasil uji kelayakan pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* diperoleh dari masukan dan saran dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Saat melakukan validasi oleh ahli media terhadap produk permainan yang dikembangkan, maka diperoleh beberapa masukan atau saran diantaranya yaitu: (1) penggunaan properti main yang beragam membuat anak sulit untuk membereskan menjadi satu- kesatuan, (2) penggunaan bahan permainan dari *bubble styrofoam* yang dirasa cukup berbahaya untuk dimainkan oleh anak usia dini. Berdasarkan masukan tersebut, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari ahli media pada produk permainan yang dikembangkan yaitu dengan mengurangi jumlah gambar profesi dari 10 macam gambar menjadi 6 macam gambar menyesuaikan dengan jumlah kepingan warna dan secara otomatis juga mengurangi properti permainan yang digunakan. Selain itu, agar memudahkan anak dalam membereskan properti permainan dibuatkan wadah yang terbuat dari kain flanel dan bagian luarnya ditempel stiker bergambar profesi untuk menempatkan setiap komponen properti permainan sebelum dimasukkan menjadi satu ke dalam *box* besar. Revisi produk permainan selanjutnya adalah mengganti *bubble styrofoam* yang ada di dalam toples dengan potongan kain flanel.

Selanjutnya validasi oleh ahli materi terhadap produk permainan yang dikembangkan, diperoleh beberapa masukan atau saran diantaranya yaitu terkait properti yang digunakan dalam permainan sebaiknya menggunakan benda asli karena anak menyukai benda nyata kecuali benda berbahaya dan bermassa berat. Berdasarkan masukan tersebut, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari ahli materi pada permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan yaitu dengan menghadirkan beberapa properti permainan berupa benda asli atau hampir menyerupai benda asli sesuai macam-macam profesi yang dimunculkan dengan mempertimbangkan keamanan dan massa benda.

Evaluasi dari hasil uji keefektifan pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* diperoleh dari munculnya kendala yang terjadi saat melakukan uji coba produk permainan kepada anak usia 5-6 tahun. Diantara kendala tersebut antara lain yaitu: (1) terdapat beberapa anak yang cukup aktif bergerak dan selalu berkeinginan untuk memainkan properti main tanpa instruksi di luar aturan main sehingga memutus konsentrasinya untuk terlibat secara penuh dalam tahap permainan. Hal tersebut disebabkan karena kemunculan properti main yang cukup menarik yang tentunya tidak dimiliki oleh anak di rumah, untuk mengatasinya maka pengaturan tempat duduk perlu diterapkan dengan menempatkan anak tersebut di posisi yang memungkinkan ia tidak dapat meraih properti main untuk dimainkan sehingga konsentrasinya tidak akan teralihkan dan tetap fokus bermain, (2) saat proses permainan berlangsung perlu melakukan simulasi secara berulang karena dari beberapa anak masih belum memahami alur dan sistem permainan karena bagi mereka permainan tersebut masih asing dan tidak pernah dimainkan, (3) dalam melakukan uji coba permainan tradisional *bangjoningteh* kepada 6 anak usia 5-6 tahun perlu adanya pendampingan dari orang tua, atau orang yang lebih dewasa. Karena adanya media dan properti main yang cukup beragam membuat anak cukup kesulitan untuk membereskan properti permainan menjadi satu-kesatuan saat selesai dimainkan.

Setelah permainan tradisional *bangjoningteh* selesai dikembangkan dan divalidasi, maka tahap selanjutnya adalah mengolah hasil perolehan data uji kelayakan dan keefektifan produk. Data hasil uji kelayakan produk diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi melalui instrumen lembar validasi. Hasil perolehan data tersebut disajikan dalam bentuk diagram 1. dan diagram 2. Sebagai berikut:

Diagram 1. Penilaian Ahli Media

Diagram 2. Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil perhitungan dengan perolehan nilai pada aspek kesesuaian yaitu sebesar 84%, aspek kemudahan yaitu sebesar 89,3%, dan aspek kemenarikan yaitu sebesar 89,6%, maka secara keseluruhan perhitungan mendapatkan hasil persentase sebesar 88,4%. sedangkan penilaian dari ahli materi diperoleh hasil perhitungan dengan perolehan nilai pada aspek kerelevanan dengan kebutuhan anak yaitu sebesar 86,6% dan aspek kriteria tujuan pembelajaran yaitu sebesar 86%, maka secara keseluruhan perhitungan mendapatkan hasil persentase sebesar 86,4%.

Data hasil uji keefektifan produk permainan diperoleh dari hasil uji coba kepada 6 anak usia 5-6 tahun melalui instrumen lembar observasi. Hasil perolehan data tersebut disajikan pada diagram berikut ini :

Diagram 3. Penilaian Lembar Observasi Anak

1. Kemampuan anak dalam mengenal kepingan warna yang dipilih

Berdasarkan hasil dari uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar observasi pada indikator kemampuan anak dalam mengenal kepingan warna yang dipilih diperoleh nilai sebesar 95,83% dimana kemampuan yang dilihat adalah saat anak mampu untuk mengenali dan mengingat kepingan warna miliknya dan kepingan warna milik semua anggota permainan dari hasil mengacak warna.

1. Kemampuan anak dalam menjelaskan simbol gambar profesi sesuai tujuan

Berdasarkan hasil dari uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar observasi pada indikator kemampuan anak dalam menjelaskan simbol gambar profesi sesuai tujuan diperoleh nilai sebesar 87,5% dimana kemampuan yang dilihat adalah saat anak mampu menggambarkan suatu perilaku profesi sesuai dengan kepingan gambar profesi yang diambilnya menggunakan properti main yang sesuai.

1. Kemampuan anak dalam memahami gambar profesi dari hasil peragaan

Berdasarkan hasil dari uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar observasi pada indikator kemampuan anak dalam memahami gambar profesi dari hasil peragaan diperoleh nilai sebesar 91,6% dimana kemampuan yang dilihat adalah saat anak mampu menebak dengan tepat hasil peragaan profesi menggunakan properti main yang dilakukan oleh teman.

1. Kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda konkrit sesuai gambar yang ditentukan

Berdasarkan hasil dari uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar observasi pada indikator kemampuan anak menggunakan benda-benda konkrit sesuai gambar yang ditentukan diperoleh nilai sebesar 70,83% dimana kemampuan yang dilihat adalah saat anak mampu untuk memilih dan menggunakan properti main dengan sangat tepat sama persis dengan gambar profesi yang didapatkan.

1. Kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda konkrit secara kreatif di luar ketentuan

Berdasarkan hasil dari uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar observasi pada indikator Kemampuan anak dalam menggunakan benda-benda konkrit secara kreatif di luar ketentuan diperoleh nilai sebesar 62,5% dimana kemampuan yang dilihat adalah saat anak mampu untuk memilih dan menggunakan properti main secara kreatif dan boleh tidak sama persis dengan gambar profesi yang didapatkan.

Dengan demikian uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan perolehan hasil penilaian menggunakan lembar observasi secara keseluruhan mendapatkan hasil perhitungan perolehan nilai sebesar 81,6%.

**Pembahasan**

Pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* telah dikembangkan dengan mengikuti tahap pelitian model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) analisis *(analysis)*, (2) perancangan *(design)*, (3) pengembangan *(development)*, (4) implementasi *(implementation)*, (5) evaluasi *(evaluation)*.

Hasil uji kelayakan pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* dari hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai persentase secara keseluruhan sebesar 88,4%, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase secara keseluruhan sebesar 86,4%. Melihat perolehan nilai persentase keseluruhan dari hasil uji kelayakan tersebut dan menyesuaikannya dengan tabel skala persentasi, maka dapat dikatakan permainan tradisional *bangjoningteh* sangat baik atau layak digunakan dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam beripikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan pendapat menurut Hasnidah (2015:36) yang menyatakan bahwa media dalam permainan banyak memberikan dampak positif bagi anak, baik berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun berhubungan dengan kreativitas.

Sedangkan hasil uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* kepada 6 anak berusia 5-6 tahun mendapatkan nilai persentase secara keseluruhan sebesar 81,6%. Melihat perolehan nilai persentase keseluruhan dari hasil uji keefektifan tersebut dan menyesuaikannya dengan tabel skala persentasi, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* sangat baik atau efektif dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan pendapat menurut Bruner dan Piaget dalam Slamet (2015) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak dimana anak dapat belajar untuk memahami objek, orang, dan situasi yang ada di lingkungannya.

Implikasi pada penelitian ini yaitu pada aspek kebermanfaatan yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak, dimana anak dapat berpikir secara simbolik dari adanya benda konkrit berupa media dan properti pada permainan tradisional *bangjoningteh* yang cukup sesuai serta menarik untuk dimainkan oleh anak.

**PENUTUP Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain sangat erat kaitannya dengan dunia anak. Oleh karena itu pembelajaran untuk anak usia dini terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya diperlukan upaya belajar dengan kegiatan bermain yang tidak hanya bersifat menyenangkan dan menarik tetapi harus dengan kegiatan bermain yang bersifat edukatif dan inovatif.

Hasil uji kelayakan permainan tradisional *bangjoningteh* menggunakan lembar validasi ahli media diperoleh persentase nilai sebesar 88,4% dan dari validasi ahli materi diperoleh persentase nilai sebesar 86,4%. Dengan demikian, dari hasil perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* sangat baik atau layak digunakan dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam beripikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Hasil uji coba pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* kepada 6 anak berusia 5-6 tahun dengan menggunakan lembar observasi diperoleh persentase nilai sebesar 81,6%,. Dengan demikian, maka pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* sangat baik atau efektif dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Keunggulan dari pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* ini terletak pada aspek kebermanfaatan dari segi ketersediaan media dimana permainan tradisional *bangjoningteh* yang dikembangkan tersebut dapat memberikan dampak positif pada anak usia dini, diantaranya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik. Karena anak tidak lagi hanya dapat bermain dan belajar secara simbolik menggunakan media 2 dimensi seperti gambar, tetapi anak dapat bermain dan belajar secara simbolik menggunakan media 3 dimensi berupa properti main yang konkrit untuk dapat dimainkan secara nyata oleh anak.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul pengembangan permainan tradisional *bangjoningteh* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) usaha guru dan orang tua sangat diperlukan dalam meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dengan memberikan kegiatan belajar yang menarik dan inovatif seperti dengan kegiatan bermain saat di sekolah dan dirumah, (2) usaha peneliti dalam penelitian pengembangan ini dirasa masih belum cukup maksimal dikarenakan adanya kendala yaitu pandemi Covid-19 yang mengakibatkan banyak sekali keterbatasan dalam proses penelitian terutama dalam proses pengambilan data yang harus dilakukan secara terbatas pula dengan hanya melibatkan 6 anak berusia 5-6 tahun sehingga diharapkan kondisi seperti saat ini akan segera berakhir agar dapat mendorong peneliti untuk lebih maksimal dalam melakukan penelitian yang akan datang mulai dari memunculkan ide-ide pembelajaran yang bervariasi sampai dengan proses pengambilan data penelitian, (3) diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi guru dan bagi orang tua dalam menyusun kegiatan belajar dan bermain bagi anak usia dini (4) diharapkan hasil dari penelitian ini dapat pula dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan topik penelitian yang sama.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abror, Ahmad Faiq. 2012. Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Sd Negeri Jetis 1. Jurnal UNY. http://eprints.uny.ac.id/8119/3/bab%202-08520244018.

Agung P, Ahmar Dwi. 2012. Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III DI SD Islam Terpadu Ibnu Mas’ud Kulon Progo. Jurnal UNY. https://eprints.uny.ac.id/8597/1/cover%20-%2008108249131

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Jurnal Halaqa. 3(01), 36-37, doi:https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124.

Damayanti, Dkk. 2020. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. Jurnal Perempuan dan Anak. 4(1), 1-22, doi: <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>

Delima, Rosa. 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. Jurnal TISI. 1(1), 2443-2229, doi: <https://doi.org/10.28932/jutisi.v1i1.569>

Fadhilah, Nurul. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. Skripsi. http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/1616

Fitriana, Septi. 2018. Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi perkembangan Kognitif Anak. Jurnal ECIE. 1(2), 133-134, doi: <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/1339>

Hasnidah, 2015. Media Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Luxima Metro Media

Jogiyanto, HM. 2008. Analisis & Desain. Yogyakarta: Andi publisher

Latif, Mukhtar dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Prenadamedia Group

Lestari, Putu Indah dan Prima, Elizabeth. 2019. Balinese Congklak Games, Maciwa, to Improve the Development of Symbolic Thinking in Early Childhood. Jurnal Obsesi. 3(1), 102-109, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.151>

Mulyadi. 2015. Akuntansi Biaya, Edisi 5. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN

Mutiah, Diana. 2015. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana

Nasrullah, Ayu Cahya & Reza, Muhammad. (2020). Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Penelitian. 9(1), 4-5, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>

Novita, Anggria. 2018. Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Atfaluna. 1(1), 13, doi: <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v1i1.769>

Nursyamsiah, dkk. 2019. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. Jurnal Ceria. 2(6), 292-293, https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id

Permendikbud. 2014. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. [*online*]. (https:// portaldik.id, diakses 08 Februari 2021)

Pertiwi, Dwi Ana. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. 5(2), 87, doi: <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/4883>

Prijambodo. 2014. Konsep Monitoring dan Evaluasi. Bogor: IPB Press

Rahmadani dkk. (2017). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children’s Basic Motor Skills. International Conference of Early Childhood EducationIndonesia: State University of Semarang*. 169, <doi:> [https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41](https://dx.doi.org/10.2991/icece-17.2018.41).

Rahmawati, Diah & Destarisa, Rosalia. 2016. Aku Pintar dengan Bermain. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Rahmawati, Eka. 2010. Bermain Asyik Permainan Tradisional. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.

Satori & Komariah. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta

Setiadi, Kartohadikusumo. 2000. Agribisnis dan Budidaya. Jakarta: Penebar Swadaya

Setyaningrum, dkk. 2014. Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan Perkembangan Kognitif pada Anak. Artikel Penelitian. 8(6), 248, doi: http://dx.doi.org/10.21109/kesmas.v0i0.375

Setyawati, Angelia Putri Handini dan Komalasari, Dewi. 2015. Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Lambang Bilangan 10-20 Melalui Bermain Kepik Angka Pada Kelompok B. Jurnal PAUD Teratai. 4(2), 5, https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11588/4482

Shofiyatun dan Nirmala. 2018. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal IJECES. 1(2), 37-38, doi:<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/32406>

Slamet, Suyanto. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT. Jakarta

Sofyan, Hendra. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya. Jakarta: CV.Infomedika

Sulistyaningtyas, Reza Edwin dan Fauziah, Puji Yanti. 2018. The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. Jurnal ICCIE. 326, 433-434, doi: <https://dx.doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>

Thobroni, M & Mumtaz, Fairuzul. 2011. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Jogjakarta: Katahati