

## PENGARUH BERMAIN *HOPSCHOTCH MODIFICATION* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI RA AL-AZHAR MENGANTI

Jauharotun Nafi'ah.<sup>1</sup> Muhammad Mahfud.<sup>2</sup>

Program Pendidikan Anak Usia Dini  
Sekolah Tinggi Agama Islam AL-AZHAR MENGANTI-GRESIK

**Abstract:** *Based on preliminary observations made by researchers at RA Al-Azhar Menganti Gresik, it can be concluded that children's cognitive abilities in recognizing numbers, recognizing geometry, and children's ability to recognize colors are still not good enough. The formulation of the problem in this study is whether playing hopschotch modification has an effect on the cognitive development of group A children at RA Al-Azhar Menganti Gresik. This type of research is quantitative experimental method with Pre-Experimental Design which uses a one group pretest-posttest design approach consisting of pretest, treatment, and posttest. This study uses a non-probabilty sampling technique with a saturated sampling method. The sample in this study were all students and students of group A at RA Al-Azhar Menganti Gresik. The results showed that the average value of 38.35 was obtained from the cognitive abilities of children before playing hopschotch modification. Then the average value of 54.59 was obtained from the child's cognitive ability after playing hopschotch modification. Then supported by the results of nonparametric statistics with the Wilcoxon Signed Rank Test, the Asymp.Sig (2-tailed) value is 0.00. It can be concluded that Asymp.Sig (2-tailed) is  $0.00 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the results of this study, it can be stated that playing hopschotch modification has an effect on the cognitive development of group A children at RA Al-Azhar Menganti Gresik.*

**Keyword:** *Hopschotch Modification, cognitive development, geometry, color, numbers.*

**Abstrak:** Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Al-Azhar Menganti Gresik dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan, mengenal geometri, serta kemampuan anak dalam mengenal warna masih belum cukup baik. Rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah bermain *hopschotch modification* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik. Jenis penelitian ini kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Pre-Exspermental Design* yang menggunakan pendekatan *one group pretest-posttest design* yang terdiri dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswa kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 38,35 diperoleh dari kemampuan kognitif anak sebelum bermain *hopschotch modification*. Kemudian nilai rata-rata sebesar 54,59 diperoleh dari kemampuan kognitif anak sesudah bermain *hopschotch modification*. Kemudian didukung dengan hasil statistik nonparametrik bertanda *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dapat disimpulkan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain *hopschotch modification* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik.

**Kata Kunci:** *Hopschotch Modification, perkembangan kognitif, geometri, warna, angka.*

---

<sup>1</sup>STAI Al-Azhar Menganti Gresik, Email: jauharotunnafiah55@gmail.com

<sup>2</sup> STAI Al-Azhar Menganti Gresik, Email: mahfudmuhammad2020@gmail.com

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat untuk kehidupan selanjutnya, masa ini disebut dengan *golden age* atau masa keemasan. Dalam masa ini anak sangat aktif bereksplorasi dengan lingkungan sekitar serta masa yang paling tepat untuk melangsungkan pendidikan bagi anak. Anak usia dini adalah individu yang karakteristiknya berbeda dengan orang dewasa dan memiliki potensi luar biasa yang perlu dikembangkan sesuai dengan usianya.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia dimulai pada jenjang PAUD, Sujiono (2009) menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: "pendidikan anak usia dini diselenggarakan khusus untuk anak sejak lahir sampai usia enam tahun dan bukan prasyarat untuk mengikuti program pendidikan dasar." Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, intelektual, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, tergantung pada keunikan dan tahap perkembangan anak usia dini. Adapun enam aspek pertumbuhan dan perkembangan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral (NAM), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional (SOSEM), serta seni. Semua aspek harus dikembangkan dengan baik salah satu aspeknya adalah aspek kognitif.

Faktor kognitif memiliki peranan penting dalam keberhasilan akademik anak, karena sebagian besar kegiatan belajar anak selalu melibatkan masalah mengingat dan berpikir. Kedua aktifitas tersebut merupakan aktifitas kognitif baik dalam hal mengingat bentuk, warna, pola, ukuran, konsep, huruf, maupun lambang bilangan atau angka. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif anak harus distimulasi sejak dini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kadek (2017) menunjukkan kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional engklek, permainan tersebut berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka. Selaras dengan penelitian Alfin (2017) menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Kemudian Hazriyanti (2019) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan engklek terhadap perkembangan sosial anak.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti tertarik menggunakan media engklek untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. peneliti berinovasi untuk memberikan pembelajaran melalui bermain *hopschotch modification* atau biasa disebut dengan permainan engklek yang sudah dimodifikasi oleh peneliti, permainan ini adalah salah satu permainan tradisional yang belum pernah diterapkan di RA Al-Azhar Menganti Gresik, padahal melalui permainan ini dapat mengasah kognitif anak karena dalam permainan tersebut anak dapat mengenal geometri, angka, dan warna.

Anak bisa belajar sambil bermain untuk meminimalisir rasa bosan saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *hopschotch modification* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti.

## TINJUAN PUSTAKA

Berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan, peneliti menemukan penelitian sejenis yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan materi. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,364 dan  $t_{tabel}$  2,06 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 25. Selaras dengan penelitian Alfin (2017) menunjukkan bahwa permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Dwi (2018) yang menunjukkan hasil analisis perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -5,83 dan  $t_{tabel}$  2,086 maka  $-5,83 > -2,086$  dan  $H_a$  diterima. Dari analisis tersebut menunjukkan permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Kemudian penelitian Hazriyanti (2019) menunjukkan ada pengaruh yang signifikan permainan engklek terhadap perkembangan sosial anak. Penelitian selanjutnya Hellen (2020) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan menggunakan modifikasi permainan tradisional engklek. Penelitian sebelumnya akan digunakan penulis sebagai rujukan, Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis yaitu terletak pada media, disini penulis memodifikasi permainan engklek dengan menggabungkan berbagai macam bentuk geometri yang diberi warna bermacam-macam serta di dalamnya terdapat angka-angka, peneliti tidak menggunakan gacuk atau batu dalam melakukan permainan namun menggunakan kartu perintah untuk melakukan permainan ini.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif metode eksperimen, dengan desain *Pre-Exsperimental Design*. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk *one group pretest-posttest design*, yang dilakukan untuk mengetahui serta membandingkan perkembangan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswa kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik yang berjumlah 17 anak. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul data akan dianalisis dengan uji normalitas, validitas dan reliabilitas. Setelah data diuji data akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik. Analisis deskriptif digunakan penulis untuk mengetahui nilai rata-rata sedangkan analisis nonparametrik digunakan dengan alasan tidak adanya pengacakan dalam penentuan sampel penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon Signed Rank Test*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Azhar Menganti Gresik. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain *hopschotch modification* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A yang meliputi kemampuan anak mengenal geometri, warna, dan angka 1 sampai 10. Penelitian ini dilakukan selama enam kali pertemuan, tiga kali pertemuan untuk *pretest* dan tiga kali pertemuan untuk *posttest*.

*Pretest* pertama dilakukan pada Senin, 9 Mei 2022, kegiatan yang dilakukan adalah mengenal geometri. *Pretest* kedua Kamis, 12 Mei 2022, kegiatan yang dilakukan adalah mengenal warna. *Pretest* ketiga Selasa, 17 Mei 2022, kegiatan yang dilakukan adalah mengenal angka 1 sampai 10. Kegiatan *posttest* sama dengan kegiatan *pretest*. *Posttest* dilakukan selama tiga kali pertemuan. *Posttest* pertama Rabu, 18 Mei 2022, *posttest* kedua Kamis, 19 Mei 2022, dan *posttest* ketiga Jum'at, 20 Mei 2022.

Berdasarkan data *posttest* pertama Rabu, 18 Mei 2022, dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Skor *Pretest* dan *Posttest* Bermain HM Terhadap Perkembangan Kognitif (Menenal Geometri)**

No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Kategori <i>posttest</i>	No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Kategori <i>posttest</i>
1.	Iny	10	15	Tinggi	9.	Fth	10	19	Tinggi
2.	Fn	13	18	Tinggi	10.	Tsy	12	18	Tinggi
3.	Ww	10	13	Sedang	11.	Adm	12	16	Tinggi
4.	Jn	10	16	Tinggi	12.	Hfz	13	19	Tinggi
5.	Azrl	8	13	Sedang	13.	Gbrn	10	19	Tinggi
6.	Evln	9	13	Sedang	14.	Chy	14	18	Tinggi
7.	Fhr	13	20	Tinggi	15.	Yfrn	10	16	Tinggi
8.	Frz	9	16	Tinggi	16.	Zk	9	12	Sedang
<b>Jumlah <i>Pretest</i></b>					17.	Grls	9	15	Tinggi
<b>Jumlah <i>Posttest</i></b>					181				
<b>Rata-rata <i>Pretest</i></b>					276				
<b>Rata-rata <i>Posttest</i></b>					10,64				
					16,23				

Hasil data *posttest* pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perkembangan kognitif anak dalam mengenal geometri setelah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*. Hampir seluruh subjek mengalami perkembangan kognitif mengenal geometri, namun masih ada peserta didik yang perlu dikembangkan kemampuannya karena anak mendapatkan skor sedang. Skor sedang *posttest* sebesar 12 dan 13 serta skor tertinggi *posttest* sebesar 15, 16, 19, dan 20. Berdasarkan hasil data di atas dapat diketahui terdapat perkembangan kognitif anak dalam mengenal geometri sesudah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*.

*Posttest* kedua Kamis, 19 Mei 2022, dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Skor *Pretest* dan *Posttest* Bermain HM Terhadap Perkembangan Kognitif (Menenal Warna)**

No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Kategori <i>posttest</i>	No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Kategori <i>posttest</i>
1.	Iny	14	17	Tinggi	9.	Fth	12	19	Tinggi
2.	Fn	16	19	Tinggi	10.	Tsy	15	19	Tinggi

3.	Ww	10	16	Tinggi	11.	Adm	12	19	Tinggi
4.	Jn	10	16	Tinggi	12.	Hfz	13	19	Tinggi
5.	Azrl	11	13	Sedang	13.	Gbrn	11	19	Tinggi
6.	Evln	9	14	Sedang	14.	Chy	14	19	Tinggi
7.	Fhr	15	20	Tinggi	15.	Yfrn	12	17	Tinggi
8.	Frz	10	18	Tinggi	16.	Zk	8	14	Sedang
<b>Jumlah Pretest</b>					17.	Grls	9	16	Tinggi
					201				
<b>Jumlah Posttest</b>					294				
<b>Rata-rata Pretest</b>					11,82				
<b>Rata-rata Posttest</b>					17,29				

Hasil data *posttest* pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna setelah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*. Hampir seluruh subjek mengalami perkembangan kognitif dalam mengenal warna, namun masih ada peserta didik yang perlu dikembangkan kemampuannya karena anak mendapatkan skor sedang. Skor sedang *posttest* sebesar 13 dan 14 serta skor tertinggi *posttest* adalah 16, 17, 18, 19, dan 20. Berdasarkan hasil data di atas dapat diketahui terdapat perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sesudah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*.

*Posttest* ketiga Jum'at, 20 Mei 2022, dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Skor Pretest dan Posttest Bermain HM Terhadap Perkembangan Kognitif (Menenal Angka 1 Sampai 10)**

No	Nama	Skor Pretest	Skor Posttest	Kategori posttest	No	Nama	Skor Pretest	Skor Posttest	Kategori posttest
1.	Iny	17	22	Tinggi	9.	Fth	15	21	Tinggi
2.	Fn	17	24	Tinggi	10.	Tsy	16	21	Tinggi
3.	Ww	13	18	Tinggi	11.	Adm	17	21	Tinggi
4.	Jn	12	20	Tinggi	12.	Hfz	20	23	Tinggi
5.	Azrl	13	19	Tinggi	13.	Gbrn	17	22	Tinggi
6.	Evln	13	19	Tinggi	14.	Chy	19	23	Tinggi
7.	Fhr	20	24	Tinggi	15.	Yfrn	18	22	Tinggi
8.	Frz	17	21	Tinggi	16.	Zk	13	17	Sedang
<b>Jumlah Pretest</b>					17.	Grls	11	21	Tinggi
					268				
<b>Jumlah Posttest</b>					358				
<b>Rata-rata Pretest</b>					15,76				
<b>Rata-rata Posttest</b>					21,05				

Hasil data *posttest* pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka 1 sampai 10 setelah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*. Hampir seluruh subjek mengalami perkembangan kognitif dalam mengenal angka 1 sampai 10, namun masih ada yang perlu dikembangkan kemampuannya karena anak mendapatkan skor sedang. Skor sedang *posttest* adalah 17 dan skor tertinggi *posttest* adalah 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 24. Berdasarkan hasil data di atas dapat diketahui terdapat perkembangan kognitif

anak dalam mengenal angka 1 sampai 10 sesudah diberikan *treatment* bermain *hopschotch modification*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* terkait pengaruh bermain *hopschotch modification* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti selanjutnya akan dianalisis dengan statistik nonparametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Setelah data *pretest* dan *posttest* direkapitulasi kemudian peneliti melakukan uji statistik nonparametrik untuk memperoleh data yang akurat dan untuk menguji kebenaran hipotesis yang digunakan. Hasil uji statistik nonparametrik disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Analisis Statistik Nonparametrik Wilcoxon**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	17 <sup>b</sup>	9.00	153.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	17		

a. Post-Test < Pre-Test

b. Post-Test > Pre-Test

c. Post-Test = Pre-Test

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Post-Test - Pre-Test
Z	-3.635 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: Olah data SPSS 24.0

Berdasarkan hasil statistik nonparametrik bertanda *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dapat disimpulkan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain *hopschotch modification* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik.

*Hopschotch modification* atau biasa disebut dengan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang mempunyai banyak manfaat untuk anak usia dini salah satunya untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Namun, permainan ini jarang digunakan, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran modern seperti flash card, balok, puzzle, dan lain sebagainya untuk mengasah kemampuan kognitif. Peneliti tertarik memilih media ini supaya anak dapat mengenal serta memainkan salah satu permainan tradisional selain itu anak juga dapat mengasah kemampuan kognitifnya seperti mengenal berbagai bentuk geometri, warna, dan angka.

Berdasarkan hasil penelitian dari 17 sampel melalui bermain *hopschotch modification* terhadap kemampuan mengenal geometri diperoleh hasil skor *posttest* lebih baik dari dibandingkan skor *pretest*. Dari tabel 1 total keseluruhan skor *pretest* terendah adalah 8, hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal geometri masih kurang dari teman-temannya. Sedangkan skor *posttest* tertinggi adalah 15, 16, 19, dan 20 yang diperoleh 13 peserta didik. Hasil tersebut

menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal geometri sudah berkembang sangat baik di antara teman-temannya.

Hasil penelitian selanjutnya dari 17 sampel melalui bermain *hopschotch modification* terhadap kemampuan mengenal warna diperoleh hasil skor *posttest* lebih baik dari dibandingkan skor *pretest*. Dari tabel 2 total keseluruhan skor *pretest* terendah adalah 8, hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal warna masih kurang dari teman-temannya. Sedangkan skor *posttest* tertinggi adalah 16, 17, 18, 19, dan 20 yang diperoleh 14 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal warna sudah berkembang sangat baik di antara teman-temannya.

Hasil penelitian berikutnya dari 17 sampel melalui bermain *hopschotch modification* terhadap kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 diperoleh hasil skor *posttest* lebih baik dari dibandingkan skor *pretest*. Dari tabel 3 total keseluruhan skor *pretest* terendah adalah 11, hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1 sampai 10 masih kurang dari teman-temannya. Sedangkan skor *posttest* tertinggi adalah 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 24 yang diperoleh 16 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1 sampai 10 sudah berkembang sangat baik di antara teman-temannya.

*Hopschotch modification* diberikan peneliti sebagai *treatment* atau perlakuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik. *Treatment* pertama peserta didik diajak peneliti untuk bermain *hopschotch modification* dan diperkenalkan dengan berbagai macam bentuk geometri yang ada pada *playmat* (matras). Pada saat memainkan *hopschotch modification* masih ada beberapa anak yang bingung dalam menentukan lompatan. Anak juga masih bingung saat diminta peneliti untuk menyebutkan bentuk geometri yang diinjaknya, pada saat mengerjakan LKA juga masih ada anak yang kesulitan saat mengelompokkan bentuk geometri sehingga memerlukan bimbingan dari peneliti.

*Treatment* kedua peserta didik diajak peneliti untuk bermain *hopschotch modification* dan mengenal berbagai macam warna yang ada pada *playmat* (matras). Pada saat memainkan *hopschotch modification* ada anak yang masih belum mengenal warna yang diinjaknya, saat diberikan pertanyaan oleh peneliti jawaban anak masih kurang tepat. Pada saat mengerjakan LKA juga masih ada anak yang menggunakan beberapa warna saja dengan alasan lelah jika berganti-ganti warna lainnya. Selain memperkenalkan macam-macam warna pada peserta didik peneliti juga mengajak untuk mengenal benda berdasarkan warnanya. Beberapa anak sudah mampu menyebutkan dan mengenal benda sesuai warnanya. Namun, masih terlihat ada anak yang bingung dan hanya diam, sehingga perlu diberikan petunjuk atau *clue* agar anak dapat menjawab.

*Treatment* ketiga peserta didik diajak peneliti untuk bermain *hopschotch modification* dan mengenal angka 1 sampai 10 yang ada pada *playmat* (matras). Rata-rata anak sudah mampu mengenal, menyebutkan dan membilang banyak benda dengan baik dan benar. Namun saat mengerjakan LKA masih ada beberapa anak yang masih terbalik saat menulis angka sehingga memerlukan dampingan dari guru atau peneliti.

Dari data tabel 1, 2, dan 3 yang sudah dijabarkan, dapat dilihat bahwa hasil *posttest* menunjukkan kemampuan kognitif anak sudah mulai berkembang dari sebelumnya. Peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi saat *posttest* menunjukkan bahwa kemampuan kognitifnya sudah berkembang sangat baik.

Kemudian didukung dengan hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dapat disimpulkan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain *hopschotch modification* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti akan memaparkan kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah bahwa perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan mengenal geometri, kemampuan mengenal warna, dan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 mengalami peningkatan yang sudah terbukti pada perolehan skor *posttest* yang meningkat dibandingkan dengan perolehan skor *pretest*. Berdasarkan hasil analisis statistik nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,00. Dapat disimpulkan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *hopschotch modification* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Al-Azhar Menganti Gresik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hazriyanti, Hazriyanti, and Nasriah Nasriah. "Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Perwaris Medan." *Jurnal Anak Usia Dini* 05, no. 02: 20–26, 2019.
- Lorena, Hellen, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 2: 68–76, 2020.
- Nurani Sujiono, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2009.
- Pertiwi, Dwi Ana, Siti Fadryana Fitroh, and Dewi Mayangsari. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 02: 86–100, 2018.
- Sugiarti, Alfin Nurwita Destivia, and Rachma Hasibuan. (2017). "Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Plandaan Jombang" 06: 4.
- Yasari, Kadek Mas Anggi Dwi, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujianti. "Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 05, no. 02: 127–36, 2017.