



Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini

Nur Aida¹, Muzakki^{2*}, Saudah³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Received: March 14th, 2024; Revised: March 15th, 2024; Accepted: March 15th, 2024; Published: March 19th, 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan tradisional tembak tutus dan peningkatan kognitif anak kelompok abu bakar usia 4-5 tahun dalam penggunaan media permainan tradisional tembak tutus di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan model Kemmis dan MC Taggart; setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Tempat penelitian dilaksanakan di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. Subjek penelitian anak kelompok abu bakar usia 4-5 tahun yang terdiri dari 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kriteria keberhasilan penelitian sebesar 85%, untuk menentukan berhasil atau tidak dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional tembak tutus pada siklus I, perkembangan kognitif anak belum mencapai tingkat perkembangan yang optimal, diadakan perbaikan langkah-langkah penggunaan media permainan tradisional tembak tutus pada siklus II. Selanjutnya dalam perkembangan kognitif anak mengenal pola ABC, dan mengenal lambang huruf, serta menulis huruf yang telah dicontohkan belum berkembang secara optimal pada pra siklus diperoleh hasil sebesar 38,4%. Siklus I hasil rata-rata diperoleh sebesar 62,1%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan atau target yang harus dicapai sebesar 85%, sehingga dilanjutkan lagi pada siklus kedua menghasilkan rata-rata sebesar 93,7% dan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB).

Kata kunci: Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif, Tembak Tutus

Abstract

This research aims to determine the use of the traditional media game Shooting Tutus and improving the cognitive abilities of children in the Abu Bakar group aged 4-5 years in using the traditional media game Shooting Tutus in RA Ar-Raudhah, Hampalit Village, Katingan Regency. This research uses classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles with the Kemmis and MC Taggart models; each cycle consists of four meetings. The research location was carried out at RA Ar-Raudhah, Hampalit Village, Katingan Regency. The research subjects were burnt ash group children aged 4-5 years, consisting of 13 children. Data collection techniques use observation, documentation and interviews. The criteria for research success is 85%, to determine whether the research is successful or not. Based on the results of the research, it was shown that using the traditional game medium Shooting Tutus in cycle I, children's cognitive development had not yet reached the optimal level of development, steps were taken to improve the use of the traditional game media Shooting Tutus in cycle II. Furthermore, in the cognitive development of children, recognizing the ABC pattern, recognizing letter symbols, and writing letters that have been demonstrated have not developed optimally in the pre-cycle, the results obtained were 38.4%. In cycle I, the average result obtained was 62.1%, but had not yet reached the success indicator or target that had to be achieved at 85%, so it was continued again in the second cycle, resulting in an average of 93.7% and the assessment criteria developed very well (BSB).

Keywords: Early Childhood, Cognitive Development, Shoot Tutus

Copyright (c) 2024 Nur Aida, Muzakki, Saudah

* Correspondence Address:

Email Address: muzakki@iain-palangkaraya.ac.id

A. Pendahuluan

Pendidikan awal pada anak usia dini adalah pendidikan yang direncanakan dan diupayakan secara terpadu yang diberikan oleh seorang pendidik atau pengasuhan kepada anak yang berusia antara nol dan enam tahun. Tujuan dari pendidikan awal ini adalah untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mencapai potensi terbaik mereka. (Saleh, 2005: 21–41). Sehingga pada usia ini anak sangat esensial untuk diberikan stimulasi agar aspek salah satu bagian dari perkembangan yang dapat di stimulasi adalah perkembangan kognitif, perkembangan kognitif adalah proses berpikir, termasuk mengingat dan berpikir kritis yang mendasar, yang terjadi dari anak-anak, remaja, dan dewasa. Perkembangan kognitif anak usia dini didefinisikan sebagai tahapan anak untuk berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah. Menurut teori Jean Piaget, kecerdasan seorang anak berkembang seiring dengan pertumbuhannya. Selama perkembangan kognitif, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan atau membangun mental. (Marinda, 2020: 120). Terdapat 4 tingkatan tahapan perkembangan kognitif anak: 1) proses sensorimotor dimulai pada usia 0-2 tahun, 2) tahap pra-operasi pada usia 2-7 tahun, 3) tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, dan 4) tahap operasional formal pada usia 11-15 tahun keatas (Marinda, 2020: 122–126). Sehingga tahapan perkembangan kognitif tersebut sangat pokok untuk di stimulasi sejak sedini mungkin.

Perkembangan kognitif perlu distimulasi agar kemampuan berpikir pada anak dapat meningkat. Misalnya, dengan mengenal konsep ruang, mengklasifikasikan, memahami bilangan, bentuk, lambang huruf, dan ukuran, serta hal-hal lain yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Hijriati, 2017: 43–44). Meningkatkan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan cara penggunaan sebuah media yang bertujuan untuk mempermudah anak dalam memahami suatu pembelajaran, penggunaan sebuah media juga dapat dilakukan dengan strategi bermain sambil belajar, di dalam penggunaan sebuah media dengan strategi tersebut akan memudahkan anak dalam memahami suatu pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan, jika sebelumnya pembelajaran sangat monoton dengan guru hanya memberikan LKS (Lembar Kerja Siswa) saja kepada anak yang menyebabkan anak mudah bosan, dengan digunakannya sebuah media pada saat pembelajaran anak akan senang, dan membuat anak terdorong untuk semangat belajar. Maka dengan penggunaan sebuah media harapannya dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya secara pesat sesuai dengan perkembangan usia anak.

Berdasarkan awal penelitian pada tanggal 13, Juli 2023 di RA Ar-Raudhah Kelompok Abu Bakar usia 4-5 tahun, berjumlah 13 anak terlihat bahwa sebagian anak belum mampu mengenal bentuk dan pola lambang huruf serta anak masih belum mampu dalam menulis huruf yang telah dicontohkan dari hasil observasi dari 13 anak, terdapat 3 anak belum berkembang (BB), 4 anak mulai berkembang (MB), dan 6 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH). Sehingga, sangat penting diperlukannya sebuah media yang menarik minat anak pada saat pembelajaran, agar pembelajaran dapat diterima oleh anak, salah satunya yaitu melalui penggunaan media tembak tatus.

Media tembak tatus adalah sebuah media permainan tradisional khas Kalimantan Tengah, menurut sejarah permainan tembak tatus ini berasal dari wilayah sungai Kahayan dan Kapuas, dari kata "tembak" yang berarti bedil dan "tutus" yang berarti tusuk atau tekan. Media tembak tatus ini dimainkan secara bergantian oleh masing-masing anak, di dalam media tersebut terdapat papan perintah yang berisikan huruf disertai gambar yang memudahkan anak dalam mengenal pola dan lambang huruf, pada papan perintah tersebut terdapat perintah-perintah yang harus dimainkan oleh anak. Pada saat memainkan media tersebut anak diminta untuk menempelkan huruf serta diminta untuk menuliskan huruf-huruf yang telah ditempelkan sesuai dengan tembak pada papan perintah oleh anak. Kelebihan dari tembak tatus ini adalah dapat melatih konsentrasi serta fokus ketepatan

anak, mengembangkan kecerdasan emosi, mengembangkan kecerdasan intelektual dan strategi pada anak, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan melatih kemampuan motorik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media permainan tradisional yaitu dari tembak tutus yang bisa digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan tema “Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”.

B. Tinjauan Pustaka

1. Tembak Tutus

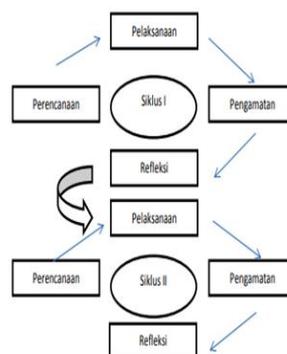
Tembak tutus adalah nama sebuah permainan masyarakat kalimantan tengah. Menurut sejarah, permainan ini berasal dari kawasan sungai kahayan dan kapuas. Bahkan boleh dikatakan permainan ini sekarang sudah menyebar luas ke pelosok Kalimantan Tengah. Tembak tutus berasal dari bahasa dayak ngaju yang terdiri atas dua kata yaitu tembak dan tutus. Tembak artinya bedil dan tutus adalah tusuk atau tekan, jadi tembak tutus adalah nama sebuah permainan yang terbuat dari bahan bambu yang dapat mengeluarkan bunyi letupan. Pada permainan tradisional tembak tutus ini terdapat banyak manfaat salah satunya yaitu meningkatkan kecerdasan intelektual/kognitif pada anak, karena pada permainan tembak tutus ini melatih otak kiri anak dan melatih anak menggunakan strategi serta keterampilan dan keberanian anak dalam menembakan sesuai dengan sasaran yang dituju, (Siahaan & Sundhari, 2019: 128).

2. Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret hingga berfikir secara abstrak (Ibda, 2015: 27). Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Menurut Woolfolk kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan (Putri, 2019: 48). Kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak (Hijriati, 2017: 34). Dengan kemampuan kognitif ini, maka anak dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka. Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya (Maswan, 2013: 69).

C. Metode

Jenis penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang digunakan dengan model Kemmis & Taggart, dilakukan dalam dua siklus, dengan satu siklus mengandung empat kali pertemuan. Hasil dan pembahasan di ilustrasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Kemmis dan Taggart

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan agar bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan tradisional tembak tusus dan peningkatan kognitif anak kelompok abu bakar usia 4-5 tahun di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. Tempat penelitian dilaksanakan di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok Abu Bakar usia 4-5 tahun yang mencakup dari 13 anak. 6 perempuan dan 7 laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Kriteria keberhasilan penelitian sebesar 85%, sebagai dasar untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan dalam penelitian.

D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian setelah pemberian tindakan, terdapat perubahan terhadap perkembangan kognitif anak kelompok abu bakar usia 4-5 tahun di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan. Setelah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan media permainan tradisional tembak tusus, guna untuk meningkatkan kognitif anak mengenal pola ABC, dan lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan.

Selanjutnya pada pra siklus setelah diskusi, peneliti memutuskan siklus kegiatan pertama memperbaiki pembelajaran. Selama observasi, peneliti hanya menggunakan pendekatan bercakap-cakap seperti yang digunakan oleh guru kelas, sehingga anak-anak tidak terlalu banyak bereksperimen dengan apa yang mereka pelajari. Selain itu, peneliti tidak memberikan banyak pengaruh pada anak sebelum aktivitas, sehingga anak dapat bermain sesuka hatinya.

Siklus I peneliti menggunakan metode bermain sambil belajar dengan media permainan tradisional tembak tusus dengan cara atau langkah-langkah yang telah ditetapkan yaitu: a) Seluruh anak diminta untuk duduk rapi sesuai dengan tempat duduknya masing-masing, dan guru memanggil anak sesuai dengan nomor urut absensi kelas. b) Anak yang telah mendapatkan giliran untuk memainkan permainan tembak tusus, diminta untuk menembakkan tusus tersebut kearah papan tema perintah. c) Anak yang sedang menembakkan ke arah papan tema perintah diminta untuk fokus agar tembak tusus yang telah di tembak kan oleh anak sesuai dan tepat sasaran. d) Anak yang telah menembakkan pada papan perintah, diminta untuk menempelkan huruf ke papan perekat, didalam papan perintah terdapat banyak gambar dan kata yang harus dikenakan oleh anak, apabila anak telah menembakkan pada papan perintah, mendapatkan gambar ayam dengan tulisan a_y_a_m, maka anak diminta untuk mencari huruf acak yang telah disediakan dan menempelkan nya pada papan perekat. e) Anak yang telah menempelkan huruf pada papan perekat diminta untuk menuliskan kembali pada buku tugasnya. f) Anak yang telah menyelesaikan tantangan dalam sebuah media permainan tradisional tembak tusus ini maka akan dilanjutkan oleh anak berikutnya hingga selesai. g) Guru memberikan apresiasi pada setiap anak yang telah menyelesaikan tantangan dalam sebuah permainan.

Setelah kegiatan awal peneliti menjelaskan mengenai langkah-langkah awal penggunaan media permainan tradisional tembak tusus, dilanjutkan dengan anak maju kedepan satu persatu sesuai dengan nama yang dipanggil oleh guru setelah itu anak diminta untuk mempraktikkan media permainan dengan langkah-langkah media yang telah di tentukan. Peneliti mengawasi anak selama kegiatan. Setelah kegiatan inti selesai, peneliti menilai dan melanjutkan pada kegiatan penutup yaitu doa. Sebagai ilustrasi pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media permainan tradisional tembak tusus pada Sebelum siklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan Sebelum Siklus



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran siklus I



Gambar 4. Kegiatan pembelajaran siklus II

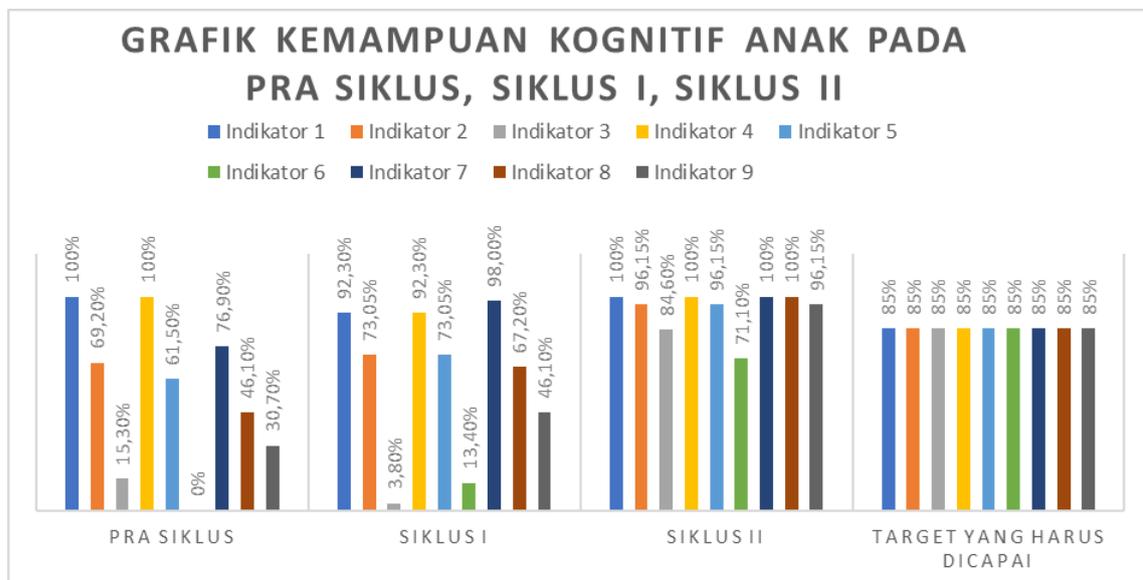
Menurut temuan dari analisis data pada tahap sebelum siklus dilaksanakan pada tanggal 25 September 2023, Pada tahap ini, peneliti mengobservasi kemampuan kognitif yang dimiliki anak, peneliti mengamati kemampuan kognitif anak mengenal pola dan lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan pada kelompok Abu Bakar. Sedangkan pada siklus I dilaksanakan selama empat kali pertemuan mulai dari tanggal 3,16,25 Oktober sampai dengan 2 November 2023, siklus II dilaksanakan pada tanggal 6, 21, 30 November dan 2 Desember 2023. Hasil observasi kemampuan mengenal pola dan lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan pra siklus, siklus I dan II pada tabel 1 menunjukkan hasil anak dengan instrumen lembar observasi dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Rata -Rata Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Abu Bakar Usia 4-5 Tahun

No	Aspek yang dinilai	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mengenal pola ABC	Anak mulai mampu mengenal pola huruf ABC dengan baik	100%	92,3%	100%
		Anak mampu mengenal pola ABC dengan baik	69,2%	73,5%	96,15%
		Anak sangat mampu mengenal pola ABC dengan baik	15,3%	3,8%	84,6%

2	Mengenal lambang huruf	Anak mulai mampu mengenali lambang huruf	100%	92,3%	100%
		Anak mampu mengenali lambang huruf	61,5%	73,05%	96,15%
		Anak sangat mampu mengenali lambang huruf	0%	13,4%	71,1%
3	Menulis huruf yang telah dicontohkan	Anak mulai mampu menulis huruf dengan baik	76,9%	98,0%	100%
		Anak mampu menulis huruf dengan baik	46,1%	67,2%	100%
		Anak sangat mampu menulis huruf dengan baik	30,7%	46,1%	96,15%
		Rata rata	38,4%	62,1%	93,7%
		Indikator Keberhasilan	85%		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tahap pra siklus, perkembangan kognitif anak belum berkembang secara optimal diperoleh hasil rata-rata sebesar 38,4% . setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan penggunaan media permainan tradisional tembak tusus perkembangan kognitif anak meningkat diperoleh hasil rata-rata sebesar 62,1%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan atau target yang harus dicapai sebesar 85%, sehingga dilanjutkan lagi pada siklus kedua, hasil rata-rata diperoleh. Sebesar 93,7%, dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Dapat dilihat melalui tabel gambar grafik presentase peningkatan kemampuan kognitif anak selama pra-siklus, siklus I, dan siklus II dibawah ini:



Gambar 5. Grafik kemampuan kognitif anak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran dengan Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tusus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan, dengan aspek yang dinilai yaitu anak mengenali pola huruf ABC, anak mengenali lambang huruf

serta menulis huruf yang telah dicontohkan perkembangan kognitifnya dapat meningkat secara optimal.

Penggunaan media permainan tradisional pada anak merupakan suatu perwujudan. Kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan bermain permainan tradisional, anak-anak belajar menguasai diri dan mengetahui kekuatan orang lain, sehingga mereka dapat mengatasi masalah dengan strategi yang tepat. (Fitria, 2021: 144). Sejumlah aspek dirangsang untuk berkembang melalui permainan tradisional. Aspek ini termasuk dalam perkembangan motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan karakter. Ketika anak bermain permainan tradisional, aspek-aspek yang distimulasi akan menjadi lebih jelas manfaatnya. (Saribu & Simanjuntak, 2018: 29). Penggunaan sebuah media permainan tradisional tembak tutus dapat merangsang bagian perkembangan anak, salah satunya adalah bagian perkembangan kognitif.

Media permainan tradisional tembak tutus adalah sebuah media yang dipraktikkan dengan cara bermain. Permainan tradisional tembak tutus ini merupakan permainan kompleks dan memiliki banyak manfaat. Permainan ini dapat mengembangkan keterampilan kerja sama, dan tanggung jawab anak, didalam permainan tersebut terdapat media tambahan yaitu papan perintah yang berisikan gambar, kata, dan terdapat tambahan papan perekat dibawah papan perintah serta terdapat huruf acak yang nantinya akan ditempel oleh anak di papan perekat sesuai dengan tembakkan yang telah anak kenakan pada papan perintah melalui permainan tembak tutus, dan jika anak telah menempelkan huruf acak pada papan perekat anak diminta untuk menuliskan kembali kata yang telah anak tempelkan pada papan perekat di buku tugas. Tujuan dari tambahan media tersebut adalah agar anak termotivasi untuk meningkatkan kognitifnya mengenal pola huruf ABC dan mengenal lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan.

Sebagian besar aktivitas belajar bergantung pada berfikir dan mengingat, kemampuan kognitif penting untuk keberhasilan anak. (Lestari & Prima, 2018: 542). Kemampuan berfikir pada anak dapat berkembang melalui stimulasi sejak usia dini (Pitriani et al., 2021: 118). Siklus II memerlukan perbaikan, hasil presentase perkembangan kognitif anak dari pertemuan 1-4 di siklus I rata-rata mencapai 62,1%. Hasil ini belum mencapai batas kriteria yang diharapkan peneliti sebesar 85%. Siklus II pertemuan 1-4 diperoleh hasil rata-rata presentase perkembangan kognitif anak diperoleh data sebesar 93,7%. Hasil tersebut telah mencapai batas kriteria indikator keberhasilan yang akan dicapai peneliti sebesar 85%. Berdasarkan hasil peningkatan kognitif anak siklus I dan siklus II terdapat perbedaan peningkatan perkembangan kognitif. Sehingga peningkatan kognitif anak usia 4-5 tahun kelompok abu bakar RA Ar-Raudhah meningkat karena terdapat media yang membantu anak dalam meningkatkan kognitifnya mengenal pola huruf ABC, dan mengenal lambang huruf, serta menulis huruf yang telah dicontohkan melalui media permainan tradisional tembak tutus, dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan cara bermain dan belajar.

Hal diatas, sejalan dengan teori piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak yang berusia antara empat dan lima tahun berada pada masa praoperasional yaitu masa anak mulai mengenal keaksaraan awal melalui bermain, (Kurniasari, 2020: 174). Bermain, menurut Piaget, adalah aktivitas yang dilakukan berulang kali dan menghasilkan kebahagiaan seseorang. Bagi anak bermain merupakan sarana belajar yang sangat menyenangkan (Berliana, 2021: 30). Mengenalkan anak pola huruf, lambang huruf dan menulis huruf yang telah dicontohkan dapat dilakukan dengan metode kegiatan bermain sambil belajar, dengan kegiatan tersebut maka akan cepat meningkatnya perkembangan kognitif anak.

Hal tersebut juga sejalan dengan teori Vygostky yang beranggapan bahwa lingkungan sosial yang terdiri dari guru, teman sebaya dan orang tua adalah bagian penting

dari pertumbuhan untuk meningkatkan pengetahuan anak dan membantu mereka memecahkan masalah (Yohanes, 2010: 30). Sehingga pada hal ini, terdapat keterikatan melalui kegiatan bermain sambil belajar menumbuhkan kesenangan atau kepuasan dalam diri anak, dengan adanya dukungan lingkungan sekitar baik dari guru, orang tua, dan rekan sekelas untuk meningkatkan kognitif anak mengenal pola huruf ABC, dan mengenal lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan.

E. Kesimpulan

Penggunaan Media Permainan Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan, yang diterapkan pada anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan, sehingga dengan penggunaan media permainan tradisional tembak tutus memungkinkan anak bermain dan belajar mengenal pola huruf ABC, dan mengenal lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan dan perkembangan kognitif anak mengenal sebelum dilakukannya pembelajaran dengan Penggunaan Media Permainan Tradisional Tembak Tutus Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan belum berkembang (BB) pada pra siklus, dapat dilihat melalui presentase rata-rata diperoleh hasil sebesar 38,4%. Nilai rata-rata siklus pertama sebesar 62,1% meningkat dengan nilai rata-rata siklus kedua sebesar 93,7%. Melalui penggunaan media permainan tradisional tembak tutus secara tidak langsung perkembangan kognitif anak meningkat, menurut hasil penelitian kelompok abu bakar RA Ar-Raudhah Desa Hampalit Kabupaten Katingan dengan mengenal pola huruf ABC, dan mengenal lambang huruf serta menulis huruf yang telah dicontohkan berkembang secara optimal melalui media permainan tradisional tembak tutus.

Referensi

- Berliana. (2021). *Karakteristik Anak Usia Dini. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Fitria. (2021). Layanan Belajar Inovatif Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Permainan Tradisional Pada Satuan PAUD di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 142–150.
- Hijriati, H. (2017). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kurniasari, A. F. (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Eksperimen Warna Di Tk Budi Pekerti Mlati Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 169–178.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA*, (November), 539–546.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maswan, M. (2013). Variasi Pembelajaran Dalam Teknologi Instruksional. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Pitriani, L. D., Nirmalasari, R., & Muzakki, M. (2021). Hubungan Status Gizi dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early*

Childhood Islamic Education, 5(2), 112–121. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i2.198>

- Putri. (2019). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Kertas Origami Dalam Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak Tunas Melati I Natar Lampung Selatan*. Lampung Selatan.
- Saleh. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini, Perlu Stimulasi Sejak Dini,. *Jurnal Ilmiah pendidikan Anak Usia Dini*, 21–41.
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.
- Siahaan, J. M., & Sundhari. (2019). Pembelajaran Olahraga Tradisional Dan Rekreasi untuk Sma Dirumah Betang Tumbang Manggu Kalimantan Tengah. *Meretas*, 6 (2), 116–132. Diambil dari <https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/156%0Ahttps://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/download/156/101>
- Yohanes, R. S. (2010). Teori vygotsky dan implikasinya terhadap pembelajaran matematika. *Jurnal Widya Warta*, XXXIV(2), 854–1981.