

**IMPLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD PUSPA
MELATI, SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
Imro'atun Nafisah
NIM. 084 111 164

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
Agustus 2015**

**IMPLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD PUSPA MELATI,
SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER**

S K R I P S I

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Imro'atun Nafisah
NIM. 084 111 164

Disetujui Pembimbing

Drs. H. Abdul Muis Thabrani, M.M
NIP: 19550405 198603 1 003

IAIN JEMBER

**IMPLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD PUSPA MELATI,
SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER**

S K R I P S I

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 05 Agustus 2015

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Sarwan, M.Pd
NIP.19631231 199303 1 028

Dra. Siti Nurchayati, M.Pd.I
NIP.19691110200701 2 056

Anggota :

1. Dr. H. Mahjuddin ()

2. Drs. H. Abdul Muis Thabrani, M.M ()

Mengetahui
Dekan,

Dr. H. Abdullah, S. Ag., M.H.I.
NIP.19760203 2002121 1 003

MOTTO

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ ۖ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya : “ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatNya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran.” (QS. Shaad : 29)¹

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۗ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya : “Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."

(QS. Thaha : 114)²

IAIN JEMBER

¹DEPAG RI Kitab Terjemah Al-Qur'an Al-Fatih (Jakarta:Insan Media Pustaka, 2013), 455.

²DEPAG RI Kitab Terjemah Al-Qur'an Al-Fatih (Jakarta:Insan Media Pustaka, 2013), 320.

PERSEMBAHAN

Dengan sebuah karya ilmiah yang sederhana ini kupanjatkan puji syukur kehadiran Illahi Robbi dan Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, dan saya susun skripsi ini dengan ilmu yang saya pelajari, dengan materi, tenaga, fasilitas dan dukungan moral serta bimbingan dan anugerah Allah SWT maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidup saya;

Sepasang mutiara hati yang telah dipersatukan Allah SWT, Abi Kosim dan Umi Istifaiyah yang memancarkan sinar kasih sayang yang tiada pernah usai dalam mendo'akan, memotivasi dan mendidikku. Kasih sayang mereka tiada tara hingga tidak dapat saya ungkapkan yang akan selalu saya rangkai dalam setiap bait do'a

Untuk Laskar GJ terutama Fahmi Sahab, Umi Hanik, Lukman Hakim, Endah Suryani dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, sahabat-sahabat saya KKN dan PPL II yang sangat saya sayangi dan saya cintai. Banyak pengalaman yang saya dapatkan dari kalian, kasih sayang kalian dan motivasi kalian serta mengajari saya tentang artinya kebersamaan.

Sege nap warga dan mahasiswa IAIN Jember yang saya sayangi.

Almamater saya Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember yang saya cintai.

ABSTRAK

Imro'atun Nafisah, 2015 : *Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.*

Permainan tradisional Dakon adalah salah satu cara guru untuk menanamkan penguasaan konsep angka pada anak usia dini yang meliputi menyebutkan lambang bilangan secara urut, mengelompokkan angka yang sama dan banyak lagi supaya anak dapat mengintegrasikan antara pengetahuan dan pengalaman-pengalaman pada saat mereka membangun konsep-konsep baru.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *logic mathematic knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *physical knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *logic mathematic knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *physical knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif, sedangkan dalam menentukan informan menggunakan *purposive sampling*, pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu metode observasi non partisipan, wawancara tidak terstruktur dan dokumentasi. Untuk menganalisa data menggunakan analisis deskriptif. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan penyajian data dan analisis data peneliti dapat menyimpulkan bahwa implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember sebagian guru sudah mengupayakan dalam hal mengenalkan huruf dan angka 1-10 biasanya menggunakan alat peraga seperti kartu angka, anggota tubuh serta alat peraga lain yang ada di PAUD Puspa Melati. Namun upaya yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan karena guru dituntut untuk senantiasa membuat inovasi dalam pembelajaran, supaya anak tidak merasa bosan dan jenuh. Untuk itu guru mengupayakan pengenalan huruf dan angka melalui salah satu permainan tradisional yaitu Dakon. Dengan langkah ini diharapkan anak dapat mengembangkan *social knowledge*, *logic mathematic knowledge* dan *physical knowledge* tanpa mengabaikan dunia anak yaitu dunia bermain.

Berangkat dari hal tersebut peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dari data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini sangat membantu guru untuk mengajarkan konsep huruf dan bilangan 1-10.
2. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dari data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa setelah adanya permainan tradisional Dakon diterapkan di PAUD Puspa Melati, muncul kemajuan yang signifikan, dari menyebutkan angka 1-10 menghitung urut 1-10 itu lebih cepat dimengerti oleh anak-anak.
3. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dijelaskan bahwa untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1-10 perlu pengelolaan dan alat bantu yang inovatif, dengan adanya permainan tradisional Dakon, maka anak lebih bebas melakukan gerakan memegang keping Dakon.



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dan kewajiban akademik dalam bentuk skripsi

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa kabar gembira pada umat yang bertaqwa.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Menurut Mayesty dalam buku Yuliani, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup ini adalah permainan.

implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember sebagian guru sudah mengupayakan dalam hal mengenalkan huruf dan angka 1-10 biasanya menggunakan alat peraga seperti kartu angka, anggota tubuh serta alat peraga lain yang ada di PAUD Puspa Melati. Namun upaya yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan karena guru dituntut untuk senantiasa

membuat inovasi dalam pembelajaran, supaya anak tidak merasa bosan dan jenuh. Untuk itu guru mengupayakan pengenalan huruf dan angka melalui salah satu permainan tradisional yaitu Dakon. Dengan langkah ini diharapkan anak dapat mengembangkan *social knowledge*, *logic mathematic knowledge* dan *physical knowledge* tanpa mengabaikan dunia anak yaitu dunia bermain.

Disamping itu dengan selesainya penulisan skripsi ini izinkanlah penulis menghaturkan penghargaan dan rasa hormat serta rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. sebagai Rektor IAIN Jember
2. Dr. H. Abdullah, S.Ag., M. H. I. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dr. H. Mundir, M. Pd. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Islam
4. H. Mursalim M. Ag sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
5. Drs. H. Abdul Muis Thabrani, M.M sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan doa, waktu, tenaga dan bimbingan demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Zulfatul Choiriyah S.Ag selaku Kepala Sekolah PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember yang telah berkenan memberikan waktu dan tenaganya demi kelancaran penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap Bapak dan ibu dosen serta civitas akademika IAIN Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena masih ada kekurangan dari aspek metode peneltian, tata penulisan, maupun isi skripsi ini, sehingga kritik dan saran sangat kami harapkan sehingga memberikan jalan untuk kesempurnaan pada proses selanjutnya.

Penulis hanya mampu berdo'a semoga segala kebaikan, bantuan serta partisipasi mereka semua mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Amin

Demikianlah pengantar kami, akhirnya hanya kepada Allah-lah penulis mohon taufik dan hidayah-Nya semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin Ya Rabbal Alamin...

Jember, 5 Agustus 2015

Penulis

IAIN JEMBER

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Kepustakaan.....	16
1. Penelitian Terdahulu	16
2. Kajian Teori	20
1. Kajian Teori Tentang Permainan Tradisional Dakon.....	20
2. Kajian Teori Tentang Perkembangan Kognitif	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Lokasi Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Metode Observasi.....	35
2. Metode Wawancara.....	37
3. Metode Dokumentasi	39
E. Analisis Data	39
F. Keabsahan Data	41
G. Tahapan Penelitian	42

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian.....	45
1. Sejarah PAUD Puspa Melati	45
2. Letak Geografis PAUD Puspa Melati	47
3. Struktur Organisasi PAUD Puspa Melati.....	47
B. Penyajian dan Analisis Data.....	49
C. Pembahasan Temuan	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran-Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

70

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Wawancara dengan kepala sekolah dan guru

Sekolah PAUD Puspa Melati

Permainan tradisional Dakon dan keeping/biji Dakon



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan kita, baik dalam kehidupan individu, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas atau lebih dikenal dengan GBPP (Garis-garis Besar Program Pengajaran) sebagai acuan proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan seorang siswa, sehingga guru harus tepat dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan.¹

Anak merupakan anugerah terindah bagi setiap keluarga. Setiap anak yang lahir di dunia dilengkapi dengan berbagai potensi khas yang unik. Potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan supaya anak meraih keberhasilan dalam hidupnya. Peran pendidik (orang tua, guru dan orang

¹Irfarazak, *Model Pembelajaran Kontekstual*, (<http://www5.shoutmix.com>, diakses 19 Mei 2015)

dewasa) sangat penting dalam mendukung perkembangan potensi anak, upaya perkembangan tersebut dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Pada masa anak-anak bermain merupakan dasar bagi perkembangan karena bermain itu merupakan dasar bagi perkembangan dan sumber energi bagi perkembangan mereka.

Pada PAUD, materi yang diberikan dikemas dalam bentuk tema yang menarik, menantang dan bermakna bagi anak. Untuk memenuhi criteria tersebut, sebaiknya pemilihan tema berkaitan secara langsung dengan kehidupan anak atau ada kaitannya dengan diri anak.

Selain itu, penyelenggaraan kegiatan berupa pemberian materi juga perlu memperhatikan keseimbangan antara kegiatan satu dengan kegiatan lainnya, seperti antara kegiatan klasikal, kelompok maupun individual, antara kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik kasar dan motorik halus.

Berhubungan dengan metode dalam kegiatan bermain (*play activity method*), wolfgang berpendapat bahwa dalam metode inilah yang memberi kebebasan pada anak-anak untuk berbuat sesuai keinginan sehingga dari perilaku anak tersebutlah akan lahir kurikulum secara alamiah.

Hal penting lainnya dalam metode kegiatan bermain adalah adanya kebebasan total anak dalam mengekspresikan inisiatifnya dalam bermain dan dibutuhkan waktu yang cukup hingga anak tuntas melakukan kegiatan bermainnya.

Pada dasarnya bermain kreatif ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan integrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut Piaget bermain kreatif terjadi pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia antara 2-7 tahun. Pada usia ini anak memiliki gambaran jiwa dan mampu mengakui dirinya serta dapat menggunakan simbol, contoh dari penggunaan simbol tersebut adalah bermain kreatif.²

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal tersebut sesuai Pendidikan Nasional menurut UU Sisdiknas Nomor. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal II menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Dalam dunia pendidikan terdapat tiga jalur pendidikan yaitu jalur formal, nonformal dan informal. Salah satu untuk mengasah potensi anak terutama di usia dini atau balita, pendidikan jalur formal merupakan jalur pendidikan yang paling tepat. Karena dalam pendidikan jalur formal ada bentuk kerja sama antara orang tua dan guru. Sehingga memungkinkan hal tersebut dapat membantu anak untuk bereksplorasi, belajar, dan

²Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 34.

³Undang-Undang Sisdiknas, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), 7.

mengembangkan potensi dalam dirinya. Penanaman dan pengembangan anak usia dini tersebut yang pertama dan utama ialah melalui jalur pendidikan formal tingkatan pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagaimana yang telah dijelaskan dalam UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴ Hal tersebut juga dijelaskan dalam QS. Al-Kahfi ayat 46:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرًا أَمَلًا

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”⁵

Bahwasannya orang tua menyadari kualitas masa awal anak merupakan cermin kualitas bangsa dimasa yang akan datang. Sehingga anak harus mendapat perlakuan dan pendidikan yang baik dan tepat. Karena jika anak mendapatkan perlakuan dan pendidikan yang tidak tepat maka akan menghambat stimulasi sejak usia perkembangan awal. Orang tua selalu menginginkan yang terbaik bagi anaknya, antara lain mau menghabiskan waktu, usaha dan uang untuk kualitas anak. Hal tersebut dapat dilakukan oleh

⁴Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013), 8.

⁵DEPAG RI *Kitab Terjemah Al-Qur'an Al-Fatih* (Jakarta:Insan Media Pustaka, 2013), 299.

orang tua demi kualitas anaknya ialah melalui jalur pendidikan anak usia dini (PAUD).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.⁶ Karena karakteristik yang dimiliki anak berbeda-beda. Ada yang hanya suka bermain saja, ada yang tidak mau bersosialisasi dengan temannya dan rasa ingin tahu anak yang besar. Melihat hal tersebut, guru harus pandai dalam memberikan sebuah pengasuhan dan pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan karakteristik pada anak, apalagi dunia permainan merupakan wahana kehidupan anak yang tidak terlepas dalam dirinya. Dengan bermain anak dapat bereksplorasi dan belajar, karena bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Menurut Mayesty dalam buku Yuliani, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup ini adalah permainan.⁷ Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati

⁶Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 6.

⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif; Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 34.

permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.⁸ Dalam dunia bermain pada anak usia dini, guru harus pandai dalam memilihkan permainan apa yang sesuai dengan pertumbuhan, perkembangan dan karakteristik masing-masing anak. Diantara macam-macam bermain yang biasanya dilakukan oleh anak-anak di PAUD Puspa Melati adalah bermain balok, bermain boneka, bermain puzzle, bermain dakon, dan lain-lain.⁹

Adapun permainan yang ada di PAUD Puspa Melati yang telah disebutkan di atas, bermain Dakon merupakan kegiatan bermain yang masih baru diterapkan. Mengingat bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Di mana pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelegenci / cognitive, emotional dan social education*.¹⁰ Jadi, sangat jelas bahwa permainan Dakon merupakan salah satu permainan yang penting bagi anak. Karena, dalam permainan Dakon ini anak secara tidak sadar telah belajar menyebutkan huruf dan angka. Mengingat bahwa dalam usia lima tahun pertama yang disebut dengan *The Golden Years*, seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini, 90%

⁸Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta:PT Indeks, 2013), 134.

⁹ Observasi, Sempusari, 9 Juni 2015.

¹⁰Yuliani, *Konsep Dasar*, 7.

dari fisik otak anak sudah terbentuk. Di masa-masa inilah, seyogianya mulai diarahkan.¹¹ Sesuai dengan kurikulum yang telah digunakan di PAUD Puspa Melati Jember, bahwa kurikulum yang digunakan adalah perpaduan antara kurikulum Dinas Pendidikan dan Kurikulum Taman Pendidikan Al-Qur'an. Kurikulum dari Dinas Pendidikan yang digunakan adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009, sedangkan Kurikulum Taman Pendidikan Al-Qur'an lebih fokus pada penanaman nilai keagamaan seperti cara berwudlu dan sholat yang benar, berinfak, menghafal surat-surat pendek, bacaan sholat, doa sehari-hari, melafalkan kalimat-kalimat thoyyibah dan pendidikan karakter.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember menunjukkan kemampuan yang menonjol sejak tahun 2011-2015 berdasarkan data prestasi siswa adalah 60% di bidang keagamaan dan sisanya sebanyak 40% adalah prestasi siswa di bidang akademik. Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan masalah yaitu rendahnya penguasaan konsep bilangan 1-10 pada siswa yang terdiri dari 15 anak yang ditandai dengan kondisi sebagai berikut: *Pertama*, anak yang membuat urutan bilangan 1-10 dengan benar sebanyak 4 anak. *Kedua*, anak yang dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebanyak 5 anak. *Ketiga*, anak yang belum dapat membuat urutan bilangan dan menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan benar sebanyak 6 anak. Rendahnya penguasaan konsep bilangan 1-10 pada siswa ini disebabkan oleh kurangnya

¹¹Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 29.

variasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang berhubungan dengan penguasaan konsep bilangan biasanya dilakukan dengan mengisi lembar kerja siswa yang sudah ada seperti buku-buku kegiatan siswa.¹²

Upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan penguasaan konsep bilangan 1-10 adalah mengurutkan angka menggunakan kartu angka dan bermain puzzle angka. Namun demikian upaya yang telah dilakukan belum dapat menuntaskan capaian perkembangan anak untuk penguasaan konsep bilangan 1-10.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember**. Ketertarikan peneliti mengambil judul tersebut karena dari pengamatan peneliti, peneliti melihat bahwa ada keterlibatan alat peraga yang digunakan oleh guru dapat memainkan perannya untuk membantu anak dalam penguasaan konsep bilangan dan huruf. Hal ini sesuai dari pengamatan peneliti sebagaimana yang telah dijelaskan di atas.

B. Fokus Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum. Fokus merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dari situasi sosial. Dalam penelitian kualitatif, penentuan fokus dalam skripsi lebih didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial

¹²Unshita Rini, *Karya Tulis Ilmiah* (Surabaya: t.p., 2014), 3.

(lapangan).¹³ Adapun masalah yang difokuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pokok Masalah

Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember?

2. Sub Pokok Masalah

- a. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember?
- b. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *logic mathematic knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember?
- c. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap *physical knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember?

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 207.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁴

Dengan demikian sesuai dengan fokus penelitian tersebut, dapat di klasifikasikan menjadi dua tujuan, yakni tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.
- b. Untuk mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *logic mathematic knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.
- c. Untuk mendeskripsikan implikasi permainan tradisional dakon terhadap *physical knowledge* anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

¹⁴Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: Stain Press, 2014), 45.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.¹⁵

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan terutama mengenai bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan pengetahuan tentang penulisan karya tulis ilmiah sebagai bekal peneliti untuk mengadakan penelitian pada masa yang akan datang.
- 2) Penelitian ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

b. Bagi IAIN Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru yang dapat dikonsumsi dan bermanfaat sebagai inovasi ilmiah tentang bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap

¹⁵Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 45.

perkembangan kognitif anak usia dini untuk kampus IAIN Jember
Khususnya mahasiswa fakultas Tarbiyah.

c. Lembaga PAUD

Sebagai referensi bagi sekolah untuk mengembangkan permainan-
permainan tradisional menjadi permainan bermakna.

d. Bagi Guru

- 1) Guru mengenalkan pembelajaran penguasaan konsep bilangan melalui permainan-permainan yang menantang.
- 2) Guru dapat menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam penguasaan konsep bilangan dan lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan bagi anak yang menyenangkan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisikan tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.

Adapun tujuannya tidak lain untuk memudahkan para pembaca dalam memahami secara komprehensif terhadap maksud kandungan serta alur pembahasan bagi judul karya ilmiah ini, yang terlebih dahulu akan dijabarkan mengenai beberapa istilah pokok yang terdapat dalam judul ini yakni sebagai berikut:

1. Implikasi adalah keterlibatan atau keadaan terlibat.¹⁶

2. Permainan tradisional

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.¹⁷

3. Dakon

Dakon adalah alat untuk permainan congklak.¹⁸

4. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁹

5. Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family*

¹⁶Departemen Pendidikan Nasional, *KBBI Pusat Bahasa* (Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 2012), 529.

¹⁷Ibid., 858.

¹⁸Ibid., 288.

¹⁹Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 1.3.

child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.²⁰

6. Intuisi adalah daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari.²¹
7. Interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi; antar hubungan.²²
8. Potensial adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan.²³
9. Organisme adalah segala jenis makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan); susunan yang bersistem dari berbagai jasad hidup untuk suatu tujuan tertentu.²⁴
10. Singkap adalah buka.²⁵
11. Verbal adalah secara lisan.²⁶

IAIN JEMBER

²⁰Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.3.

²¹Departemen Pendidikan Nasional, *KBBI Pusat Bahasa* (Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 2012), 545.

²²Ibid, 542.

²³Ibid, 1096.

²⁴Ibid, 989.

²⁵Ibid, 1313.

²⁶Ibid, 1546.

F. Sistematika Pembahasan

Bab I berisi pendahuluan yang merupakan gambaran umum mengenai penelitian yang dilaksanakan. Dalam bab ini dijabarkan menjadi beberapa bagian dengan penjelasan, seperti: latar belakang yang berisi uraian singkat tentang dilakukannya penelitian ini serta alasan pemilihan judul. Bab ini juga berisi tentang fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik manfaat teoritis maupun praktis, definisi istilah, dan juga berisi tentang sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian kepustakaan yang didalamnya mencakup penelitian terdahulu dan kajian teori yang erat kaitannya dengan masalah yang diteliti.

Bab III membahas tentang metodologi penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

Bab IV berisi tentang penyajian data dan analisis data yang terdiri dari gambarab obyek penelitian, penyajian data dan pembahasan temuan penelitian.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian, tampilan pustaka terdahulu bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penelitian yang telah dikerjakan oleh peneliti terdahulu. Sehingga akan dapat ditemukan mengenai posisi penelitian yang akan dilakukan. Selain itu bertujuan untuk menghindari terjadinya duplikasi yang tidak diinginkan serta tuduhan plagiat, meskipun itu terjadi secara kebetulan.

Selanjutnya penulis akan memaparkan beberapa penelitian yang telah berbentuk skripsi yang sedikit banyak berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan tentang perkembangan kognitif anak usia dini.

Bab penelitian terdahulu yang memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

IAIN JEMBER

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Desy Wahyu Rustiyani Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun 2014 “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan dakon • Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif • Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi • Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantu 	<p>Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada pratindak ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Pandak Triharjo Bantul perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu dengan bermain</p>

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
2	Yuliani Rahmawati Mahasiswa Universitas Terbuka Jakarta. Tahun 2011 “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak (Dakon) Pada Anak Didik Kelompok B TK Kartini Cilacap Utara Cilacap”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan dakon • Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif • Instrument yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian di TK Kartini Cilacap Utara Cilacap 	<p>Hasil penelitian mendapati bahwa kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B TK Kartini Cilacap Utara Cilacap perlu ditingkatkan. upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media dakon untuk berkreasi.</p>

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
3	Vera Heryanti Mahasiswa Universitas Bengkulu. Tahun 2014 “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon (Congklak)”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan dakon • Menggunakan penelitian tindakan kelas • Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian di PAUD Budi Mulya Manna 	Bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui permainan congklak

Berdasarkan kajian penelitian di atas, belum ada yang meneliti dan belum ada yang mempublikasikan tentang *Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk meneliti seperti judul di atas.

B. Kajian Teori

1. Kajian Teori Tentang Permainan Tradisional Dakon

a. Pengertian Dakon

Dakon adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang biasa dikenal dengan congklak. Dibeberapa daerah penyebutan dakon bermacam-macam, seperti congklak di daerah Sumatra, congkak dan dakonan di Jawa. Sedangkan *Doman* sendiri adalah suatu istilah lain dari *Dolanan Mancala* (baca: *Mancolo*). Dolanan berasal dari jawa yang artinya bermain, sedangkan Mancala juga berasal dari bahasa jawa yang artinya samar-samar tetapi jelas.

Doman ini terinspirasi dari permainan tradisional congklak/dakon yang telah di modifikasi. Mempunyai 10 lumbung kecil dan 2 lumbung besar/lumbung rumah. Masing-masing lumbung kecil berisi 5 knop. *Doman* dimainkan oleh lima orang terdiri dari 2 grup dan 1 pemain sebagai petugas bank (*banker*). Perlengkapan permainan ini adalah :

1) papan *Doman* yang terdiri dari 10 lumbung kecil yang saling berhadapan dan 2 lumbung besar di kedua sisinya.

2) biji *Doman* minimal sebanyak 50 keping. Biji *Doman* berbentuk bulat pipih, disatu sisi bergambar angka dan di sisi lain bergambar huruf. Dua sisi inilah yang disebut Mancala (*mancolo*), samar-samar tetapi jelas antara bagian angka dan hurufnya.

3) kartu gambar yang berfungsi mencocokkan jumlah benda dalam gambar dan bilangan yang sesuai.

b. Kekurangan dan kelebihan Dakon

1) Kekurangan

Dakon ini adalah media pembelajaran yang belum banyak ditemui dipasaran sehingga masih sulit mencarinya. Selain itu dalam bermain dakon ini memerlukan waktu yang lama dan harus membutuhkan ketelitian dalam memasukkan biji dakon ke lambung.

2) Kelebihan

Penguasaan konsep angka yang meliputi menyebutkan lambang bilangan secara urut, mengelompokkan angka yang sama, menghubungkan gambar dengan angka yang sesuai lebih cepat karena setiap membagikan keping di lambung kecil pemain diwajibkan mengucapkan urutan angka dan mengurutkannya bila semua lambung telah kosong, penguasaan terhadap huruf, menyebutkan huruf yang diperlukannya, membuat kata yang dikenalnya semakin baik, karena di sisi lain dari keping dakon terdapat huruf yang dapat disusun menjadi kata.

Motorik halus terutama koordinasi antara mata dan tangan semakin terlatih, hal ini dimungkinkan karena siswa harus tepat dalam memasukkan setiap keping ke dalam lambung, serta dapat

mengambil keputusan dengan tepat, memperkirakan keping di lumbung mana yang harus diambil supaya lumbung rumahnya dapat terisi lebih banyak dan sabar menunggu giliran, serta mau bermain dan menghargai teman karena dakon adalah pembelajaran kontekstual, dan siswa mendapat pengalaman sendiri.²⁰

2. Kajian Teori Tentang Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Bagian pikiran yang digunakan yaitu untuk mengenali, menalar, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya.²¹

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan ini selanjutnya berkembang menjadi kemampuan berpikir logis. Perkembangan berpikir anak menentukan apakah anak sudah mampu memahami lingkungannya secara logis dan realistis. Semakin berkembang kemampuan kognisinya, maka pemahaman anak mengenai objek, orang serta peristiwa-peristiwa dilingkungannya akan semakin berkembang secara akurat.

²⁰Unshita Rini, *Karya Tulis Ilmiah* (Surabaya: t.p., 2014), 8.

²¹Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 14.

Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat tetapi bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul dalam wujud yang nyata, untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan memperkaya lingkungan belajar, memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber yang terunggul serta tersembunyi dalam diri anak. Selain itu, pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas seolah tanpa isi karena pada dasarnya anak lahir sudah membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan melalui pemberian stimulasi dari lingkungan.²²

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra maka otak itu akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan dimusnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada di lingkungan melalui seluruh alat-alat indra kemudian melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik dan disimpan dalam otak menjadi memori atau

²²Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), 8.

ingatan yang kemudian dapat dimunculkan kembali persis seperti aslinya.²³

Otak manusia yang tumbuh di bawah 7 tahun akan terbentuk dari proses pendidikan dan sosialisasi yang diperolehnya di sekolah, dan dampaknya akan terbawa sampai dewasa. Kematangan social emosi anak usia dini adalah penentu keberhasilan anak di sekolah selanjutnya. Cara belajar anak yaitu dengan bermain karena perlunya keterlibatan fisik, dengan bergerak aliran oksigen ke otak akan menjadi lebih banyak, sehingga otak dapat berfungsi dengan lebih optimal.

Melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Dengan pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak.

Piaget sendiri mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Perbuatan atau lebih jelas lagi penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungannya, yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut kognisi.

²³Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis kecerdasan Jamak*, 50.

Kognisi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan persoalan. Dalam psikologi kognitif, bahasa menjasi salah satu objek materialnya karena bahasa merupakan perwujudan fungsi-fungsi kognitif.

Semua kecerdasan yang lebih tinggi, termasuk intuisi, ada dalam otak sejak lahir. Dan selama lebih dari tujuh tahun pertama kehidupan, kecerdasan ini dapat disingkapkan jika dirawat dengan baik.

Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya.

Seyogyanya dalam usaha meningkatkan kualitas perkembangan kognitif, diusahakan pendidikan dan latihan yang lebih ditujukan pada latihan meneliti dan menemukan, yang memerlukan berfungsinya kedua belahan otak.²⁴

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori dengan berbagai peristilahan. Pandangan aliran tingkah laku (*Behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran '*interaction*' dan '*developmentalis*', berpendapat bahwa

²⁴Yuliani Nurani Sujiono, dkk *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 3.4.

pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Selanjutnya dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.²⁵

Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri* dan *sains* permulaan. Ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah sesuatu yang baru, artinya dengan semakin banyaknya penelitian dan pengembangan pada anak usia dini maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.²⁶

Menurut teori Piaget tentang Re-invent pada 1977 bahwa knowledge yang dibangun di pikiran anak adalah melalui *active construction* bukan *passive copying*. Dengan kata lain, seluruh konsep yang ingin dibangun pada pikiran anak harus ditemukan sendiri oleh anak. Dengan mereka bermain, melakukan banyak pekerjaan yang terencana dan terarah membuat mereka mengerti sesuatu yang baru.²⁷

Piaget membagi knowledge menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut:

²⁵Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2003), 27.

²⁶Yuliani Nurani Sujiono, dkk *Metode Pengembangan Kogniti* (Jakarta: Universitas terbuka, 2011), 2.14.

²⁷Retno Soendari *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD* (Jakarta: Pustaka Al-Falah, 2010), 19.

1. *Social Knowledge* (Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian *Social Knowledge*

Social Knowledge adalah kemampuan berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. ini mengacu pada keterampilan manusia , dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, kerja sama.²⁸

Pengalaman yang harus dimiliki seorang anak adalah pengetahuan sosial. Fungsi pengetahuan sosial adalah suatu proses dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Pengetahuan sosial itu meliputi kosakata, norma, moral, dan berbagai macam kondisi lingkungan tempat anak menetap yang harus dipelajari oleh anak dari lingkungan sekitar.²⁹

b. Faktor yang mempengaruhi *social knowledge*

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhaur. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.

²⁸Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 6.22

²⁹Ibid, 54.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

3) Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

6) Kebebasan

Yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih

metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah.³⁰

2. *Logic Mathematic Knowledge* (Pengetahuan Logika Matematika)

a. Pengertian *Logic Mathematic Knowledge*

Logic Mathematic Knowledge adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, dan pemogram komputer.

Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Pengetahuan logika matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung, dan berpikir dengan menggunakan logika.

b. Cara mengembangkan pengetahuan logika matematika pada anak: (1) menyelesaikan *puzzle*, permainan ular tangga, domino dan lain-lain; permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan logika; (2) mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi,

³⁰Ibid., 125.

misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri dalam berbagai warna di atas tempat tidurnya; (3) mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu; (4) eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan, dengan obrolan ringan, misalnya mengaitkan pola hubungan sebab akibat atau perbandingan, bermain tebak-tebakan angka, dan sebagainya; (5) pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas berbagai kejadian sehari-hari sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab-akibat; (6) memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikutsertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur-mayur maupun buah yang akan dimasak oleh ibu di dapur.³¹

3. *Physical Knowledge* (Pengetahuan Fisik)

Physical Knowledge adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya.

³¹Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, 58.

Banyak orang yang berbakat secara fisik dan “terampil menggunakan tangan” tidak menyadari bahwa mereka menunjukkan bentuk kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan yang sama nilainya dengan kecerdasan yang lain.

Sumber pengetahuan fisik berasal dari lingkungan fisik di sekitar anak berupa bentuk, warna, rasa, suara, gerak dan sebagainya. Pengetahuan fisik dibangun pada saat anak menggunakan asosiasi antara benda dengan perlakuan yang diberikan pada benda tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Teknik pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Disebut deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk menguraikan tentang sifat-sifat (karakteristik) suatu keadaan dalam bentuk kata-kata dan bahasa.²⁷ Penelitian deskriptif sebagaimana yang dijelaskan oleh Whitney adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.²⁸

Dengan demikian laporan penelitian ini berisi tentang kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data itu diperoleh dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dan dokumentasi resmi lainnya.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang akan dijadikan sebagai lapangan penelitian atau tempat dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, teks dan sebagainya).²⁹

²⁷Supranto, *Metode Riset* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 57.

²⁸Moh. Nadzir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 16.

²⁹Tim Penyusun STAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 46.

Adapun lokasi penelitian bertempat di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember. Alasan peneliti tertarik untuk meneliti di lokasi tersebut karena peneliti melihat bahwa beragamnya karakteristik anak usia dini diPAUD Puspa Melati yang mayoritas lebih menyukai permainan modern, sehingga di lembaga tersebut menerapkan permainan tradisional yaitu melalui permainan tradisional dakon yang digunakan sebagai pengenalan huruf dan angka. Karena, dengan permainan tradisional dakon anak lebih cenderung bersosialisasi dan berkelompok dengan teman sebayanya. Dan permainan tradisional dakon merupakan permainan yang sangat unik dan kreatif di era zaman modern saat ini.

Adapun alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena dalam penelitian ini data yang dihasilkan berupa data deskriptif yang diperoleh dari data-data berupa tulisan, kata-kata, dan dokumen yang berasal dari sumber atau informan yang diteliti dan dapat dipercaya.

C. Subyek Penelitian

Dalam pedoman karya tulis Ilmiah subyek penelitian yang dimaksudkan adalah yaitu melaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau subyek penelitian, bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga validitasnya dapat dijamin.³⁰

³⁰Tim Penyusun, *Pedoman*, 47.

Penentuan subyek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* (sampling bertujuan). *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subyek didasarkan atas ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.³¹

Sampling purposive dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu. Misalnya orang yang memiliki tingkat pendidikan tertentu, jabatan tertentu, mempunyai usia tertentu yang pernah aktif dalam kegiatan masyarakat.

Sampling yang *purposive* adalah sampel yang dipilih dengan cermat hingga relevan dengan desain penelitian. Peneliti akan berusaha agar sampel itu terdapat wakil-wakil dari segala lapisan populasi. Dengan demikian diusahakan agar sampel itu memiliki ciri-ciri yang esensial, strata apa yang harus diwakili, bergantung pada penilaian atau pertimbangan atau *Judgment* peneliti.³²

Oleh karena itu peneliti mengambil jenis subyek penelitian dengan menggunakan *purposive sampling* dengan tujuan agar data atau informasi yang diperoleh dari informan lebih dapat dipahami oleh peneliti dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini subyek penelitian yang akan dijadikan informan diantaranya:

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian*, 85.

³²Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 98.

1. Kepala Sekolah
2. Guru

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Teknik Pengamatan (Observasi)

Teknik atau metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian sosial, termasuk pendidikan adalah (1) metode angket, (2) metode wawancara, (3) observasi, (4) metode dokumenter, (5) metode tes.³³

Dalam penelitian kualitatif, menurut Prof. Parsudi Suparlan metode penelitian yang umumnya digunakan adalah (1) metode pengamatan (2) metode pengamatan terlibat (3) wawancara berpedoman.

Adapun metode atau cara yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan atau pengindraan langsung terhadap suatu benda, situasi, proses, atau perilaku. Alat pengumpul datanya disebut panduan observasi dan sumber datanya berupa benda tertentu, kondisi dan situasi tertentu, proses atau perilaku tertentu.³⁴

³³Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*(Jember: STAIN Jember Press),183.

³⁴Ibid., 186.

Teknik ini adalah teknik yang menggunakan pengamatan dan pencatatan.³⁵ Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala – gejala yang diselidiki.³⁶

Di dalam penelitian jenis teknik observasi yang lazim digunakan untuk pengumpulan data ialah observasi partisipan, observasi sistematis, dan observasi eksperimental.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi participant observation (observasi berperan serta) dan non participant observation, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.³⁷

Dalam penelitian ini digunakan observasi partisipan, yaitu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan dan terjun secara langsung terhadap gejala-gejala subyek yang akan diteliti.

³⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 126.

³⁶Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*(Jakarta:Bumi Aksara, 2010), 70.

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 145.

Adapun data yang akan diperoleh dengan menggunakan teknik observasi adalah:

- a. Letak Geografis PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
- b. Keadaan Objektif PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

2. Interview (wawancara)

Wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara *face to face relation*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dilakukan dengan seorang perantara untuk mendapatkan data.³⁸

Metode wawancara kualitatif merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data dan informasi. Penggunaan metode ini didasarkan pada dua alasan, *pertama*, dengan wawancara, peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek peneliti, akan tetapi apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. Kedua apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang sifatnya lintas waktu, yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang, dan yang akan datang.³⁹

Teknik wawancara *Interview* dalam penelitian kualitatif dibagi menjadi tiga kategori, yakni:

³⁸ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 100.

³⁹ Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. ALFABETA, 2007), 68.

a) Interview bebas

Interview bebas merupakan interview dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat data apa saja yang akan dikumpulkan.

b) Interview terpimpin

Interview terpimpin merupakan interview yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci.

c) Interview bebas terpimpin

Interview bebas terpimpin ini merupakan kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin.

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan metode Interviewbebas terpimpin untuk memperoleh data tentang:

1. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
2. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
3. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, dan memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut.

Kajian dokumen merupakan sarana pembantu peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi dengan cara membaca surat, pengumuman, ikhtisar rapat, pernyataan tertulis kebijakan tertentu dan bahan- bahan tulisan lainnya. Metode pencarian data ini sangat bermnafaat karena dapat dilakukan dengan tanpa mengganggu objek atau suasana penelitian.⁴⁰

Adapun tujuan dari metode ini adalah, untuk mendapatkan data yang berbentuk, gambar atau foto, rekaman dan data-data lembaga yang berbentuk dokumen diantaranya adalah:

- a. Sejarah PAUD Puspa Melati
- b. Kondisi Geografis PAUD Puspa Melati
- c. Struktur Organisasi PAUD Puspa Melati

E. Analisis Data

Analisis data dari hasil pengumpulan dat merupakan tahapan yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Data yang telah terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak bermakna, tidak berarti, menjadi

⁴⁰ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 225.

data yang mati dan tidak berbunyi. Alasan itulah yang menjadikan analisis data memiliki arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data.⁴¹

Milles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan *verification* / penarikan kesimpulan.⁴²

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema dan polanya. Dalam mereduksi data peneliti dipandu oleh tujuan yang akan dicapai.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat (teks yang bersifat naratif).

3. *Verivication* / penarikan kesimpulan

kesimpulan dalam penelitian kualitatif dimungkinkan dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal. Kesimpulan ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran obyek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

⁴¹Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian* (Malang: UIN Maliki Press, 2008), 119.

⁴²Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), 91.

F. Keabsahan Data

Sebelum peneliti menulis hasil laporan hasil penelitiannya, maka peneliti mengecek kembali data – data yang telah diperoleh selama penelitian. Baik dari observasi, wawancara, maupun dari dokumentasi. Dengan ini data yang diperoleh dari peneliti dapat diuji keabsahannya.

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).⁴³

Dalam menguji keabsahan data ini peneliti menggunakan uji kredibilitas yang mana terdapat bermacam-macam cara pengujian kredibilitas data antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber.

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat berbeda dalam penelitian kualitatif.⁴⁴

⁴³Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011),324.

⁴⁴Ibid., 330.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Menurut John Dewey sebagaimana dalam penelitian kuantitatif, maka penelitian kualitatif tidak terlepas dari tahap-tahap penelitian yang harus diikuti. Prinsip dasar urutan dalam penelitian adalah mengikuti tahapan berfikir ilmiah.

Dalam melakukan penelitian kualitatif ini hendaknya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, dan terakhir tahap penulisan laporan penelitian.

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan adalah tahap di mana ditetapkan apa saja yang harus dilakukan sebelum peneliti masuk lapangan obyek studi.⁴⁵

a. Menyusun rancangan penelitian

Salah satu tahapan penting, ialah menyusun rancangan penelitian. Isi rancangan penelitian sebenarnya tidak ada acuan yang baku. Akan tetapi secara umum rancangan tersebut berisikan mulai dari latar belakang sampai pengecekan keabsahan data.

b. Memilih lapangan penelitian

Memilih lapangan penelitian dengan pertimbangan bahwa di PAUD Puspa Melati terdapat kesesuaian teori substantif dengan kenyataan yang berada di lapangan.

c. Mengurus perizinan

⁴⁵Ibid., 281

Mengurus perizinan sangat diperlukan sekali dalam upaya melaksanakan penelitian. Dalam mengurus perizinan ini harus mencantumkan tujuan dan manfaat dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Mengurus perizinan, dilakukan secara formal kepada pihak-pihak yang terkait, baik itu kepada pihak IAIN Jember maupun kepada kepala sekolah PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Maksud dan tujuan penilaian lapangan adalah agar peneliti tidak ceroboh. Penjajakan dan penilaian lapangan akan terlaksana dengan baik apabila peneliti sudah membaca terlebih dahulu, baik dari kepustakaan mengenai situasi dan kondisi daerah tempat penelitian dilakukan.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Memilih dan memanfaatkan informan, adalah berguna sekali dalam membantu proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Informan adalah orang dari lokasi penelitian yang dianggap paling mengetahui dan bersedia untuk dijadikan sumber informasi.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Setelah pekerjaan pra lapangan dianggap cukup, maka peneliti bersiap-siap untuk memasuki lokasi penelitian dengan membawa perbekalan yang sudah disiapkan sebelumnya.

Pada tahap pekerjaan lapangan ini ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu:

- a. Melakukan observasi langsung ke lokasi penelitian yaitu di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember dengan cara mencatat segala peristiwa, kejadian, fakta, cerita seperti aslinya.
- b. Melakukan wawancara untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sejarah berdirinya PAUD Puspa Melati.
- c. Pengambilan gambar dan data-data yang dibutuhkan untuk memperjelas data yang diambil melalui tehnik observasi dan wawancara.

3. Tahap Analisis Data

Bogdan dan Taylor mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis.⁴⁶

4. Tahap Penulisan Laporan

Adapun langkah terakhir yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu membuat laporan penelitian. Dalam tahapan yang terakhir ini peneliti melaporkan seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan laporan secara tertulis yang rancangan penulisan laporan penelitian telah ditentukan dalam sistematika penulisan laporan penelitian atau Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember.

⁴⁶ Ibid., 103.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Puspa Melati

Pada awalnya salah seorang warga bernama Pak Jodi berinisiatif untuk mendirikan TPA. Inisiatif ini muncul karena melihat kondisi anak-anak dilingkungannya sangat membutuhkan pendidikan agama khususnya mengaji. Sedangkan mushola yang sedianya menampung anak-anak untuk mengaji menjadi tidak efektif karena tidak ada tenaga pengajar yang bertanggung jawab secara penuh disamping pengelolaanya yang asal-asalan.

Selanjutnya pak Jodi bersama pak Thamrin mengupayakan pendirian sebuah Taman Pendidikan Al-Qur'an yang kemudian diberi nama TPA AL-Ikhlas Nama Al-Ikhlas disesuaikan dengan nama mushola tempat sementara TPA dilaksanakan. Karena respon dari masyarakat tinggi, yaitu kurang lebih 60 anak diawal pendirian, maka mushola yang ada tidak memungkinkan untuk dipakai karena tidak mampu menampung santri yang terus bertambah jumlahnya disamping secara geografis letaknya tidak memungkinkan, sulit untuk dijangkau, seperti jalannya becek saat hujan dan sulitnya transportasi ke mushola. Dengan kondisi tersebut, maka pengurus berinisiatif untuk memindahkan kegiatan TPA dari mushola ke rumah pak Jodi.

TPA Al-Ikhlas berdiri dibawah naungan Yayasan Amanah Ummat, segala perijinan TPA ke BKPRMI yang menaungi TPA-TPA untuk mendapatkan No. Unit telah didapatkan pula. Pengurus yayasan itu diantaranya Moh. Husni Thamrin, M. Jodi dan Unshita Rini. Seiring berjalannya TPA Al-Ikhlas, terjadi perubahan nama yayasan yang awalnya bernama Yayasan Amanah Ummat menjadi Yayasan Pendidikan Puspa Melati tahun 2011. Santri TPA ada yang belum sekolah, ada pula yang sudah TK dan SD. Anak-anak yang belum sekolah itu juga menginginkan adanya lembaga pendidikan non-formal untuk mereka, sedangkan sekolah PAUD yang ada, tempatnya jauh dan harus menyebrang di jalan utama dan itu resikonya sangat tinggi. Untuk mengakomodasi usulan wali murid TPA akhirnya diupayakan untuk membuat PAUD dengan nama PAUD Puspa Melati.

PAUD Puspa Melati didirikan pada tanggal 06 Juni 2011 dan telah mendapat ijin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Jember. Jumlah murid ditahun awal pendirian sekitar 20 anak. Jumlah ini konsisten sampai tahun 2015. Sampai saat ini bidang gerak Yayasan Pendidikan Pendidikan Puspa Melati meliputi TPA Puspa Melati, PAUD Puspa Melati dan Pengajian Puspa Melati.

2. Letak Geografis PAUD Puspa Melati

a. Profil PAUD

- 1) No. Ijin : 421.9/2511/413/2011
- 2) Nama Desa / Kelurahan : Sempusari
- 3) Kecamatan : Kaliwates
- 4) Kabupaten / Kota : Kab. Jember
- 5) Provinsi : Jawa Timur

b. Luas dan Batasan PAUD

- 1) Luas PAUD : 150 m
- 2) Batasan Wilayah :
 - a) Sebelah Utara : sungai
 - b) Sebelah Selatan : sungai
 - c) Sebelah Barat : Perumahan Cahaya Mas Sempusari
 - d) Sebelah Timur : Kaplingan RT 02/ RW 13 lingkungan Gerdu Sempusari

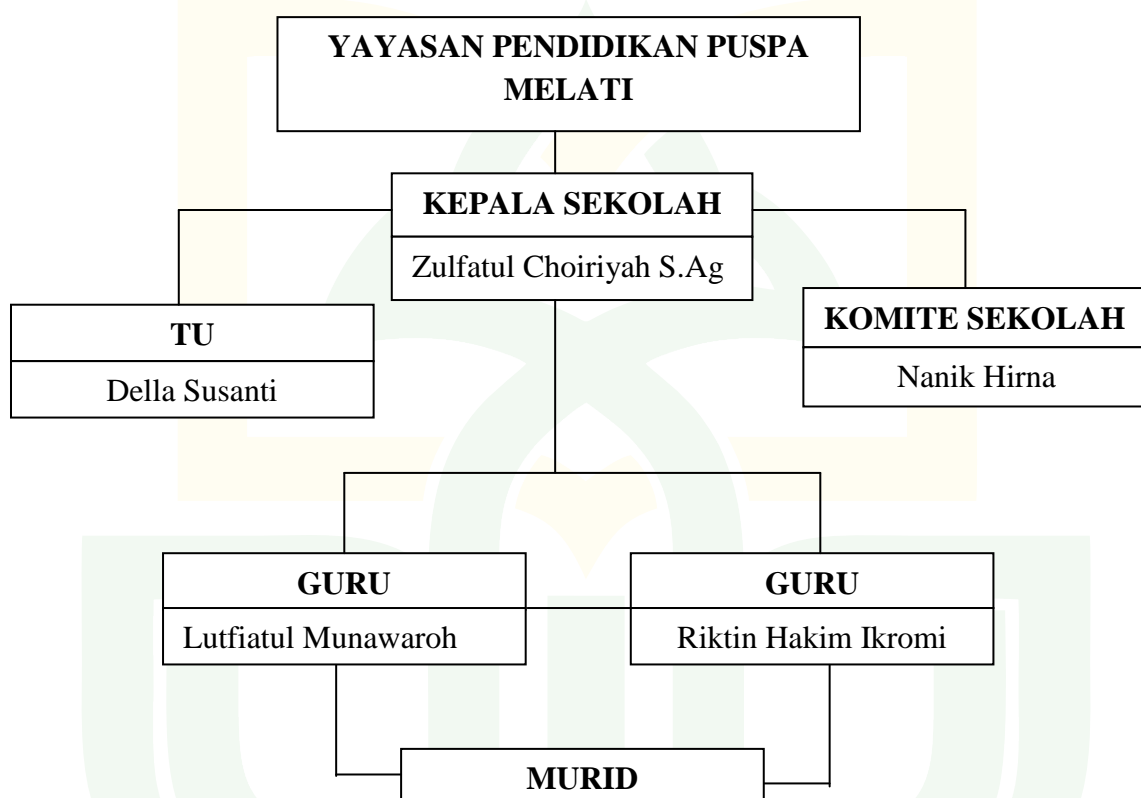
Tepatnya beralamat di Jalan Hayam Wuruk IV Sempusari
Kaliwates Jember.

3. Struktur Organisasi PAUD Puspa Melati

Dalam sebuah lembaga terdapat adanya stuktur organisasi, karena struktur menggambarkan secara jelas tugas dan wewenang serta tanggung jawab masing-masing pengurus dan karyawan dalam lingkungan organisasi.

Struktur organisasi yang disusun untuk memberikan tatanan yang jelas agar individu-individu yang turut serta didalamnya dapat melaksanakan tugas dan dapat memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan yang telah disepakati.

Adapun Susunan Organisasi PAUD PUSPA MELATI



IAIN JEMBER

B. Penyajian dan analisis data

Hasil analisis data merupakan merupakan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk pola, tema, kecenderungan, dan motif yang muncul dari data. Disamping itu, temuan dapat berupa penyajian kategori, sistem klasifikasi, dan tipologi.³⁷

Setiap penelitian yang dilakukan harus disertai dengan penyajian data sebagai bentuk penguat. Sebab data yang diperoleh inilah yang akan dianalisa dengan analisa data yang digunakan. Sehingga dari data yang telah dianalisa akan menghasilkan sebuah kesimpulan.

Dengan melihat metode pengumpulan data yang di pakai dalam penelitian ini, maka akan disajikan dua jenis pengumpulan data yakni hasil data observasi, dan hasil interview. Data hasil observasi akan diperkuat kembali dengan hasil interview.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui implikasi permainan tradisional dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dapat dipaparkan bahwa peranguruterhadap perkembangan kognitif anak usia dini untuk mengenalkan huruf dan angka 1-10 sangat bervariasi. Hal ini terlihat dari upaya yang telah dilakukan guru untuk mendidik, mengasuh serta mengarahkan anak-anak didiknya untuk mengenalkan huruf dan angka 1-10 yang telah dilakukan selama ini.

³⁷Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2014, 76.

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam hal mengenalkan huruf dan angka 1-10 biasanya menggunakan alat peraga seperti kartu angka, anggota tubuh serta alat peraga lain yang ada di PAUD Puspa Melati. Namun upaya yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan karena guru dituntut untuk senantiasa membuat inovasi dalam pembelajaran, supaya anak tidak merasa bosan dan jenuh. Untuk itu guru mengupayakan pengenalan huruf dan angka melalui salah satu permainan tradisional yaitu Dakon. Dengan langkah ini diharapkan anak dapat mengembangkan *social knowledge*, *logic mathematic knowledge* dan *physical knowledge* tanpa mengabaikan dunia anak yaitu dunia bermain. Untuk memaksimalkan upaya guru ini dibutuhkan juga kerjasama antara guru dengan orang tua, supaya ada kesinambungan antara pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan di rumah. Di samping itu lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kognitif anak, dengan lingkungan yang baik dapat mendukung anak dalam mengembangkan *social knowledge*, *logic mathematic knowledge* dan *physical knowledge*.

Dari hasil penelitian dilapangan, diperoleh data-data yang mengacu pada pokok masalah penelitian tentang Bagaimana Implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberialasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.³⁸

Karakteristik perkembangan anak PAUD/TK biasanya pertumbuhan fisiknya mencapai kematangan, mereka mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Karakteristik anak juga turut menentukan pemilihan metode. Perlu anda cermati bahwa anak TK pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan keinginan mengeksperimenkan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.³⁹

Hakekat seorang manusia sebagai makhluk “coba-coba” sudah nampak dari manusia itu balita. Coba perhatikan ketika seorang anak belajar berjalan. Mencoba berkali-kali anggota tubuh lainnya agar ia mampu berdiri dan berjalan. Proses jatuh-bangun sebelum ia mampu betul berjalan membutuhkan waktu dan keinginan untuk mencoba. Tanpa hal itu tentu ia tidak akan bisa berjalan. Di dalam permainan sehari-hari, mereka juga melakukan eksperimen atau percobaan. Mainan yang bagus ia coba

³⁸ Yuliani, *Pengembangan Kognitif*, 14.

³⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 7.5.

bongkar dan ia coba kembalikan seperti semula. Dan bahkan mainan itu mereka beri tambahan komponen atau asesoris lainnya seperti warna.

Media pembelajaran juga bisa berfungsi sebagai alat peraga. Kita mengetahui bahwa dari perkembangan digunakannya media dalam dunia pendidikan memang media hanya berfungsi sebagai alat bantu dan peraga dalam kegiatan belajar mengajar. Media dalam hal ini hanya berfungsi sebagai sarana yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi, menghilangkan atau mengurangi verbalisme, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan meningkatkan daya serap belajar anak.

Dalam berbagai hal memang media juga bisa dikatakan sebagai alat bantu untuk memperlancar proses belajar mengajar. Alat bantu seperti itu biasanya benda atau alat untuk membantu anak bermain dan belajar. Misalnya alat tulis, kertas, dan sebagainya.

Setiap benda yang berfungsi sebagai alat bantu sekaligus untuk meningkatkan kemampuan kognisi anak bisa dikembangkan sedemikian rupa sehingga media itu mampu membantu mencapai tujuan belajar anak. Misalnya, seorang guru memberi tugas kepada anaknya memainkan permainan tradisional Dakon. Tugas tersebut berfungsi untuk menunjukkan perhitungan angka. Tugas yang diberikan tersebut harus dilakukan sendiri sehingga dapat memupuk kreasi dan imajinasi anak. Sedangkan media dasar memainkan permainan tradisional Dakon itu seperti papan Dakon, keping/biji Dakon dan Kartu gambar dan sebagainya dijadikan sumber inspirasi dan kreatifitas anak.

Media mampu membantu anak agar mereka mempunyai pengetahuan dan pengalaman belajar dan bermain yang sesuai dengan materi pelajaran dan permainan yang akan diterimanya.⁴⁰

Pengalaman yang harus dimiliki seorang anak adalah pengetahuan sosial. Fungsi pengetahuan sosial adalah suatu proses dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Pengetahuan sosial itu meliputi kosakata, norma, moral, dan berbagai macam kondisi lingkungan tempat anak menetap yang harus dipelajari oleh anak dari lingkungan sekitar.⁴¹

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra maka otak itu akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan dimusnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada di lingkungan melalui seluruh alat-alat indra kemudian melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik dan disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dapat dimunculkan kembali persis seperti aslinya.

⁴⁰Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 8.11.

⁴¹Ibid, 54.

2. a. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Social Knowledge adalah kemampuan berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. *Social Knowledge* biasa dikenal dengan kecerdasan interpersonal yaitu kemampuan berpikir. Ini mengacu pada keterampilan manusia, dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap penggunaan permainan tradisional Dakon untuk mengetahui kemampuan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya belum lama ini dilakukan oleh tenaga pengajar PAUD Puspa Melati.

Menurut Ibu Zulfa dalam memberikan pembelajaran penguasaan konsep angka 1-10 dengan implikasi permainan tradisional Dakon ini terhadap *social knowledge* anak terdapat adanya komunikasi yang baik dengan temannya. Juga adanya kefokusannya anak dalam bermain karena apabila salah satu lumbung terlewat atau tidak diisi keping Dakon, maka permainan digantikan oleh temannya, sehingga hal ini dapat memotivasi anak untuk tidak ceroboh dan anak dituntut untuk cepat tanggap dalam melihat, mengurutkan serta simpati.⁴²

Banyak ahli psikologi di Amerika, menggunakan ancangan atau acuan pengolahan informasi untuk memahami bagaimana anak menafsirkan, menyimpan, mendapatkan kembali dan mengevaluasi informasi. Bertentangan dengan Piaget para ahli psikologi ini tidak mempunyai satu teori tunggal yang membimbing riset mereka. Mereka

⁴² Zulfa, *Wawancara*, Jember, 14 Juni 2015.

berfokus pada pemahaman proses seperti persepsi, ingatan, inferensi, evaluasi informal dan pemakaian kaidah. Mereka juga menekankan variasi perubahan perkembangan yang lebih luas dibandingkan variasi yang ditekankan oleh Piaget.

Sementara menurut Ibu Riktin dan Ibu Lut, implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini sangat membantu guru untuk mengajarkan konsep huruf dan bilangan 1-10, karena disamping anak-anak bermain juga terdapat pelajaran yang tanpa disadari oleh anak-anak yaitu menyebutkan angka 1-10 ketika keping Dakon dimasukkan kedalam lumbung Dakon. Hal ini memudahkan guru dalam pemberian tugas walaupun pada awalnya anak-anak kesulitan untuk memahami cara bermain, tetapi dihari berikutnya anak-anak sangat antusias untuk memainkannya.⁴³

Dalam menerapkan konsep bilangan 1-10 juga perlu waktu untuk anak-anak, tambah Ibu Lut.⁴⁴

b. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Logic Mathematic Knowledge adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuan, akuntan, dan pemogram komputer.

Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis,

⁴³ Riktin, *Wawancara*, Jember, 14 Juni 2015.

⁴⁴ Lutfi, *Wawancara*, Jember, 14 Juni 2015.

menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Pengalaman yang harus dimiliki seorang anak adalah pengetahuan sosial. Fungsi pengetahuan sosial adalah suatu proses dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Pengetahuan sosial itu meliputi kosakata, norma, moral, dan berbagai macam kondisi lingkungan tempat anak menetap yang harus dipelajari oleh anak dari lingkungan sekitar.

Ibu Zulfa mengatakan bahwa di PAUD Puspa Melati memang memerlukan alat peraga yang baru dan lebih menantang untuk anak-anak karena konsep bilangan 1-10 ini bagi anak-anak sangat kesulitan tanpa bantuan alat peraga.⁴⁵

Konteks sosial mempengaruhi cara belajar seseorang tentang sikap dan kepercayaan. Konteks sosial menghasilkan proses kognitif yang juga merupakan bagian dari proses perkembangan. Konteks sosial mencakup lingkungan sosial di sekitar anak yang juga merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar anak yang secara langsung maupun tidak langsung dipengaruhi oleh budaya dari lingkungan tersebut. Konteks sosial terdiri atas beberapa tingkatan yaitu:

- 1) Tingkatan interaksi perantara di mana setiap anak melakukan interaksi pada saat-saat tertentu.
- 2) Tingkatan struktural yang mencakup struktur-struktur sosial yang berpengaruh pada anak-anak seperti keluarga dan sekolah.

⁴⁵ Zulfa, *Wawancara*, Jember, 14 Juni 2015.

- 3) Tingkatan sosial dan budaya secara umum yang mencakup ciri-ciri masyarakat seperti bahasa, sistem numerik dan penggunaan teknologi.⁴⁶

Seperti dipaparkan oleh Ibu Riktin bahwa ketika menerapkan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka masih belum maksimal, karena anak-anak hanya memperhatikan kartu angka tersebut, setelah adanya permainan tradisional Dakon diterapkan di PAUD Puspa Melati, muncul kemajuan yang signifikan, dari menyebutkan angka 1-10 menghitung urut 1-10 itu lebih cepat dimengerti oleh anak-anak. Ini membuktikan guru dapat memanfaatkan permainan tradisional Dakon untuk alat bantu menerapkan konsep bilangan 1-10.⁴⁷

Perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang seiring dengan teori *sociogenesis*. Dimensi kesadaran sosial bersifat primer, sedangkan dimensi individualnya bersifat derivative atau merupakan turunan dan bersifat sekunder. Artinya bahwa pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya, tetapi Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengonstruksi pengetahuannya. Oleh karena itulah teorinya lebih tepat disebut dengan pendekatan ko-konstruktivisme. Maksudnya, perkembangan kognitif seseorang disamping ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan social yang aktif pula.

⁴⁶Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Pengembangan Kognitif*, 4.10

⁴⁷Riktin, *Wawancara*, 14 Juni 2015.

Bagi Ibu Lut dengan adanya permainan tradisional Dakon ini anak-anak yang awalnya jenuh dan bosan ketika memasuki kegiatan inti di sekolah, sekarang malah ditunggu-tunggu untuk memainkannya.⁴⁸

Pengetahuan logika matematika yang meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung, dan berpikir dengan menggunakan logika. Jenis pengetahuan ini merupakan tahap berikutnya dari pengetahuan fisik. Merujuk pada peristiwa di atas, seorang anak akan memerlukan pemikiran yang lebih secara logis, seberapa besar daya cepat yang harus diberikan pada keping Dakon agar bisa memasukkannya ke lumbung berikutnya sambil mengucapkan urutan angka sesuai keping Dakon yang digenggamnya. Pemikiran yang logis inilah yang disebut dengan logika-matematika, di mana seorang anak dituntut untuk mengetahui sesuatu yang lebih dalam, yaitu tidak hanya memasukkan keping Dakon, tetapi daya cepat yang harus dikeluarkan juga harus diperhatikan.

c. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

Physical Knowledge adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya.

⁴⁸ Lutfi, *Wawancara*, Jember, 14 Juni 2015.

Menurut Ibu Zulfa untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1-10 perlu pengelolaan dan alat bantu yang inovatif, dengan adanya permainan tradisional Dakon, maka anak lebih bebas melakukan gerakan memegang knop Dakon, meletakkan knop Dakon ke lumbung Dakon secara urut dan setelah permainan selesai, masing-masing anak menyusun knop Dakon yang sudah ditemplei gambar angka disisi knop dan gambar huruf disisi lainnya. Dan mengurutkan dari angka 1-10, dan membentuk huruf sesuai kartu gambar.⁴⁹

Hal yang diperlukan pada anak usia prasekolah yaitu melatih kemampuan fisik, kemampuan berpikir, mendorong anak mau bergaul, dan mengembangkan angan-angan. Pada tahap ini, aspek intelektualnya tentang konsep ruang dan waktu mulai berkembang lebih nyata, mulai mengenal bentuk dua dan tiga dimensi, warna-warna dasar, simbol-simbol angka, matematika, dan huruf.⁵⁰

Banyak orang yang berbakat secara fisik dan “terampil menggunakan tangan” tidak menyadari bahwa mereka menunjukkan bentuk kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan yang sama nilainya dengan kecerdasan yang lain.

Sumber dari pengetahuan fisik berasal dari lingkungan fisik di sekitar anak berupa bentuk, warna, rasa, suara, gerak, dan sebagainya.

Pengetahuan fisik dibangun pada saat anak menggunakan asosiasi antara benda dengan perlakuan yang diberikan pada benda tersebut.

Misalnya, beberapa anak menemukan sebuah permainan tradisional Dakon, lalu mereka mencoba memberikan perlakuan berupa

⁴⁹ Zulfa, *Wawancara*, Jember, 22 Juni 2015.

⁵⁰ Mainmunah Hasan *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 134.

memainkan permainan tersebut dengan memasukkan keping Dakon kedalam lumbung Dakon yang berada dipapan Dakon. Apa yang terjadi kemudian yaitu dapat dipastikan bahwa keping Dakon tersebut dapat terus berjalan dan masuk ke lumbung berikutnya seiring anak tersebut memainkannya. Seorang anak menemukan sebuah bola, lalu ia mencoba memberikan perlakuan berupa dorongan pada bola tersebut di atas meja. Maka dapat dipastikan bahwa bola tersebut akan menggelinding di atas meja. Pada suatu saat anak menemukan buku atau benda lain yang berbentuk kotak dan mencoba untuk memberikan perlakuan yang sama. Buku tersebut tentu saja tidak akan menggelinding ketika digerakkan melainkan akan diam saja. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua benda akan mengeluarkan reaksi yang sama pada saat diberikan perlakuan yang sama. Dari gambaran peristiwa di atas dapat dikatakan bahwa lingkungan fisik merupakan sumber yang sangat kaya untuk membangun pengetahuan fisik pada anak, di mana anak terlibat langsung dengan lingkungan fisik selama hidupnya.

Anak yang aktif membutuhkan ruang dan waktu yang cukup untuk selalu bergerak dan tidak bisa diam dalam waktu yang lama. Kalau suatu saat anak tersebut harus menempuh perjalanan panjang dengan mobil dan berarti untuk waktu yang lama dia tidak bisa bergerak bebas, maka dia akan merasa stress.

C. Pembahasan temuan

Pembahasan temuan merupakan gagasan peneliti, keterkaitan antara kategori – kategori dan dimensi – dimensi, posisi temuan dengan temuan – temuan sebelumnya, serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari lapangan.⁵¹

Telah disinggung sebelumnya bahwa pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Anak merupakan anugerah terindah bagi setiap keluarga. Setiap anak yang lahir di dunia dilengkapi dengan berbagai potensi khas yang unik. Potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan supaya anak meraih keberhasilan dalam hidupnya.

Pada masa anak-anak bermain merupakan dasar bagi perkembangan karena bermain itu merupakan dasar bagi perkembangan dan sumber energi bagi perkembangan mereka.

Adapun permainan yang ada di PAUD Puspa Melati yaitu permainan tradisional Dakon yang merupakan kegiatan bermain yang masih baru diterapkan. Mengingat bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Di mana pada tahap ini memfokuskan pada *physical*,

⁵¹Pedoman Penulisan Karya Ilmiah 2014, 77.

*intelegenci / cognitive, emotional dan social education.*⁵²Jadi, sangat jelas bahwa permainan Dakon merupakan salah satu permainan yang penting bagi anak. Karena, dalam permainan Dakon ini anak secara tidak sadar telah belajar menyebutkan huruf dan angka. Dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan komponen implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu:

1. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

Menurut kepala sekolah dan guru PAUD Puspa Melati mengatakan bahwa dalam memberikan pembelajaran penguasaan huruf dan konsep angka 1-10 dengan implikasi permainan tradisional Dakon terhadap *social knowledge* anak terdapat adanya komunikasi yang baik dengan temannya.

Juga adanya kefokusannya anak dalam bermain karena apabila salah satu lumbung terlewat atau tidak diisi keping Dakon, maka permainan digantikan oleh temannya, sehingga hal ini dapat memotivasi anak untuk tidak ceroboh dan anak dituntut untuk cepat tanggap dalam melihat, mengurutkan serta simpati kepada temannya.

Implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini sangat membantu guru untuk mengajarkan konsep huruf dan bilangan 1-10, karena disamping anak-anak bermain juga terdapat pelajaran yang tanpa disadari oleh anak-anak yaitu menyebutkan angka 1-10 ketika keping Dakon dimasukkan ke dalam lumbung Dakon. Hal ini

⁵²Yuliani, *Konsep Dasar*, 7.

memudahkan guru dalam pemberian tugas walaupun pada awalnya anak-anak kesulitan untuk memahami cara bermain, tetapi dihari berikutnya anak-anak sangat antusias untuk memainkannya.

Menurut teori Piaget *Social Knowledge* adalah kemampuan berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. Ini mengacu pada keterampilan manusia, dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, kerja sama.⁵³

Dengan demikian, berdasarkan temuan yang diperoleh oleh peneliti maka hasil analisis sudah sesuai dengan teori mengenai Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember.

2. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

Menurut kepala sekolah dan guru PAUD Puspa Melati mengatakan bahwa di PAUD Puspa Melati memang memerlukan alat peraga yang baru dan lebih menantang untuk anak-anak karena konsep bilangan 1-10 ini bagi anak-anak sangat kesulitan tanpa bantuan alat peraga.

Ketika menerapkan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka masih belum maksimal, karena anak-anak hanya memperhatikan kartu angka tersebut, setelah adanya permainan tradisional

⁵³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 6.22

Dakon diterapkan di PAUD Puspa Melati, muncul kemajuan yang signifikan, dari menyebutkan angka 1-10 menghitung urut 1-10 itu lebih cepat dimengerti oleh anak-anak. Ini membuktikan guru dapat memanfaatkan permainan tradisional Dakon untuk alat bantu menerapkan konsep bilangan 1-10.

Dengan adanya permainan tradisional Dakon ini anak-anak yang awalnya jenuh dan bosan ketika memasuki kegiatan inti di sekolah, sekarang malah menunggu untuk memainkannya.

Menurut teori Piaget *Logic Mathematic Knowledge* adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, dan pemogram komputer.⁵⁴

Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.⁵⁵

Dengan demikian, berdasarkan temuan yang diperoleh oleh peneliti maka hasil analisis sudah sesuai dengan teori mengenai Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember.

⁵⁴ Ibid, 6.23.

⁵⁵ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, 58

3. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

Menurut kepala sekolah dan guru PAUD Puspa Melati mengatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1-10 perlu pengelolaan dan alat bantu yang inovatif, dengan adanya permainan tradisional Dakon, maka anak lebih bebas melakukan gerakan memegang keping Dakon, meletakkan keping Dakon ke lumbung Dakon secara urut dan setelah permainan selesai, masing-masing anak menyusun keping Dakon yang sudah ditemplei gambar angka disisi keping dan gambar huruf disisi lainnya. Dan mengurutkan dari angka 1-10, dan membentuk huruf sesuai kartu gambar.

Menurut teori Piaget *Physical Knowledge* adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, berlari, menari, membangun sesuatu, semua seni dan hasta karya.⁵⁶

Banyak orang yang berbakat secara fisik dan “terampil menggunakan tangan” tidak menyadari bahwa mereka menunjukkan bentuk kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan yang sama nilainya dengan kecerdasan yang lain.

Dengan demikian, berdasarkan temuan yang diperoleh oleh peneliti maka hasil analisis sudah sesuai dengan teori mengenai Implikasi

⁵⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 6.23.

Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia
Dini Di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan penyajian data dan analisis data peneliti dapat menyimpulkan bahwa implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember sebagian guru sudah mengupayakan dalam hal mengenalkan huruf dan angka 1-10 biasanya menggunakan alat peraga seperti kartu angka, anggota tubuh serta alat peraga lain yang ada di PAUD Puspa Melati. Namun upaya yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan karena guru dituntut untuk senantiasa membuat inovasi dalam pembelajaran, supaya anak tidak merasa bosan dan jenuh. Untuk itu guru mengupayakan pengenalan huruf dan angka melalui salah satu permainan tradisional yaitu Dakon. Dengan langkah ini diharapkan anak dapat mengembangkan *social knowledge*, *logic mathematic knowledge* dan *physical knowledge* tanpa mengabaikan dunia anak yaitu dunia bermain.

Berangkat dari hal tersebut peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Social Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dari data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa implikasi permainan tradisional dakon terhadap *social knowledge* anak usia dini sangat membantu guru untuk mengajarkan konsep

huruf dan bilangan 1-10, karena disamping anak-anak bermain juga terdapat pelajaran yang tanpa disadari oleh anak-anak yaitu menyebutkan angka 1-10 ketika keping Dakon dimasukkan kedalam lumbung Dakon. Hal ini memudahkan guru dalam pemberian tugas walaupun pada awalnya anak-anak kesulitan untuk memahami cara bermain, tetapi dihari berikutnya anak-anak sangat antusias untuk memainkannya.

2. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Logic Mathematic Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dari data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa Ketika menerapkan konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka masih belum maksimal, karena anak-anak hanya memperhatikan kartu angka tersebut, setelah adanya permainan tradisional Dakon diterapkan di PAUD Puspa Melati, muncul kemajuan yang signifikan, dari menyebutkan angka 1-10 menghitung urut 1-10 itu lebih cepat dimengerti oleh anak-anak. Ini membuktikan guru dapat memanfaatkan permainan tradisional Dakon untuk alat bantu menerapkan konsep bilangan 1-10.

3. Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap *Physical Knowledge* Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember, dijelaskan bahwa untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1-10 perlu pengelolaan dan alat bantu yang inovatif, dengan adanya

permainan tradisional Dakon, maka anak lebih bebas melakukan gerakan memegang keping Dakon, meletakkan keping Dakon ke lumbung Dakon secara urut dan setelah permainan selesai, masing-masing anak menyusun keping Dakon yang sudah ditemplei gambar angka disisi keping dan gambar huruf disisi lainnya. Dan mengurutkan dari angka 1-10, dan membentuk huruf sesuai kartu gambar.

B. Saran-saran

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, yang didasarkan atas teori dan fakta yang diperoleh, maka saran yang dapat penulis ajukan yang mungkin akan bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya terus mengembangkan kreatifitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak seperti implikasi permainan tradisional Dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dan kemudian disalurkan kepada guru PAUD Puspa Melati.

2. Guru

Bagi guru PAUD Puspa Melati diharapkan dalam menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak hendaknya lebih maksimal lagi karena anak usia dini masih membutuhkan arahan untuk memainkan permainan tradisional Dakon tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2012. *KBBI Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mahmud. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kasiram, Muhammad. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN Maliki Press.
- Moeloeng J, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadzir, Muhammad. 2003. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soendari, Retno. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD*. Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- STAIN. 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: STAIN Jember Press.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- _____. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Rini, Unshita. 2014. *Karya Tulis Ilmiah*. Surabaya.
- Undang-Undang Sisdiknas. 2013. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hatta, Ahmad. 2011. *Al-Qur'an*. Jakarta: Maghfirah Pustaka.
- Aisyah, Siti. 2012. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Soendari, Retno. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD*. Jakarta: Pustaka Al-Falah.

Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.

Narbuko, Cholid dan Achmadi, Narbuko. 2010. *Metodologi Penelitian* Jakarta: Bumi Aksara.

Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Pustaka Setia.

Patilima, Hamid. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung: CV. ALFABETA.

Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* Yogyakarta: Graha Ilmu.

<http://www5.shoutmix.com> *Model Pembelajaran Kontekstual*.



MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
IMPLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD PUSPA MELATI, SEMPUSARI, KALIWATES, JEMBER	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan tradisional dakon 2. Perkembangan kognitif anak usia dini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlingkap permainan dakon 2. <i>Social Knowledge</i> 3. <i>Logic Mathematic Knowledge</i> 4. <i>Physical Knowledge</i> 	<ol style="list-style-type: none"> a. Papan dakon b. Biji dakon c. Kartu gambar a. Pengertian <i>Social Knowledge</i> b. Faktor yang mempengaruhi <i>Social Knowledge</i> a. Pengertian <i>Logic Mathematic Knowledge</i> b. Penerapan <i>Logic Mathematic Knowledge</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Informan <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Guru Dokumentasi <ol style="list-style-type: none"> a. Latar belakang PAUD Puspa Melati b. Latar belakang Anak Usia Dini <p style="text-align: center;">Kepustakaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif • Penentuan Subyek penelitian menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> • Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi • Lokasi penelitian: PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember • Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif • Kredibilitas data menggunakan triangulasi sumber 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus masalah Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember? 2. Sub fokus masalah: <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap <i>social knowledge</i> anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember? b. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap <i>logic mathematic knowledge</i> anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember? c. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap <i>physical knowledge</i> anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember?

JURNAL PENELITIAN

Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif

Anak Usia Dini di PAUD Puspa Melati Sempusari, Kaliwates, Jember

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	3 Juni 2015	Observasi Awal	
2	8 Juni 2015	Observasi Ke dua	
3	12 Juni 2015	Silaturahmi dan Menyerahkan surat ijin penelitian kepada Kepala Sekolah PAUD Puspa Melati	
2	13 Juni 2015	Dokumentasi	
3	14 Juni 2015	wawancara	
4	14 Juni 2015	wawancara	
5	14 Juni 2015	wawancara	
6	22 Juni 2015	wawancara	
7	25 Juni 2015	Meminta Surat Keterangan Selesai Penelitian	

Jember, 25 Juni 2015

Kepala Sekolah

Zulfatul Choiriyah S.Ag

PEDOMAN PENELITIAN

1. Observasi

- a. Sejarah singkat berdirinya PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
- b. Letak Geografis PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

2. Wawancara

- a. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap social knowledge anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember?
- b. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap logic mathematic knowledge anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember?
- c. Bagaimana implikasi permainan tradisional dakon terhadap physical knowledge anak usia dini di PAUD Puspa Melati, Sempusari, Kaliwates, Jember?

d. Dokumentasi

- a. Struktur organisasi PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
- b. Keadaan PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember
- c. Letak lokasi penelitian di Sempusari Kaliwates Jember

IAIN JEMBER

DOKUMENTASI PENELITIAN

Lampiran 1

Papan Dakon



Keping Dakon

Lampiran 2

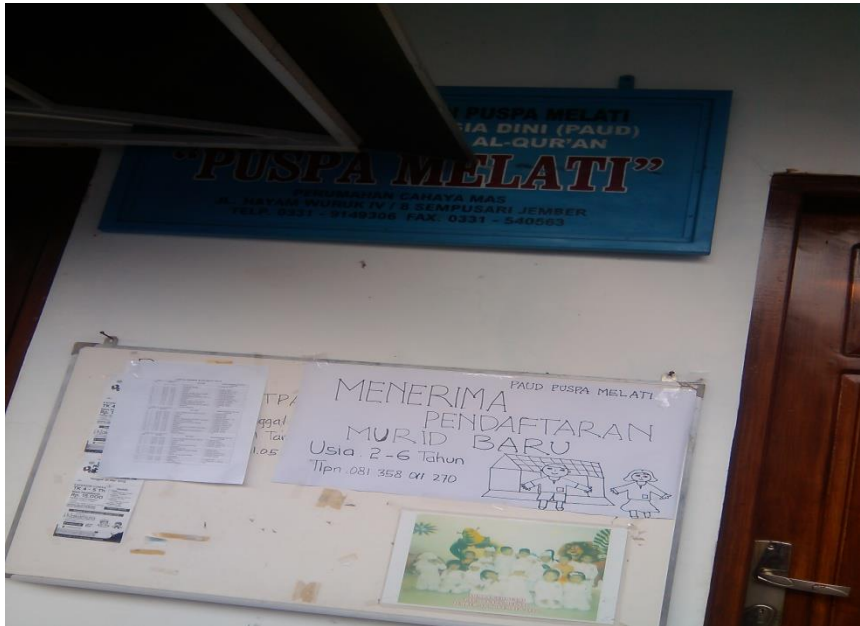
Mengurutkan Angka 1-10



Merangkai kata bola

Lampiran 3

Tempat PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember



Lampiran 4



Interview dengan Ibu Lut di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember



Interview dengan Ibu Riktin di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember

Lampiran 5

Interview dengan Ibu Zulfa di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember



IAIN JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER (IAIN)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 1, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 Kode Pos : 68136
Website : <http://iain-jember.ac.id> email : iainjember@gmail.com

J E M B E R

Jember, 09 Juni 2015

Nomor : In.Jbr/H.M.01/FT/ /2015
Lampiran : -
Hal : **Penelitian Untuk Penyusunan Skripsi**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah PAUD Puspa Melati
Di -
Tempat

Assalamualaikum Wr Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat mahasiswa berikut ini :

Nama : Imroatun Nafisah
NIM : 084 111 164
Semester / Fakultas : VIII/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam (PI)

Dalam rangka penyusunan Skripsi, untuk diizinkan mengadakan penelitian/riset selama \pm 30 hari di lingkungan lembaga wewenang saudara. Adapun piha-pihak yang dituju adalah :

1. Kepala Sekolah
2. Guru

Penelitian yang akan dilakukan mengenai :

Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember Atas berkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

An. Ketua,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pengembangan Lembaga

Khoirul Faizin, M. Ag
NIP. 19710612 200604 1 001



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

PUSPA MELATI

Membangun Iman, Ilmu dan Amal

Jalan Hayam Wuruk IV Blok E No. 8 Telp. (0331) 9149306 Jember - Jatim

SURAT KETERANGAN

Nomor : 03-B/KB-PM/VI/2014

Kepala Kelompok Bermain (KB-PM) "PUSPA MELATI" dengan ini menerangkan, bahwa ;

N a m a : Imro'atun Nafisah
NIM : 084111164
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PAI
Universitas : IAIN Jember

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember dengan judul Implikasi Permainan Tradisional Dakon Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Puspa Melati Sempusari Kaliwates Jember.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 Juni 2015

Kepala KB "PUSPA MELATI"

ZULFATUL CHOIRIYAH, S.Ag

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **IMRO'ATUN NAFISAH**
Nim : 084 111 164
Prodi / Jurusan : PAI / Pendidikan Islam (PI)
Institusi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 25 Juni 2015
Saya yang menyatakan

IMRO'ATUN NAFISAH
NIM. 084 111 164

IAIN JEMBER

BIODATA PENULIS



1. BIODATA PRIBADI

Nama : Imro'atun Nafisah
Alamat : Dsn. Krajan II Desa Puger Kulon Kec. Puger Kab. Jember
Tempat/ Tanggal Lahir : Jember, 15 Juli 1991
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum Kawin

2. RIWAYAT PENDIDIKAN

- a. MI. Hasanuddin : 1999 – 2004
- b. MTs. Hasyim Asy'arie : 2004 – 2008
- c. SMK Darus Sholihin Puger : 2008 – 2011
- d. IAIN Jember : 2011 – 2015

Demikianlah daftar riwayat hidup ini, saya buat dengan sebenarnya