

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENCRACK
PADA SISWA KELOMPOK A2 RA BAITUL MAKMUR
BANGSALSARI, JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :
Alfin Nur Imamah
T201511035

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA NEGRI ISLAM JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2019**

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENCRAK
PADA SISWA KELOMPOK A2 RAUDHATUL ATHFAL
BAITUL MAKMUR BANGSALSARI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

Alfin Nur Imamah
NIM. T201511035

Disetujui Pembimbing



Yuli Indarti, S.KM, M. Kes
NIP. 196907101993032006

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENCRAK
PADA SISWA KELOMPOK A2 RAUDHATUL ATHFAL
BAITUL MAKMUR BANGSALSARI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

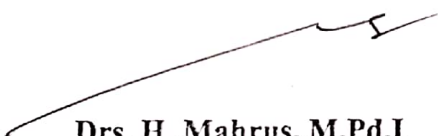
Hari : Selasa

Tanggal : 25 Juni 2019

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
NIP. 196705252000121001


Ahmad Ridho Rojahi, M.Pd.
NIP. 198105242014111002

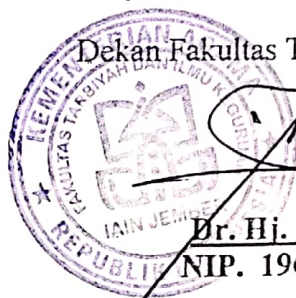
Anggota

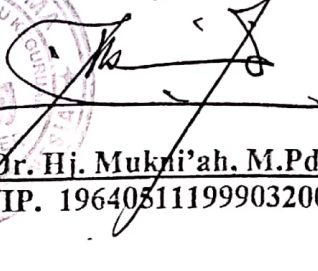
1. Dr. Matkur, S.Pd.I, M.Si.
2. Yuli Indarti, S.KM, M.Kes


()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan




Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196408111999032001

MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan”.(Q.S. Ar-ra’d :11)¹

¹ Alqur’an, 13:11

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

Kedua orang tuaku tercinta, Alm Abdul Mu'in dan Ibunda Sunasi yang telah mengasuh, membesarkanku serta mendidiku dengan kasih sayang yang tak mungkin terbalas dengan apapun, dan membimbing, mengarahkan, mengawasi, mendo'akan, memberikan materi serta senantiasa menantikan keberhasilanku.

Kakak-kakakku tersayang Almh Anik Wahyuni, Titin Wardani, dan Nur Adam Sutikno, yang selalu memberiku motivasi, serta dukungan selama ini sehingga studiku dapat terselesaikan.

Seseorang yang spesial dihatiku Anang Sudrajad yang senantiasa mendukungku.

Sahabatku Ali Ashari, Istighotsah, Maghfiroh, Emilatul Azizah, Raudhatul Jannah yang selalu membantu, memberi semangat dan mendo'akan keberhasilanku.

Untuk teman-teman seperjuangan khususnya jurusan PIAUD angkatan 2015. Almamater ku Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri Jember untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Skripsi ini berjudul “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Encrak Pada Siswa Kelompok A2 di Raudhatul Atfhal Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019”.,

Kesuksesan dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
4. Ibu Yuli Indarti, S.KM, M.Kes selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Segenap jajaran Dosen dan staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

6. Ibu Hidayanti, S.Pd selaku kepala RA Baitul Makmur beserta para guru dan Staf karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang terkandung dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember 15 Mei 2019

Penulis



ABSTRAK

Alfin Nur Imamah, 2019:*Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Encrak Pada Siswa Kelompok A2 Ra Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019*

Permainan tradisional adalah permainan rakyat, dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.

Permainan tradisional dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak sejak dini dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai IQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (*informal*), sekolah (*formal*), maupun masyarakat (*non-formal*).

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah “Bagaimana Permainan Tradisional Encrak dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif pada Kelompok A2 RA Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019?”

Bagaimana Permainan Tradisional Encrak Dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif (Mengenal Warna) pada Kelompok A2 RA Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019?

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional Encrak Dalam Mengembangkan Kemampuan kognitif(Konsep bilangan dan warna) pada siswa A2 di RA Baitul Makmur.

Untuk Mengidentifikasi permasalahan tersebut penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif melibatkan sepuluh siswa dua orang guru satu kepala sekolah, data dikumpulkan melalui Teknik Pengumpulan Data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siswa. Pada kondisi awal mengenal konsep bilangan dan warna anak, hanya dua orang anak yang berkategori baik dari sepuluh orang anak. Namun setelah menggunakan metode permainan encrak, ketercapaian kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada pada kategori baik sebanyak sembilan anak, dan satu orang anak berkategori cukup.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PENGESAHAN | ii |
| MOTTO | iii |
| PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 10 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 10 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 11 |
| E. Definisi Istilah | 12 |
| F. Sistematika Pembahasan | 13 |
| BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN | |
| A. Penelitian Terdahulu | 15 |
| B. Kajian Teori | 20 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian..... | 60 |
| B. Lokasi Penelitian..... | 60 |
| C. Subyek Penelitian..... | 61 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 61 |
| E. Analisis Data..... | 63 |
| F. Keabsahan Data..... | 65 |
| G. Tahap Tahap Penelitian..... | 65 |

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

| | |
|-------------------------------------|----|
| A. Gambaran Obyek Penelitian..... | 67 |
| B. Penyajian Data dan Analisis..... | 77 |
| C. Pembahasan Temuan..... | 90 |

BAB V PENUTUP atau KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 96 |
| B. Saran Saran..... | 97 |

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Foto Kegiatan Pembelajaran
5. RPPH
6. Penilaian Harian

7. Surat Keterangan (Izin Penelitian)
8. Surat Keterangan (Selesai Penelitian)
9. Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

| No | Uraian | Halaman |
|-----|--|---------|
| 1.1 | Penelitian Terdahulu Persamaan dan Perbedaan | 19 |
| 2.2 | Lingkup Perkembangan Kognitif Anak..... | 33 |
| 4.1 | Program Kerja..... | 73 |
| 4.2 | Data Guru RA Baitul Makmur..... | 75 |
| 4.3 | Data Siswa RA Baitul Makmur | 77 |
| 4.4 | Sarana Prasarana RA Baitul Makmur | 77 |
| 4.5 | Sarana Prasarana Pendukung RA Baitul Makmur..... | 78 |
| 4.7 | Hasil Analisis Penelitian..... | 91 |



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau sosial emosional, serta bahasa. Perkembangan fisik sangat penting karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain.¹

Pada masa kanak awal, pertumbuhan fisiknya tidak secepat masa bayi atau sebelumnya, tetapi ada banyak kemampuan fisik yang berkembang baik pada masa ini terutama dari segi kualitasnya. Kemajuan dalam perkembangan otot, sistem saraf, dan koordinasi motoriknya sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang lebih tinggi tingkatnya, yang selanjutnya akan meningkatkan kemampuan kognitif, sosial dan emosionalnya.²

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 84-88.

² Christiana Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak Kanak Akhir*, (Jakarta : Prenada, 2012), h.183.

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam kurikulum PAUD memegang peranan strategis. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain⁴. Pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berfikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya.⁵

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 disusun berdasarkan pada suatu program kegiatan yang meliputi bidang-bidang pengembangan, antara lain bidang pengembangan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan

³ Undang-Undang No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 Ayat 1

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

⁵ Nurtaniawati, *Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*, Tunas Siliwangi, Vol.3 No.1, April (2017), hal.2.

kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan akademiknya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan anak mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.⁶

Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu dengan permainan tradisional, dari permainan tradisional ini anak dapat mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan konsep bentuk, warna dan ukuran pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupannya serta beradaptasi dengan lingkungannya.⁷

Bermain atau *play* didefinisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain pada anak seperti bekerja bagi orang

⁶ Dian Anggraini Yunikowati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dengan Permainan Cetak Angka Playdough Pada Anak*, Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang, Vol.2 No.2 Oktober (2014), hal.58

⁷ Darsinah. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2011). hal.2

dewasa, dengan bermain anak belajar tentang dunia di sekelilingnya, menggali lingkungannya, dan mengekspresikan emosinya. Pengalaman memecahkan masalah dalam bermain dapat ditransformasikan ke problem yang lebih kompleks dalam dunia nyata. Pada anak, bermain merupakan kontributor kunci terhadap berbagai aspek perkembangan, meliputi perkembangan sosial dan kemampuan untuk terlibat dalam suatu aktivitas.⁸

Menurut Gordon & Browne bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Kemudian Dworesky menyebutkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Selain merupakan aktivitas yang menyenangkan, bermain untuk anak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, afektif, keseimbangan, dan spiritual.⁹

Metode bermain adalah salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran di PAUD. Mengingat masa anak khususnya anak usia dini adalah bermain, maka kiranya metode yang paling tepat dalam pembelajaran di TK adalah bermain.¹⁰

Seiring berkembangnya zaman, metode bermain pada dunia anak mengalami kemajuan yang sangat pesat, beragam pilihan permainan semakin banyak baik yang bersifat elektrik maupun elektronik, ditambah

⁸ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 1.

⁹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016), 85

¹⁰ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016), 80.

lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control dan permainan yang menggunakan baterai. Permainan modern memiliki pengaruh positif dan negatif bagi perkembangan anak, baik itu dari segi perkembangan fisik, kreativitas maupun sikap sosial anak.

Menurut Ida Purnomo, mengatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti video game dan game watch lebih banyak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang bahkan tidak berkembang.¹¹

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa di zaman serba modern, anak-anak justru lebih sering mengenal gadget atau elektronik lainnya yang dapat menghambat perkembangan kognitif anak. Namun dengan permainan tradisional anak dapat dilakukan secara individual maupun secara kelompok. Melalui permainan tradisional anak akan belajar tentang kebersamaan, tenggang rasa, jujur, kreatif, dan sportif dengan nilai-nilai pendidikan.¹²

Permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggemirakan

¹¹ Euis kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenada media, 2005) 3.

¹² Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Penelitian PAUDIA, tahun (2015)

anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologi anak dapat dijadikan sarana yang dapat menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.¹³

Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat, dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya sehingga menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain, melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerja sama, saling membantu dan saling menjaga, menjaga kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh perhitungan, ketepatan, berpikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, bertindak sopan, dan bertindak luwes.¹⁴

Mengingat begitu pentingnya kegiatan bermain bagi anak sudah sepantasnya orang tua dan guru untuk memberikan perhatian yang lebih, selain itu yang tidak kalah penting adalah memilih jenis permainan yang baik bagi anak karena seiring berjalannya waktu, arus globalisasi makin

¹³ Irfan Haris, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan Aspek Moral dan Bahasa Anak*, Widya Wacana Vol. 11 No. 1, Februari (2016), hal.17

¹⁴ Widayati, *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B*, Jurnal PG PAUD Trunojoyo, Volume 4, Nomor 2, Oktober (2017), hal.168.

terasa di setiap sendi kehidupan manusia. Tak terkecuali dalam dunia bermain anak selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua jenis kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Permainan encrak, bekel, congklak memungkinkan adanya interaksi sosial yang tidak didapat dalam permainan modern, karena memang dibutuhkan lebih dari satu orang, selain itu juga dapat mengajari anak untuk mematuhi aturan yang ada biasanya (turun temurun). Hal yang tidak kalah penting permainan tradisional juga dapat di jadikan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini karena permainan tradisional dapat meningkatkan berbagai macam aspek, selain dapat mengembangkan sosial emosional permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak sejak dini dan memberikan nilai moral yang positif bagi pertumbuhan anak. Melalui permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai IQ pada anak. Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (*informal*), sekolah (*formal*), maupun masyarakat (*non-formal*).

Berdasarkan hasil survey awal di lembaga RA Baitul Makmur Bangsalsari, permainan tradisional masih sulit apabila diterapkan pada pembelajaran seperti RKH, RKM, tema yang di dalamnya tidak tercantum adanya permainan tradisional dan melalui permainan tradisional ini masih

banyak peserta didik yang belum optimal kemampuan kognitif nya dengan baik serta pendidik dalam menggunakan metode untuk mengembangkan kemampuan kognitif nya belum optimal, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Seperti, memecahkan berbagai masalah sederhana, mengenal konsep dan menyebutkan macam-macam konsep sederhana. Contohnya, saat pembelajaran berlangsung pendidik memberi tugas kepada peserta didik yang berkenaan dengan daya ingat anak, anak disuruh menyebutkan macam-macam konsep gambar atau bilangan. Dari sini kognitif anak mulai berkembang, namun pendidik kurang kreatif dan monoton dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang yang di sekelilingnya.

Penulis menyimpulkan bahwa permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan khususnya ke perkembangan kognitif anak. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan kognitif, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Dari salah satu standar indikator tingkat pencapaian perkembangan anak, (Mampu mengenal menyebut macam konsep bilangan sederhana),

(Dapat mengenal warna), karena bersangkutan dengan permainan tradisional encrak. Oleh karena itu dalam standar alat yang ingin di teliti yaitu: “Anak dapat mampu mengenal menyebut macam macam konsep bilangan sederhana, dapat mengenal warna, dan anak dapat berinisiatif. Karena sesuai dengan standar kurikulum yang ada di sekolah, maka dari itu penelitian difokuskan untuk melakukan kegiatan permainan tradisional encrak untuk memenuhi standar indikator dengan permasalahan yang ada.

Guru juga harus mempersiapkan diri dalam memberikan metode yang sesuai dan menggunakan media yang tepat untuk digunakan pada saat pembelajaran, sehingga terjadi komunikasi yang baik antar guru dan anak. Rangsangan yang tepat akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak. Hal ini sependapat dengan Tajul Arrifin dan Nor'Aini yang menyatakan bahwa guru yang baik senantiasa membina keunggulan sahsiah pelajar dengan mencorakkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.¹⁵

Dari beberapa penelitian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwasanya ada dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional encrak. Berdasarkan paparan diatas peneliti menggunakan permainan tradisional encrak untuk mengatasi permasalahan mengembangkan kognitif anak usia dini dengan judul “Pengembangan Kemampuan Kognitif Permainan Melalui Permainan

¹⁵ Ahmad Munawar Ismail, *Aqidah as a Basic of Social Tolerance: The Malaysian Experience, International Journal of Islamic Thought*, Vol.1 (2012), hal.2)

Tradisional Encrak Pada kelompok A2 Di Raudhatul Athfal Baitul Makmur Bangsalsari Tahun 2018/2019”.

Karena perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan lebih yang dimiliki seseorang untuk berpikir. Maka dari itu peneliti menggunakan metode permainan tradisional untuk mengembangkan kognitif anak.

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian yang ingin peneliti rumuskan yaitu

1. Bagaimana permainan tradisional encrak dapat mengembangkan kemampuan kognitif (mengenal konsep bilangan) pada kelompok A2 RA Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019?
2. Bagaimana permainan tradisional encrak dapat mengembangkan kemampuan kognitif (mengenal warna) pada kelompok A2 RA Baitul Makmur Bangsalsari, Jember Tahun Pelajaran 2018-2019?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional encrak dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada siswa A2 di RA Baitul Makmur.
2. Untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional encrak dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal warna pada siswa A2 di RA Baitul Makmur.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang permainan tradisional encrak dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada sosial anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Usia Dini

- a) Mampu meningkatkan kognitifnya
- b) Dapat membuat anak menjadi lebih aktif
- c) Dapat mengenalkan kembali permainan tradisional

b. Bagi Guru

- a) Dapat meningkatkan motivasi dalam mengajar
- b) Dapat menambah pengetahuan media pembelajaran

c. Bagi Peneliti

- a) Dapat mengamati langsung keadaan di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember.
- b) Dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
- c) Dapat meningkatkan kompetensi guru.

E. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Adapun istilah-istilah penting dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif adalah upaya untuk proses berpikir kemampuan individu untuk memperhatikan, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa¹⁶.

Pengembangan kognitif yang di maksud peneliti adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik ke arah yang lebih potensial dalam penelitian ini fokus kognitif yang diteliti adalah aspek warna dan bilangan.

2. Permainan Tradisional Encrak

Permainan encrak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak.

Permainan yang disebut encrak dalam bahasa Sunda ini, dimainkan minimal oleh dua anak perempuan. permainan encrak

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 47.

menggunakan batu. Ukuran batu memilih yang lebih kecil dari biji salak. Batu yang dipilih biasanya berjumlah banyak.¹⁷

Adapun permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang hampir punah yang kami angkat kembali dan dikenalkan pada anak usia dini, untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.¹⁸ Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami akan deskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang penelitian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini

¹⁷ Anti Karir, *permainantradisionalindonesia.blogspot.com/2019/02/permainan-tradisional-encrak.html*

¹⁸Tim Penyusun Revisi STAIN Jember, 45.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisis dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.

IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum dipublikasikan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹⁹

1. Nurhamidah, 2014, "*Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Tradisional Encrak pada Kelompok A di TK Islam Plus Jannah Baleendah Tahun Pelajaran 2013-2014*". Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia Tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan adanya permasalahan pada Kelompok A di TK. Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah mengenai kemampuan mengenal konsep bilangan. Permasalahan tersebut memerlukan suatu pendekatan atau strategi untuk menanganinya. Mengingat sangat pentingnya mengenal konsep\bilangan anak dalam kehidupan sehari-hari, maka peneliti memandang perlu ada penelitian terkait masalah tersebut. Adapun

¹⁹Tim Revisi IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2015), 45.

tujuan dari penelitian pada kelompok A di TK. Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah, diantaranya; (1) Mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK. Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah sebelum diimplementasikan nya permainan tradisional encrak. (2) Mengetahui implementasi pembelajaran mengenal konsep bilangan anak Di TK. Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah melalui permainan tradisional encrak. (3) Mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di TK Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah setelah diimplementasikannya permainan tradisional encrak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan tiga tindakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal mengenal konsep bilangan anak, hanya tiga orang anak yang berkategori baik dari sebelas orang anak. Namun setelah menggunakan metode permainan encrak, ketercapaian kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada pada kategori baik sebanyak sembilan anak dan dua orang anak berkategori cukup.

Rekomendasi bagi guru diharapkan dengan baik mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran, membimbing atau motivasi kepada anak baik secara

individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran, serta meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran, penelitian ini dilakukan dengan adanya masalah pada anak kelompok A TK Islam Plus Miftahul Jannah Baleendah,²⁰

2. Weni Arsi Wibowo, 2017 *“Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Delima Bandar Lampung”*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, fokus penelitian pada penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Delima Bandar Lampung?”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan tradisional jamuran anak usia dini di Paud Delima Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif melibatkan dua orang guru, data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif menggunakan metode permainan tradisional jamuran sebagai berikut: i) Menentukan tujuan permainan tradisional, ii)

²⁰ Nurhamidah, 2014 *“Meningkatkan pengenalan angka pada Anak Melalui Permainan Tradisional (Encrak)”* (Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, 2014)

Menentukan pemain “Jadi” dengan melakukan hompimpa, iii) Melaksanakan tahapan dalam permainan tradisional jamuran, iv) melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan permainan tradisional jamuran. Dilihat dari empat langkah tersebut, proses guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan tradisional jamuran di Paud Delima Bandar Lampung terlaksana cukup baik.²¹

3. Dinda Restya, 2016 “*Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*” Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung. Masalah pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah pada kelas B1 TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi pada penelitian ini berjumlah 21 orang siswa yaitu seluruh siswa pada kelas B1. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan daftar check list. Analisis

²¹ Weni Arsi Wibowo, 2017 “*Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima Bandar Lampung*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)

data menggunakan jenis korelasi Spearman rank yang diperoleh 0,87. Hasil penelitian ini berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.²²

Tabel 2.1
Tabel Persamaan Dan Perbedaan

| NO. | NAMA PENELITI, TAHUN DAN JUDUL PENELITIAN | PERSAMAAN | PERBEDAAN |
|-----|--|--|---|
| 1 | Nurhamidah, 2014, <i>“Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Tradisional Encrak Pada Kelompok A di TK Islam Plus Jannah Baleendah Tahun Pelajaran 2013-2014”</i> . Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia Tahun ajaran 2013/2014. | Sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif | Perbedaan Pengembangan kognitifnya dalam pengumpulan data |
| 2 | Weni Arsi Wibowo, 2017 <i>“Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima Bandar Lampung”</i> . Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 | Sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif | Jenis Permainan Subjek penelitian |
| 3 | Dinda Restya, 2016 <i>“Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”</i> . Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2016 | Sama-sama mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional | Perbedaannya menggunakan metode penelitian kuantitatif |

²² Dinda Restya, *Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*. (Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2016)

B. Kajian Teori

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau sosial emosional, serta bahasa. Perkembangan fisik sangat penting karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Pada masa kanak-kanak awal, pertumbuhan fisiknya tidak secepat masa bayi atau sebelumnya, tetapi ada banyak kemampuan fisik yang berkembang baik pada masa ini terutama dari segi kualitasnya. Ada kemajuan dalam perkembangan otot, sistem saraf, dan koordinasi motorik nya sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang lebih tinggi tingkatnya, yang selanjutnya akan meningkatkan kemampuan kognitif, sosial dan emosional nya.²³

Undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah

²³ Soetjningsih christiana, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*, (Jakarta : Prenada, 2012), h.183.

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

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.²⁴

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik dari kognisi yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Tidak kalah pentingnya afektif berkaitan dengan sikap dan

²⁴ Undang-Undang No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 Ayat 1

nilai. Afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Begitu pula dengan Psikomotori merupakan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.²⁵

Menurut Bredekamp dan Copple mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2013) yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi,

²⁵ Dinda Restya, 2016 “*Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*”. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas bandar lampung

membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²⁶

2. Pengertian Kognitif

Istilah “*Cognitive*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.²⁷

Menurut Susanto, bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk memperhatikan, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang, dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.²⁸

Kognitif adalah mencakup aspek-aspek terstruktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat atau berfikir.²⁹

²⁶ Dinda Restya, 2016 “*Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*”. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas bandar lampung

²⁷ Syah. Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2002), 22.

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 47.

²⁹ Rosamala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas2005)23.

Kemampuan kognitif adalah proses terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Dari pendapat beberapa ahli di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif mengandung arti yang cukup luas. Dalam hal ini yang dimaksud kemampuan kognitif berarti satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak terampil menjadi terampil atau dengan kata lain perubahan itu bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan sikap dan keterampilan.³⁰

Ada beberapa tahapan perkembangan kognitif antara lain adalah:

- a. Sensor motor (0-2 tahun), pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan motorik-fisik.
- b. Pra operasional (2-7 tahun), pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik.

³⁰ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia 2006) , 18.

- c. Operasional konkrit (7-11 tahun), Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berfikir logis untuk menggantikan cara berfikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkret.
- d. Formal operasional (11-15 tahun), dalam tahapan perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-masalah keterbatasan pemikiran konkrit operasional.³¹

3. Teori Kognitif

Teori kognitif memiliki banyak kelompok aliran yang dipelopori oleh para psikolog. Diantaranya, yaitu teori Kognitif *Alfred Binet*, Teori belajar *gestalt*, teori belajar *cognitive field* dan teori belajar *cognitive developmental*. Adapun penjelasan teori-teori kognitif tersebut sebagai berikut:

a. Teori Jean Piaget

1) Teori Kognitif menurut Jean Piaget

Gambaran umum tentang Teori kognitif Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980) lahir di Swiss. Pada awal mulanya ia ahli biologi, dan dalam usia 21 tahun sudah meraih gelar doktor. Ia telah berhasil menulis lebih dari 30 buku bermutu, yang bertemakan perkembangan anak dan kognitif. 16 Pengaruh pemikiran Jean Piaget baru

³¹ Yamin, Martinis., Sanan, Jamilah Sabri. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Cetakan ke-1. Jambi: Referensi Gaung Persada Press Group 2012) 114

mempengaruhi masyarakat, seperti di Amerika Serikat, Kanada, dan Australia baru sekitar tahun 1950-an. Menurut Bruno (dalam Muhibin Syah), hal ini disebabkan karena terlalu kuatnya cengkeraman aliran Behaviorisme gagasan Watson (1878-1958).

- 2) Belajar menurut Teori Kognitif Jean Piaget Jean Piaget mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya.³² Pertumbuhan dan perkembangan individu merupakan suatu proses sosial. Individu tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada di antara individu dengan lingkungan fisiknya. Interaksi individu dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam.³³ Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, individu yang tadinya memiliki pandangan subjektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi objektif.

Piaget mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Perkembangan kognitif pada dasarnya merupakan

³² Al Rasyidin & Wahyudin Nur Nasution, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2011), 30

³³ Mustakim dan Abdul Wahab, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 34

proses mental. Proses mental tersebut pada hakikatnya merupakan perkembangan kemampuan penalaran logis (*development of ability to respon logically*). Bagi Piaget, berfikir dalam proses mental tersebut jauh lebih penting dari sekedar mengerti. Semakin bertambah umur seseorang, maka semakin kompleks susunan sel sarafnya dan semakin meningkat pula kemampuan kognitif nya. Proses perkembangan mental bersifat universal dalam tahapan yang umumnya sama, namun dengan berbagai cara ditemukan adanya perbedaan penampilan kognitif pada tiap kelompok manusia. Sistem persekolahan dan keadaan sosial ekonomi dapat mempengaruhi terjadinya perbedaan penampilan dan perkembangan kognitif pada individu, demikian pula dengan budaya, sistem nilai dan harapan masyarakat masing-masing.³⁴

b. Teori Kognitif Alfred Binet

Alfred Binet mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut

³⁴ Sutarto, *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, (Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang 2017), 5.

kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik.³⁵

c. Teori Atensi Menurut Parkin,

Atensi (*attention*) atau perhatian merupakan sebuah konsep multidimensional yang digunakan untuk menggambarkan perbedaan ciri-ciri dan cara-cara merespons dalam sistem kognitif.

Potensi pada anak telah berkembang sejak masa bayi. Aspek-aspek atensi yang berkembang selama masa bayi ini memiliki arti yang sangat penting selama prasekolah. Penelitian telah menunjukkan bahwa hilangnya atensi dan pulihnya atensi bila diukur pada 6 bulan pertama masa bayi, berkaitan dengan tingginya kecerdasan pada tahun-tahun prasekolah.³⁶

d. Teori Belajar *Cognitive Developmental*

Teori belajar *Cognitive Developmental* dikenal pula dengan istilah perkembangan Piaget. Sebab tokoh utama yang mengembangkan teori ini ialah Jean Piaget. Teori belajar *Cognitive Developmental*, yaitu teori yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana secara aktif membangun system dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi siswa.

³⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2011) 51

³⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2013) 136.

Teori kognitif yang dikemukakan Piaget memiliki asumsi dasar yang berasal dari konsepsi mengenai hakikat berpikir anak dan bagaimana pengetahuan dibentuk. Hakikat pendidikan dalam pembelajaran berdasarkan teori piaget menunjukkan pada saat anak berinteraksi dengan dunia luar sebagai proses berpikir anak yang berbeda dengan orang dewasa, Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak aktif menerima informasi. Walaupun proses berfikir dalam konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalaman dengan dunia di sekitarnya, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh melalui pengalaman, serta dalam mengadaptasikan nya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah dimilikinya.

Pengalaman yang diperoleh anak dari interaksi dengan lingkungannya akan menstimulasi terbentuknya hubungan-hubungan yang kompleks antara sel-sel saraf dan antar bagian otak (sinaps) sehingga dengan berjalannya waktu anak akan mampu mengerti dan melaksanakan aktivitas-aktivitas yang semakin kompleks. Pengalaman yang anak usia dini memiliki pengaruh yang sangat menentukan terhadap arsitektur otak dan

kapasitas otak dewasa, kemampuan untuk belajar serta kapasitas mengendalikan emosi.³⁷

4. Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Depdiknas, setiap pengelola tenaga pendidik taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak, khususnya pada anak 4-6 tahun, yaitu:

- a. Membentuk permainan secara sederhana.
- b. Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat.
- c. Menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan.
- d. Menyebut dan membilang 1-20.
- e. Memahami lambang bilangan.
- f. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan
- g. Memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit.
- h. Memahami penjumlahan dengan benda-benda
- i. Memahami waktu dengan menggunakan jam.
- j. Menyusun kepingan puzzle secara sederhana menjadi utuh.
- k. Memahami alat-alat untuk mengukur.
- l. Memahami sebab akibat.
- m. Mengetahui asal usul terjadinya sesuatu.

³⁷ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media 2013) 83- 84.

n. Menunjukkan kegagalan suatu gambar.

Dari poin-poin petunjuk teknis diatas dapat ditegaskan bahwa para pengelola tenaga pendidik anak usia dini atau Taman Kanak-kanak dalam program pembelajaran hendaknya dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, maka terlebih dahulu memahami karakteristik perkembangan intelektual anak itu sendiri.

Sedangkan Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 yaitu:

Tabel 2.2
Lingkup Perkembangan Kognitif Anak

| Lingkup perkembangan kognitif | Tingkat Pencapaian Perkembangan |
|-------------------------------|---|
| | Usia 4-5 Tahun |
| A. Pengetahuan umum dan sains | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). 2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). 3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya). 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri |

| | |
|---|--|
| <p>B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna |
| <p>C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 2. Membilang banyak benda 1-10. 3. Mengenal konsep bilangan. 4. Mengenal lambang bilangan. 5. Mengenal lambang huruf |

Sumber: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014

Adapun persoalan yang mengenal perkembangan kognitif seperti yang telah disinggung diatas berlangsung sejak baru lahir dan pndaya gunaan ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendaya gunakan kapasitor motor dan sensor nya. Pada penelitian ini di fokus kan untuk poin yang B dan C, yaitu pola dan konsep bilangan, lambang bilangan dan warna.

a. Konsep Bilangan

Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang dialami seorang anak mempengaruhi konsep bilangan anak, karena itulah secara umum anak yang memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak umumnya belajar arti bilangan lebih cepat dibandingkan dengan yang tidak mengalami pendidikan di Taman Kanak-

kanak. Pada saat anak memasuki pendidikan Taman Kanak-kanak, pemahaman konsep bilangan akan berkembang dengan cepat sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah.

Konsep bilangan ini berhubungan dengan penambahan dan pengurangan, sehingga secara bertahap bilangan menjadi lebih jelas. Oleh karena itu, memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting, karena dengan permainan anak akan dapat cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka program pengembangan kemampuan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan hitungan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang; menyebut urutan bilangan dari 1-20; membilang (mengenal konsep bilangan benda-benda) sampai 20; membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda; menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 20 (anak tidak disuruh menulis); membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit; menyebut hasil penambahan dan pengurangan

dengan benda sampai 20; memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan; meniru pola dengan menggunakan benda.

Pada masa kanak awal anak sudah mampu memahami angka walaupun masih secara terbatas namun pada bagian akhir dari tahapan ini kemampuannya lebih baik. pada usia lima tahun anak dapat menghitung angka hingga 20 atau lebih serta dapat melakukan penambahan dan pengurangan digit tunggal.

b. Konsep Warna

Warna merupakan nama umum untuk semua pengindraan yang berasal dari aktivitas retina mata, jika cahaya mencapai retina, mekanisme saraf mata menanggapi, salah satunya memberi sinyal warna, warna menurut sudut pandang ilmu fisika adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Sedangkan warna menurut sudut pandang ilmu bahan adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna, pemberi warna tersebut disebut pigmen.³⁸

Warna merupakan salah satu unsur yang tidak dapat berdiri sendiri, warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata guna membedakan ragam sesuatu, baik benda

³⁸ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. (Bandung: JILSI Foundation 2008) 5.34

mati atau benda hidup, warna juga dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis merupakan dari pengalaman indera penglihatan.³⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan tampilan fisik nyata yang tertangkap langsung oleh retina mata akibat dari pancaran sifat cahaya.

1) Fungsi Warna

Menurut Mardhiyah membagi warna menjadi beberapa fungsi, yaitu

a) Fungsi identitas

Warna memiliki kegunaan sebagai tanda pengenal pada suatu kelompok masyarakat ataupun organisasi/Negara seperti seragam, bendera, logo dll.

b) Fungsi Isyarat/Media Komunikasi

Warna memberi tanda-tanda atas sifat dan kondisi, seperti merah bisa memberi isyarat marah, putih mengisyaratkan menyerah, kuning mengisyaratkan ada sebuah kematian atau sedang berkabung, dll.

³⁹ Mardhiyah, *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen Kelompok RA Tamanagung 3 Muntilan Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

c) Fungsi Psikologi

Warna dilihat dari sudut pandang kejiwaan serta dikaitkan dengan karakter-karakter manusia. Orang yang berkarakter extrovert lebih senang dengan warna-warna panas dan cerah. Sedangkan orang yang berkarakter introvert lebih senang dengan warna dingin dan gelap.

d) Fungsi Alami

Warna merupakan gambaran benda tertentu yang bersifat nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput, dan biru untuk laut dan langit.

e) Fungsi Pembentukan Keindahan

Warna dapat memudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda gelap diatas benda gelap, maka keindahannya tidak tampak dan kurang bervariasi, tetapi akan terlihat berbeda jika dilakukan sebaliknya.

2) Penggolongan Warna

Menurut Ali Nugraha menyatakan penggolongan warna sebagai berikut:

- a) Warna primer merupakan warna dasar. Warna primer tersusun atas tiga warna dasar, yaitu merah (seperti

darah), biru (seperti langit atau laut), kuning (seperti kuning telur). Pada dasarnya warna primer bukan milik cahaya, tapi lebih merupakan konsep biologis, yang didasarkan pada respons fisiologis mata manusia terhadap cahaya.

- b) Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer. Dalam peralatan grafik, terdapat tiga warna primer cahaya: (R = Red) merah, (G = Green) hijau, (B = Blue) biru atau yang lebih dikenal dengan RGB yang bila digabungkan dalam komposisi tertentu akan menghasilkan berbagai macam warna. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta.
- c) Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna. Warna kuartier adalah warna hasil pencampuran dari dua warna tersier.

Sesuai dengan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa warna terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer merupakan warna asli atau warna utama yang terdiri dari merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder dan tersier merupakan hasil campuran dari

warna yang akan menghasilkan warna lain atau diluar warna merah, kuning dan biru. Guru dapat mengenalkan bermacam-macam warna terutama warna primer, sekunder, dan tersier dengan cara menstimulasi menggunakan berbagai kegiatan yang digunakan guru dalam pengenalan warna di RA.

Menurut Ali Nugraha warna di spesifikkan kembali dalam bentuk lebih sederhana dan mudah di pahami, yaitu:

- a) Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder
- b) Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lainnya.
- c) Warna panas adalah kelompok warna yang dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning.
- d) Warna kuning adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu.⁴⁰

3) Manfaat Pengenalan Warna

Pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak anak usia dini.

⁴⁰ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. (Bandung: JILSI Foundation 2008) 40-41

Mayke. S. Tedjasaputra menyatakan bahwa anak usia pra sekolah diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.⁴¹ Menurut Hernia mengenal warna sejak anak usia dini banyak sekali manfaatnya yang dapat diperoleh, antara lain anak dapat mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengesah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistic, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Pengenalan warna juga tidak terlepas dari proses pengindraan yaitu penglihatan mata.⁴² Menurut Ky Fudyartanta menyatakan bahwa melalui proses penglihatan (warna) tersebut dapat merangsang perkembangan saraf otak khususnya saraf otak anak usia dini yang baru belajar mengenal objek benda (warna).⁴³

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mengenal warna dapat melatih dan memancing kepekaan anak dalam mempertajam penglihatannya. Sehubungan dengan hal tersebut, Harun Rasyid berpendapat bahwa anak usia dini sangat sensitif

⁴¹ Hernia, *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, (Universitas Negeri Yogyakarta 2013), 31-32

⁴² Ibid, 31-32

⁴³ Ibid, 31

penglihatannya pada benda yang menarik dan mencolok, seperti benda atau warna merah, ungu, kuning, biru, hijau.⁴⁴

Hernia menyimpulkan, “pengenalan warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut”. Menurut Montolalu dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran pengenalan warna adalah memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk:

- a) Menyesuaikan bentuk dan warna;
- b) Mengombinasi warna;
- c) Melihat hubungan antara bentuk, ukuran dan warna;
- d) Menggores dan menggambar sesuatu sesuai petunjuk guru;
- e) Mengembangkan kreativitas anak;
- f) Mengembangkan kemampuan sensoris;
- g) Mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan;

⁴⁴ Hernia, *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, (Universitas Negeri Yogyakarta 2013), 31-32

- h) Anak menjadi sangat tertarik dan merasa senang sehingga rasa ingin tahu muncul pada saat pembelajaran pengenalan warna; dan
- i) Memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.⁴⁵

Menurut beberapa sumber diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pengenalan warna antara lain menyesuaikan bentuk dan warna, kombinasi warna, mengembangkan kreativitas, mengembangkan sensori, melatih koordinasi mata dan tangan, menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan mengenalkan macam-macam warna sangat banyak manfaat yang dapat diperoleh, terutama untuk perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

Setelah mengkaji tentang tahapan dalam mengenalkan warna pada anak, dalam implementasi yang digunakan tetap mengacu pada prinsip pembelajaran yang dilakukan di TK, yaitu melalui bermain, adapun fungsi bermain dalam kemampuan intelektual anak dapat dilihat pada beberapa hal berikut ini:

⁴⁵ Hernia, *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, (Universitas Negeri Yogyakarta 2013), 33

a) Merangsang perkembangan kognitif

Dengan bermain, sensori-motor (indra-penggerakan) anak dapat mengenal jenis-jenis warna.

b) Membangun Struktur Kognitif

Melalui bermain anak didik akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman anak akan lebih banyak dan lebih dalam.

c) Membangun Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan.

d) Belajar Memecahkan Masalah

Anak didik di dalam permainan akan menemukan berbagai masalah sehingga bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah. Dengan demikian pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak akan banyak menghasilkan pengalaman berharga bagi anak. Begitu

juga dengan pembelajaran mengenal warna di RA dimana anak didik diajak bermain warna dengan menggunakan metode eksperimen media bahan alam. Hal tersebut tanpa disadari oleh anak bahwa mereka sedang mengadakan proses pembelajaran.⁴⁶

Pada penelitian ini peneliti mengambil tahapan perkembangan kognitif yaitu tahapan pra-operasional usia 4-5 tahun, dimana pada tahapan ini anak mulai mampu mengenal berbagai konsep bilangan sederhana dan pengenalan warna. Pada perkembangan ini tidak berakhir dengan pencapaian naturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal ini meliputi:
 - a) Faktor bawaan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosof yang

⁴⁶ Asiyah, N. *eningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Bermain Warna pada Anak Kelompok B TK Khadijah 202 Karang Sari Sempu*. Jurnal (Ar-Risalah 2015). 13: 94-107.

bernama Schopenhauer. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan dan pembawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangan kelak.

b) Faktor Kematangan

Tiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender.

c) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan lebih giat dan lebih baik lagi, sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

d) Faktor Eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal ini meliputi:

2) Faktor Lingkungan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan teorinya yang dinamakan dengan “tabula rasa” menurut John Locke, anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikit pun) namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan sekitar.

a) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar)

b) Faktor kebebasan

Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan

masalah masalahnya, dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan PAUD atau pun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh yang otoriter maka tidak akan muncul kebebasan, dan perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.⁴⁷

Pada penelitian ini faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak yaitu faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar. Faktor ini bisa mempengaruhi perkembangan kognitif anak mulai dari lingkungan mereka tinggal, faktor pembentukan, dan faktor kebebasan. Faktor ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan anak usia dini atau pun orang tua kepada anaknya, faktor ini muncul jika pendidik atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak.

⁴⁷ Nova Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014) 73-75

Selain itu, jangan lupa model pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan berhitung permulaan ini juga harus dikemas dalam bentuk bermain.

Menurut para ahli psikolog, bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak yaitu: kesehatan, intelegensi, jenis permainan, lingkungan dan status sosial ekonomi.

Faktor ini akan mempengaruhi perkembangan anak dalam memahami berhitung permulaan. Menurut Hurlock seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan.

5. Tahapan Kognitif

a. Tahapan Penguasaan Konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Tahapan Transisi

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu

masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

c. Tahapan Lambang

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Didalam penelitian ini peneliti hanya mengambil tahapan penguasaan konsep yaitu Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja /bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.⁴⁸

A. Pengertian Bermain

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children play and development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media 2014) , 47-48.

1. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
3. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
4. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
5. Melakukan secara aktif dan sadar.⁴⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, menarik bersifat sukarela, dapat di improvisasikan, ada keinginan untuk mengulangi kegiatan tersebut, dan kegiatan tersebut memiliki manfaat dan aspek perkembangan⁵⁰

1. Teori bermain

Teori Bermain yang harus diketahui, yaitu teori klasik dan teori modern, teori klasik dapat di kelompokkan menjadi dua yaitu,

a. Teory Surplus Energi dan Teori Rekreasi

Teory surplus energi dipelopori oleh Friederich Schiller dan herbert spencer. Menurut Spencer, bermain terjadi akibat energi yang berlebihan. Energi yang di asumsikan seperti air yang akan menekan ke semua arah untuk mencari penyalurnya. Sedangkan teori rekreasi berlawanan dengan teori surplus energi, karena tujuan bermain adalah memulihkan energi yang

⁴⁹ Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*(Yogyakarta:Pilar Media. 2007) 14

⁵⁰ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2017 , 3.

sudah terkuras karena bekerja. Teori ini menjelaskan konteks bermain yang dilakukan oleh orang dewasa.

b. Teori Rekapitulasi dan Teori Praktis

Teori rekapitulasi diajukan G. Stanlee Hall, yang menjelaskan secara terperinci mengenai bermain. Misalnya anak suka memanjat pohon dan berayun sebagai cermin kebiasaan monyet.⁵¹

Sementara itu teori modern ketika berbicara tentang bermain sama halnya dengan teori klasik juga di kelompokkan menjadi dua yaitu:

a. Teori Psikoanalisa

Teori ini di kembangkan oleh Sigmund Freud yang memandang seperti fantasi atau lamunan sehingga orang dapat melukiskan harapan harapan maupun konflik pribadi

b. Teori Kognitif

Para tokoh kognitif antara lain adalah Jean Piaget, anak menjalani tahap perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Bahwa saat bermain, seorang anak tidak belajar hal yang baru. Tapi mereka mempraktekkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh.⁵²

⁵¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016), 81-83

⁵² Tedjasaputra s mayke, *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo, 2001), 6

2. Ciri-ciri aktivitas yang dipandang bermain:

- a. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari mana pun.
- b. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan
- c. Berorientasi pada proses, bukan pada hasil. Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
- d. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

Menurut Montolalu (2007:1.3) Mengatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut: ⁵³

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.

⁵³ Tedjasaputra s mayke, *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo, 2001), 38

- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

3. Cara-Cara Bermain

Cara-cara bermain atau rancangan kegiatan bermain yaitu:

- a. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
- b. Menentukan macam kegiatan bermain.
- c. Menentukan tempat dan ruangan bermain.
- d. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
- e. Menentukan urutan langkah bermain.

4. Jenis-Jenis Bermain

Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen Mengatakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk:

- a. Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
- b. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
- c. Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- d. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif
- e. Menggalang hubungan dengan anak lain.⁵⁴

⁵⁴ Tedjasaputra s mayke, *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo, 2001), 38

5. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley dkk, dalam Moeslichaton ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain.⁵⁵

6. Manfaat bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, di dalam bermain dapat menambah tentang logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Martuti, Mengemukakan manfaat bermain adalah:

⁵⁵ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016), 86-87

- a. Meningkatkan pengetahuan akan konsep – konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
- b. Mengaktifkan semua panca indera anak.
- c. Meningkatkan kognitif anak.
- d. Memenuhi keingintahuan pada anak.
- e. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan). Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
- f. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.⁵⁶

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingintahuan anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.⁵⁷

7. Permainan Tradisional

Hurlock dalam Suyadi, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan.⁵⁸ Diperjelas pula oleh Zulkifli, berpendapat bahwa, permainan merupakan kesibukan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh

⁵⁶ Tedjasaputra s mayke, *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, (Jakarta : Grasindo, 2001), 38

⁵⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2017) , 3-4.

⁵⁸ Ahmad Zaini, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. (Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, Januari-Juni 2015). 131

rasa tanggung jawab.⁵⁹ Menurut Desmita, permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak.⁶⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari permainan tradisional adalah aktivitas yang tujuannya memperoleh kesenangan yang di lakukan oleh sekelompok orang, yang di dalamnya terdapat peraturan main yang harus di sepakati dan mendorong terjadinya interaksi antar individu.⁶¹

Adapun pengertian dari permainan tradisional itu sendiri, menurut Dharmamulya, dkk mengatakan bahwa, permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan yang tidak di anggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak ini juga di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk

⁵⁹ Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang* (Tahun Pelajaran 2014/2015). Jurnal Penelitian PAUDIA. Oktober 2014, 120

⁶⁰ 5 Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hal. 97

⁶¹ Iswinarti. *Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Lembaga Penelitian UMM. Isenberg, J. & Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for all children. Journal of childhood education. Vol.79. Publication Year: Diakses 23 Maret

mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.⁶²

Menurut Wahyuningsih, permainan tradisional adalah permainan yang di lakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Sedangkan menurut Wardani, salah satu ciri permainan tradisional adalah berorientasi komunal, yaitu dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidaklah heran apabila kita perhatikan, hampir di setiap permainan rakyat begitu banyak melibatkan orang (secara kolektif), karena selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini mempunyai maksud lebih pada kekuatan interaksi dengan antar pemain (potensi interpersonal).⁶³

8. Permainan Encrak

a. Pengertian Bermain Encrak

Permainan encrak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan – permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari

⁶² Anny Berlian Ferynanda Sibuea, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di Tk Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD S1 2015, 1.5

⁶³ Yhana Pratiwi, Kristanto. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba Tahun Ajaran 2014/2015*, Jurnal Penelitian PAUDIA, 25

masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak.

Bermain encrak juga dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain enrak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut encrak dalam bahasa Sunda ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan Encrak menggunakan batu. Ukuran batu memilih yang lebih kecil dari biji salak. Batu yang dipilih biasanya berjumlah 10 atau lebih.

Permainan encrak ini dilakukan oleh dua hingga empat orang anak wanita dengan menggunakan kerikil atau biji-bijian, dari kerikil tsb. diambil salah satu buah sebagai kokojo, permainan dilakukan dengan cara membalikkan telapak tangan yang mewadahi kerikil, sehingga tertumpah, dan diupayakan tertahan oleh punggung tangan kemudian kokojo tsb dilempar ke atas dan ditangkap kembali, pada saat kokojo ada di udara kerikil yang berserakan diambil satu persatu atau lebih, pergantian pemain dilakukan apabila kerikil tersebut tidak dapat di tangkap.⁶⁴

⁶⁴ anti karir, “Permainan Tradisional Indonesia”
,<http://permainantradisionallindonesia.blogspot.com/2019/02/permainan-tradisional-encrak.html>

b. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak Dalam Permainan Encrak.

- 1) Melatih kemampuan motorik halus
- 2) Melatih Kesabaran dan ketelitian (emosional)
- 3) Melatih jiwa sportifitas
- 4) Melatih kemampuan menganalisa (kognitif)
- 5) Menjalani kontak sosialisasi.

c. Manfaat Permainan Tradisional Encrak

- 1) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir
- 2) Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numeric
- 3) Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan.
- 4) Melatih anak dalam bekerjasama
- 5) Melatih emosi anak.⁶⁵

d. Nilai-nilai moral dalam permainan tradisional

- 1) Ketangkasan
- 2) Tanggung jawab
- 3) Keberanian
- 4) Kreativitas
- 5) Cinta lingkungan

⁶⁵ YokiMirantiyo, “Manfaat Permainan Tradisional”, <http://www.manfaatpermainantradisional.com.htm> (2 Februari 2019).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti.⁶⁷

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu studi terhadap realitas kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Dalam situasi demikian penelitian lapangan dapat bersifat terbuka, terstruktur, dan fleksibel.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang akan dijadikan sebagai lapangan penelitian atau tempat di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (Desa, Organisasi, Peristiwa, teks dan sebagainya).⁶⁸

⁶⁷Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertai , dan Karya Ilmiah* (Jakarta:Kencana, 2015), 33-34.

⁶⁸Tim Revisi IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: IAIN, 2017), 46.

Adapun lokasi penelitian berada di;

Nama Lembaga : RA BAITUL MAKMUR

Alamat Lembaga : Ds Bangsalsari

Kec.Bangsalsari Kab. Jember

C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau subjek penelitian, bagaimana data dicari dan dijaring sehingga validitas nya dapat dijamin.⁶⁹

Adapun informan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kepala Sekolah RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
- b. Dewan Guru atau tenaga pendidik RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
- c. Orang tua atau wali murid RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
- d. Peserta didik RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember

D. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi atau Pengamatan

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.⁷⁰ Macam-macam observasi dalam penelitian ini;

⁶⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 47.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 226.

a. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam observasi ini digolongkan empat bagian yaitu partisipasi pasif, partisipasi moderat, partisipasi aktif, partisipasi lengkap, tetapi pada penelitian observasi ini, peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif karena peneliti datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

b. Observasi tak terstruktur

Karena observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.

2. Interview atau Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga dapat diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh

keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan.⁷¹

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁷²

Dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam penelitian dan praktik mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Partisipan penelitian mencatat semua kejadian yang diteliti dalam catatan harian atau jurnal. Peneliti kemudian melakukan analisis konten terhadap hasil-hasil kajian, laporan-laporan maupun catatan-catatan penelitian.⁷³

Data yang diperoleh dari metode dokumentasi adalah:

1. Profil lembaga RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
2. Visi misi RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
3. Jumlah Peserta didik RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember
4. Jumlah guru atau tenaga pendidikan RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember

⁷¹ Noor, *Metodologi Penelitian*, 138-139

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian*, 240.

⁷³ Durri Andriani, dkk, *Metode Penelitian* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 54.

E. Analisis data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Maksudnya yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan yang berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian sampai pada pembuatan laporan.

1. Penyajian Data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

2. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.⁷⁴

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan yang dicapai dan menunjukkan kevalidan hasil temuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi.

Teknik triangulasi digunakan untuk menguji tingkat kepercayaan penelitian kualitatif. Teknik ini lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian. Dalam penelitian ini akan menggunakan triangulasi metode dan sumber data yaitu⁷⁵:

1. Triangulasi Metode

Triangulasi metode digunakan untuk mengecek efektifitas metode yang digunakan dalam penelitian. Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam mengumpulkan data yang sama.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber data dimaksudkan peneliti melakukan pencarian data yang sama pada sumber data yang berbeda. Misalnya,

⁷⁴Matthew B. Miles & A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, Terj.Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: Universitas Indonesia-Press, 2007), 16.

⁷⁵Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 169.

selain menanyakan kepada siswa, peneliti juga mengonfirmasikan masalah yang sama pada guru, tenaga tata usaha atau kepala sekolah.

G. Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tahapan penelitian:

1. Tahap Pra Lapangan

- a. Menyusun rancangan penelitian.
- b. Memilih lapangan penelitian.
- c. Mengurus perizinan.
- d. Menjajaki dan menilai lapangan.
- e. Memilih dan memanfaatkan partisipan.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

- a. Memahami latar penelitian
- b. Memasuki lapangan penelitian.
- c. Mengumpulkan data.
- d. Menyempurnakan data yang belum lengkap.

3. Tahap Paska Penelitian

- a. Menganalisis data yang diperoleh
- b. Mengurus perizinan selesai penelitian.
- c. Menyajikan data.
- d. Merevisi laporan yang telah disempurnakan

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Baitul Makmur

Berawal dari sebuah kepedulian terhadap lingkungan masyarakat pedukuhan Kalisatan terutama terhadap masa depan tunas-tunas bangsa, khususnya anak-anak yatim, yatim & piatu, putus sekolah karena ketidakmampuan, juga kurangnya kepedulian orang tua terhadap pendidikan anak, bersama tokoh masyarakat di pedukuhan Kalisatan dan sebagian masyarakat yang mempunyai kepedulian terhadap dunia pendidikan maka Yayasan Aji Abu Bakar, tergerak untuk mendirikan lembaga pendidikan formal yang bernapaskan islam.

Aji Moh Bahri, Aji Hamid, Aji Muhammad Dhori, Aji Somad, Drs. Moh Saiful Bahri dan Salim, S.PdI,.M.PdI, Abdul Haqi sebagai pelopor berdirinya RA Baitul Makmur. Pada tanggal 20 Mei 2012 mengadakan rapat koordinasi dengan mengundang semua komponen masyarakat, pengurus Yayasan Aji Abu Bakar, agenda rapat adalah pembentukan struktur organisasi sekolah. Hasil dari rapat ini terpilih Bapak Abdul Haqi sebagai ketua yayasan dan ibu Anik Wahyuni sebagai kepala sekolah RA Baitul Makmur, yang berdiri di atas tanah wakaf seluas 1.702,8meter persegi.

Pada awal berdirinya RA Baitul Makmur memiliki 3 orang tenaga pendidik dan 40 peserta didik, di tahun kedua tahun 2013 terbitlah ijin

operasional Raudhatul Athfal dengan SK Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Jember Nomor: Kd.15.32/2/PP.03/4282/2013 dengan NSM 101235090357 dan NPSN 69881887. Visi Misi Pada saat kepemimpinan bunda anik wahyuni Di RA Baitul Makmur Visi: Mewujudkan sebuah lembaga tingkat sekolah dasar yang berciri khas Agama Islam dengan situasi dan kondisi lingkungan yang kondusif untuk menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang berkualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ, dan Misi: Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas baik di bidang IPTEK dan IMTAQ dengan mewujudkan lingkungan tertib, bersih, indah dan aman serta agamis.

Di pertengahan tahun 2018 duka menyelimuti keluarga besar Yayasan Aji Abu Bakar, dimana pada tahun 2018 ini Yayasan Aji Abu Bakar menerima ujian yang sangat berat, Kepala sekolah RA Baitul Makmur, Anik Wahyuni dipanggil Yang Maha Kuasa, Menghadapi kekosongan dalam struktur kepengurusan yayasan dan lembaga pendidikan maka, pada tanggal 22 September 2018 Yayasan Aji Abu Bakar mengadakan rapat, sebagai upaya dalam usaha pergerakan laju lembaga pendidikan kedepan maka pada tanggal 1 Oktober 2018, Pembina, pengawas dan pengurus mengadakan rapat untuk pemilihan kepala sekolah RA Baitul Makmur, dari rapat tersebut diputuskan saudari Hidayanti, S.Pd sebagai Kepala Sekolah RA Baitul Makmur.⁷⁶

⁷⁶ Abdul Haqi, *Wawancara*, Jember, 29 Maret 2019

2. Letak Geografis Raudhatul Athfal Baitul Makmur

Secara geografis RA Baitul Makmur Bangsalsari terletak ditempat yang sangat strategis, yaitu terletak diperkampungan penduduk, sehingga suasana belajar terasa nyaman dan kondusif sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar. Di samping itu juga lokasinya mudah dijangkau oleh siswa-siswinya.

Secara global letak geografis RA Baitul Makmur Bangsalsari adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah selatan : berbatasan dengan perkampungan Krajan.
- b. Sebelah barat :berbatasan dengan MTSN Bangsalsari.
- c. Sebelah utara :berbatasan dengan perkebunan tanaman kayu sengon.
- d. Sebelah timur :berbatasan dengan perkampungan penduduk.⁷⁷

3. Identitas Raudhatul Athfal Baitul makmur

Nama Madrasah : RA Baitul Makmur

Alamat madrasah : Jl. Bromo No.30 Dusun Kalisatan Kecamatan
Bangsalsalsari kabupaten jember

Kode Pos : 68154

Tahun Berdiri : 2013

Status Madrasah : Swasta

NSM : 101235090357

⁷⁷ RA Baitul Makmur, *Observasi*, Jember, 26 Maret 2019

Jumlah Guru : 4

Jumlah Siswa : 55

Nama Kepala : Hidayanti, S.pd.⁷⁸

4. Visi dan Misi Raudhatul Athfal Baitul Makmur Bangsalsari

a. Visi Sekolah

Mewujudkan Insan Islam, Unggul dan Mandiri.

b. Misi Sekolah

1. Menggali kretivitas siswa melalui bermain dan permainan.
2. Menumbuhkan sikap mandiri dan sosial melalui peletakan pengetahuan dasar.
3. Menata lingkungan yang sehat,bersih, dan nyaman.
4. Menjadikan guru guru sebagai orang tua di sekolah.
5. Melatih anak bertanggung jawab di sekolah dan di rumah.
6. Menumbuh kembangkan sikap perilaku dan amaliyah yang berdasarkan agama Islam.
7. Menjadikan perilaku guru sebagai pembentuk karakter peserta didik.
8. Melengkapi sarana permainan dan pembelajaran
9. Menuju sekolah yang berstandar Internasional⁷⁹

5. Tujuan Raudhatul Athfal Baitul Makmur Bangsalsari

- a. Terwujudnya kehidupan sekolah yang Islami dan menyenangkan.
- b. Terwujudnya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai.

⁷⁸ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28, Maret 2019.

⁷⁹ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

- c. Tercapainya program-program raudhatul athfal
- d. Membentuk karakter siswa yang berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- e. Menghasilkan lulusan yang bertakwa pada Allah SWT, berpengetahuan, berkualitas, beribadah, cerdas, jujur, adil, disiplin, toleransi yang berakhlakul karima.⁸⁰

6. Rencana Strategi Raudhatul Atfhal Baitul Makmur

Keberhasilan pembelajaran RA dapat mengacu pada 5 pilar:

- a. Belajar untuk mengetahui

Peserta didik dapat selalu berlatih menggunakan seluruh inderanya dan aktif dalam melakukan kegiatan atau permainan yang diberikan karena menambah pengetahuannya

- b. Belajar untuk berfikir

Peserta didik selalu dirangsang untuk berfikir dan bereksplorasi melalui pengamatan, eksperimen dan berimajinasi.

- c. Belajar untuk melakukan

Peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran secara nyata dari apa yang mereka lakukan dan mereka perbuat.

- d. Belajar untuk bersama

Peserta didik dapat aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya serta dapat bekerja sama

⁸⁰ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

- e. Belajar untuk menjadi dirinya sendiri.

Peserta didik dapat memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, sehingga dapat hidup mandiri menjadi manusia bermutu, berperilaku positif serta berdaya guna bagi diri sendiri, orang lain, masa depan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tabel 4.1
PROGRAM KERJA

| PROGRAM KERJA | PELAKSANA |
|--|-----------------------------|
| 1. Membimbing guru dalam pembuatan RPP yang PAIKEMI | Guru |
| 2. Mengikuti sertakan guru dalam pelatihan IT | Guru |
| 3. Mengikuti lomba tingkat kecamatan, dan kecamatan | Siswa |
| 4. Membiasakan sholat dhuha dan berjamaah | Guru dan siswa |
| 5. Pelatihan alqur'an | Guru |
| 6. Mengadakan pembinaan baca al-quran | Siswa |
| 7. Membiasakan membaca do'a setiap memulai dan selesai pekerjaan | Siswa |
| 8. Melaksanakan pembiasaan membaca asmaul husna | Siswa |
| 9. Mengadakan istighosah bersama | Siswa, guru, dan wali murid |
| 10. Melengkapi sarana prasarana (musholla, tempat wudhu, kebersihan) | Guru |
| 11. Mengontrol absensi guru dan siswa | Guru dan siswa |
| 12. Melaksanakan jumat bersih | Guru dan siswa |
| 13. Mengatur jadwal kebersihan kelas | Guru dan siswa |
| 14. Mengontrol kebersihan kelas dan halaman | Guru dan siswa |

| | |
|---|----------------|
| 15. Melakukan pembiasaan membuang sampah pada tempatnya | Guru dan siswa |
| 16. Mengadakan lomba kelas bersih | Guru dan siswa |
| 17. Makan sehat setiap hari sabtu | Guru |
| 18. Mengontrol pakaian siswa. | Guru |

Sumber : Dwi Ning sari Roisatul Junaidah, Kesiswaan, Jember, 18 Februari 2019⁸¹

7. Data Guru dan Karyawan Raudhatul Atfhal Baitul Makmur.

Guru memiliki peranan penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan selain kepala madrasah. Maka profesionalitas yang dimiliki oleh seorang guru harus senantiasa mendukung dan terus dikembangkan demi terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri.

Adapun data guru dan karyawan di RA Baitul Makmur adalah sebagai berikut :⁸²

Tabel 4.2
Data Guru RA Baitul Makmur

| NO | NAMA GURU | TANGGAL LAHIR | PENDIDIKAN | JABATAN | STATUS |
|----|------------------|---------------|------------|--------------------|--------|
| 1 | Hidayanti | 17-08-1987 | S1 | Kepala Sekolah | GTY |
| 2 | Istighotsah | 23-03-1994 | S1 | Sekretaris/guru A2 | GTY |
| 3 | Siti Zaenab | 21-04-1975 | SMA | Bendahara/Guru A1 | GTY |
| 4 | Dwi Ning Sari RJ | 21-05-1997 | SMA | Kesiswaan/Guru B | GTY |

Sumber : Hidayanti, Kepala Sekolah, Jember, 18 Maret 2019.

8. Keadaan Siswa Raudhatul Atfhal Baitul Makmur Bangsalsari

⁸¹ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

⁸² RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

Siswa adalah bagian terpenting bagi pendidikan, karena pendidikan diadakan untuk mendewasakan peserta didik yang dalam hal ini adalah siswa. Adapun jumlah siswa RA baitul Makmur Bangsalsari dapat dilihat pada tabel berikut ini.⁸³

Tabel 4.3
Data Siswa RA Baitul Makmur

| NO | KELAS | JUMLAH | | JUMLAH SISWA |
|--------------|-------|--------|----|--------------|
| | | L | P | |
| 1 | A1 | 7 | 8 | 15 |
| 2 | A2 | 4 | 6 | 10 |
| 3 | B | 15 | 10 | 25 |
| Jumlah total | | 29 | 26 | 50 |

Sumber : Hidayanti, Kepala Sekolah, Jember, 28 Maret 2019

Tabel 4.4
Data siswa yang diteliti

| No | Nama | Jenis Kelamin | Tanggal lahir | Kelompok |
|----|------------------------|---------------|---------------|----------|
| 1 | Adelia tasya Rahmawati | P | 04/03/2015 | A2 |
| 2 | Amelia Safari Putri | P | 03/11/2013 | A2 |
| 3 | Juan Prasetyo Ashabi | L | 08/11/2013 | A2 |
| 4 | Prisilia Putri Ayu | P | 06/12/2013 | A2 |
| 5 | Fifian Muzayyadah | P | 11/02/2014 | A2 |
| 6 | Niko Darmawan | L | 26/12/2013 | A2 |
| 7 | Muhammad Jofi Alfitrah | L | 11/08/2013 | A2 |

⁸³ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

| | | | | |
|----|------------------------|---|------------|----|
| 8 | M alfin Ginan | L | 15/12/2013 | A2 |
| 9 | Tumrosida Zahrotul | P | 21/04/2014 | A2 |
| 10 | Muhammad Ayyub Maulana | L | 27/01/2013 | A2 |

9. Data Sarana dan Prasarana Raudhatul Atfhal Baitul Makmur

Sarana dan prasarana yang baik diharapkan dapat mendukung siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Sehingga dengan adanya situasi belajar mengajar yang baik dapat mendukung pencapaian mutu pendidikan sesuai dengan harapan bersama. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Baitul Makmur Bangsalsari adalah seperti dijelaskan pada tabel berikut ini.⁸⁴

Tabel 4.5
Sarana Prasarana RA Baitul Makmur

| No | Sarana | Jumlah |
|----|------------------|---------|
| 1 | Ruang Kelas | 3 ruang |
| 2 | Ruang Kepala RA | 1 ruang |
| 3 | Ruang Guru | 1 ruang |
| 4 | Ruang Tata Usaha | 1 ruang |
| 5 | Arena Bermain | 1 ruang |
| 6 | Toilet Guru | 1 ruang |
| 7 | Toilet siswa | 1 ruang |

Sumber : Hidayanti, Kepala Sekolah, 28 Maret 2019

Tabel 4.6
Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran

⁸⁴ RA Baitul Makmur, *Dokumentasi*, Jember, 28 Maret 2019.

| No | Jenis Sarpras | Jumlah |
|----|-----------------------|---------|
| 1 | Meja siswa | 60 buah |
| 2 | Loker siswa | 3 buah |
| 3 | Meja guru dalam kelas | 1 buah |
| 4 | Papan tulis | 3 buah |
| 5 | Alat peraga PAI | 3 unit |
| 6 | Ayunan | 1 buah |
| 7 | Seluncuran | 1 buah |

Tabel 4.7
Sarana Prasarana Pendukung RA Baitul Makmur

| No | Jenis Sarpras | Jumlah |
|----|---------------------------------|--------|
| 1 | Laptop | 1 buah |
| 2 | Komputer | 1 buah |
| 3 | Printer | 1 buah |
| 4 | Meja guru dan pegawai | 3 buah |
| 5 | Kursi guru dan pegawai | 5 buah |
| 6 | Lemari arsip | 3 buah |
| 7 | Kotak obat (P3K) | 1 buah |
| 8 | Brankas | 1 buah |
| 9 | Pengeras suara | 2 buah |
| 10 | Tempat cuci tangan | 1 buah |
| 11 | Pendingin ruangan (kipas angin) | 1 buah |

Sumber: Hidayanti, Kepala Sekolah, Jember, 28 Maret 2019

B. Penyajian Data Dan Analisis

Langkah selanjutnya dalam penyusunan skripsi ini adalah menyajikan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung.

Data-data yang merupakan hasil temuan yang telah di sesuaikan dengan alat-alat pengumpulan data, kemudian dikemukakan secara rinci sesuai dengan bukti-bukti yang telah diperoleh selama penelitian. Oleh karena itu penyajian data di sesuaikan dengan fokus masalah dan dilanjutkan dengan analisis data yang relevan sesuai dengan metode analisis data.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti akan menyajikan dua macam pengumpulan data yaitu hasil observasi yang akan dilakukan peneliti diperkuat oleh dengan data hasil wawancara dan akan diperkuat kembali dengan dokumentasi.

Kedatangan peneliti disambut baik oleh kepala sekolah RA Baitul Makmur beserta guru-guru lainnya. Peneliti menyerahkan surat izin penelitian serta memberitahukan bahwa akan melaksanakan penelitian di RA Baitul Makmur Bangsalsari. Kepala sekolah RA Baitul Makmur Bangsalsari, Ibu Hidayanti, S. Pd memberikan izin dan menyatakan tidak keberatan jika akan mengadakan penelitian di sekolah. Bagi peneliti, penelitian ini adalah pengalaman baru untuk mengamati aktivitas pembelajaran di sekolah. Bagi sekolah sendiri, penelitian ini diharapkan nantinya mampu memberikan dampak positif agar sekolah lebih berkembang.

Menurut Bunda Hidayanti selaku Kepala RA, banyak program yang telah diterapkan di lembaga RA. Baitul Makmur untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Untuk

mengembangkan aspek kognitif anak, dapat dilakukan dengan program pembelajaran langsung, misalnya saja dengan membedakan warna dan membedakan banyak-sedikit, besar-keci melalui berbagai metode misalnya metode bermain. Untuk mengembangkan aspek seni biasanya diadakan kegiatan gebyar seni. Pengembangan aspek fisik motorik dapat dilakukan dengan kegiatan senam bersama dan melakukan permainan fisik, misalnya bermain lompat tali, meniti papan titian, bahkan bermain permainan tradisional yang mengandung kegiatan fisik. Dan program-program yang lainnya. Selain adanya program-program tersebut di RA Baitul Makmur juga menggunakan metode-metode yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, sosio drama/ bermain peran, karyawisata, project, dan eksperimen yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang tersebut di atas.⁸⁵

Ibu Hidayanti merekomendasikan untuk bekerja sama dengan Ibu Istighotsah, beliau adalah guru kelas A2. Beliau menjadi pendidik di RA Baitul Makmur Bangsalsari sudah selama 6 tahun selanjutnya peneliti menanyakan beberapa hal tentang program pembelajaran yang selama ini di gunakan oleh sekolah. peneliti meminta data sekolah sebagai kelengkapan penelitian yaitu profil dan data siswa dan guru. Berdasarkan hasil maka akan diuraikan data-data tentang perkembangan kognitif anak

⁸⁵ Hidayanti, *Wawancara*, Jember 9 April 2019

yang difokuskan pada konsep bilangan dan pengenalan warna di RA Baitul Makmur Bangsalsari Tahun Pelajaran 2018/2019. Untuk memperjelas hasil penelitian ini maka disajikan data data yang diperoleh baik yang melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi adalah sebagai berikut.

1. Permainan Tradisional Encrak Dalam Mengembangkan Kognitif Mengenal Warna Pada Siswa A2 RA Baitul Makmur

Warna merupakan nama umum untuk semua pengindraan yang berasal dari aktivitas retina mata, jika cahaya mencapai retina, mekanisme saraf mata menanggapi, salah satunya memberi sinyal warna, warna menurut sudut pandang ilmu fisika adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Sedangkan warna menurut sudut pandang ilmu bahan adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna, pemberi warna tersebut disebut pigmen.⁸⁶

untuk pengembangan kognitif mengenal warna anak dapat dilihat dari hasil observasi pada tanggal 8 April 2019⁸⁷ yaitu saat berbaris anak diajak bernyanyi dan menirukan gurunya, guru mengajak anak untuk bernyanyi macam warna mereka bernyanyi sambil melihat guru yang menunjukkan macam warna, sesuai dengan lirik lagu selanjutnya guru menyuruh mereka menyebutkan warna yang di pegang gurunya. Masih banyak anak yang tidak menjawab dan tidak menanggapi pertanyaan dari guru.

⁸⁶ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. (Bandung: JILSI Foundation 2008) 5.34

⁸⁷ Kelas A2, *Observasi*, 8 April 2019

Observasi ini diperkuat dengan wawancara kepada kepala sekolah, saat ditanya tentang bagaimana perkembangan kognitif pengenalan warna di RA Baitul Makmur beliau mengatakan:

Menurut bunda Yanti, untuk perkembangan kognitif pengenalan warna masih banyak anak yang kebingungan kadang ke balik jika ditanya tentang warna bisa dilihat saat anak berbaris diluar kemudian pada saat mewarnai bersama dengan guru daun kadang di kasih warna hitam, tanah kadang di kasih warna ping.⁸⁸

Hal ini serupa dengan yang dikatakan oleh guru kelas A2, beliau mengatakan bahwa:

Pengenalan warna pada siswa A2 masih belum berhasil, padahal saya sudah sering melakukan dengan anak menyebut warna menggunakan media balon, metode mewarnai, tapi masih banyak yang bingung apalagi Jofi, Tio, Ayub, Niko, empat anak tidak mau diam di dalam kelas, berbeda dengan Adel, Fira Zahra dan Fifi, saat ditanya tentang warna mereka menjawab dengan jawaban yang salah, padahal sebelumnya sudah di kasih tau.⁸⁹

Gambar 4.1
Kegiatan mewarnai



Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti pada tanggal 8 dapat disimpulkan perkembangan kognitif mengenal warna masih

⁸⁸ Hidayanti, *wawancara*, 09 April 2019

⁸⁹ Istighotsah, *Wawancara*, 11 April 2019

banyak anak yang kebingungan, dari sepuluh siswa hanya ada dua anak yang lumayan paham yaitu Prisil dan Ginan.

Pada kesempatan lain guru kelas (Bunda Istig) menggunakan metode bermain encrak. Pada saat itu merupakan tema Alam Semesta dengan sub tema benda alam, jadi bunda istig menyiapkan batu yang sudah di warnai dengan cat sebanyak 100 batu yang terdapat warna merah 40 warna kuning 30 dan warna biru 30 pada kesempatan ini bunda istig bermain permainan tradisional encrak yang pernah dimainkan pada saat beliau kecil permainan ini tidak pernah digunakan ketika jadwal pembelajaran kognitif. Sebelum bermain guru menjelaskan kepada anak dengan mencontohkan cara bermain. Kemudian bunda Istig mengenalkan warna pada batu tersebut yaitu warna dasar, merah, biru, kuning.

Dengan adanya kegiatan bermain encrak yang masih di bantu oleh guru namun anak sudah dapat bermain dengan senang, jarang terlihat anak yang masih diam mereka semua bermain secara bergantian dengan senangnya.

ketika anak anak sudah bisa bermain bunda Istig meminta anak untuk membedakan warna batu yang sudah didapatnya, dan dari 9 dari sepuluh anak yaitu Tio, Ayub, Niko, Adel, Fira, Zahra, Fifi, Ginan, Prisil, sudah dapat mengenal warna dasar dengan baik bahkan dapat membedakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa di RA Baitul Makmur perkembangan kognitif warna

sudah berkembang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Media dan sarana yang tersedia menjadi salah satu faktor keberhasilan perkembangan karena anak-anak melakukannya dengan senang dan antusias.

2. Permainan Tradisional Encrak dalam Mengembangkan Kognitif mengenal Angka Siswa di RA Baitul Makmur

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditori, Visual, Taktil, Kinestik. Aritmatika, Geometri, dan Sains. Bidang-bidang pengembangan tersebut akan dijelaskan secara rinci di bawah ini, kemampuan yang diarahkan adalah konsep berhitung permulaan dan mengenal konsep bilangan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda. kemampuan kognitif mengenal angka pada anak kelompok A2(salah satu kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun) sangat bervariasi. Terdapat anak yang telah dapat mengenal angka dengan lancar, ada anak yang berhitung nya masih harus dipancing dulu, dan ada pula anak yang sangat pendiam, diajak berhitung mengenal angka tidak merespon sama sekali. Setelah mengetahui kemampuan kognitif mengenal angka anak pada kelompoknya.⁹⁰

Tidak kalah pentingnya sebelum kita memulai pembelajaran dan permainan ini kita harus membuat perencanaan terlebih dahulu,

Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan guru A2 Bunda

⁹⁰ Istihotsah, *Wawancara*, Jember 11 April 2019

Istig sebagai berikut:

“Sebelum memulai KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) kita wajib membuat perencanaan yaitu membuat RKH terlebih dahulu, RKH Ini di ambil dari susunan prota (Program Tahunan), Kemudian Prosem (Program Semester), RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), Dan kemudian Yang terakhir RKH yaitu Rencana Kegiatan Harian tentunya yang berkaitan dengan mengenal angka dan permainan tradisional encrak”.⁹¹

Berdasarkan observasi pada tanggal 11 April 2019, Guru mengajak Siswa untuk berhitung dengan mengangkat sepuluh jarinya mereka berhitung sambil melipat jarinya, kemudian guru menunjuk beberapa anak yang sudah bisa untuk berhitung sendiri dari angka 1-10 Ada beberapa Anak-anak yang tidak menjawab dan tidak menanggapi pertanyaan dari guru.⁹²

Gambar 4.2
Berhitung Menggunakan Jari



“Pembelajaran di dalam kelas berlangsung mulai pukul 07.20 baris di teras. Hari itu adalah hari Jumat kegiatan pertama dalam kelas ialah berdoa dan hafalan surat pendek. Selanjutnya adalah anak diminta

⁹¹ Istihotsah, *Wawancara*, Jember 11 April 2019

⁹² RA Baitul Makmur, *Observasi*, Jember, 11 April 2019.

menyebutkan angka 1-10 di lanjut belajar menulis angka 1- 10 di buku yang sudah disediakan. Beberapa anak sudah mampu untuk menulis di buku dengan baik, namun Fira, Jofi, Tio, Adel, Fifi, terlihat masih kesulitan.”⁹³

Hal diatas dibenarkan oleh guru kelas A2 yaitu bu Istig. Menurutnya Fira, Jofi, Adel, Fifi, adalah anak anak yang sulit sekali mendengarkan ketika bu guru menerangkan didepan di dalam kelas mereka sukanya mengganggu temannya dan mengajak bermain atau mengobrol.⁹⁴

Bunda Istig mengacu dengan keputusan kepala RA yang memberikan peluang guru untuk menggunakan metode-metode yang sesuai dengan proses pembelajaran yang digunakan, mencoba menggunakan cara bermain, menurutnya anak yang kesulitan dalam mengenal angka akan lebih merespon gurunya ketika sambil bermain.⁹⁵

Dari hasil observasi pada tanggal 9 April yang dilakukan peneliti di lapangan mencatat data bahwa guru telah menggunakan cara bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Bunda Istig meminta anak anak untuk menghitung jumlah teman yang ada dikelas, Namun dalam kegiatan bermain masih saja terdapat anak yang tidak mau Menghitung.

Pada kesempatan lain guru kelas (Bunda Istig) menggunakan metode bermain. Pada saat itu merupakan tema Alam Semesta dengan sub

⁹³ RA Baitul Makmur, Observasi, 15 April 2019

⁹⁴ Istighotsah, *Wawancara*, Jember, 15 April 2019

⁹⁵ Istighotsah , *Wawancara*, Jember 18 April 2019

tema benda benda alam, jadi bunda istig menyiapkan batu yang sudah di warnai dengan cat sebanyak 100 batu yang terdapat warna merah 40 warna kuning 30 dan warna biru 30 pada kesempatan ini bunda istig bermain permainan tradisional encrak yang pernah dimainkan pada saat beliau kecil permainan ini jarang sekali digunakan ketika jadwal pembelajaran kognitif. Awal sebelum bermain guru menjelaskan kepada anak dengan mencontohkan cara bermain. Dengan adanya kegiatan bermain encrak yang masih di bantu oleh guru namun anak sudah dapat bermain dengan senang, jarang terlihat anak yang masih diam mereka semua bermain secara bergantian dengan senangnya.

Gambar4.3
Bermain Encrak



Setelah melakukan kegiatan bermain encrak ini sekaligus mengenal urutan angka guru melakukan *recalling* yaitu bercakap-cakap tentang kegiatan tersebut, guru meminta setiap anak menghitung hasil batu yang diperoleh dan membedakan setiap warna, contoh merah ada 7 kuning 9 biru 10 dan masing-masing anak sangat senang menghitungnya. Sudah

nampak kemampuan kognitif anak berkembang, tidak terdapat anak yang hanya diam, semua anak menghitung dengan antusias.⁹⁶

Pada kesempatan lain peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas, dan peneliti menemukan kejadian yang tak terduga. Pada saat pembelajaran telah usai anak-anak melakukan permainan encrak sendiri, dan terdapat beberapa kelompok anak di kelas tersebut melakukan kegiatan bermain encrak. Mereka bermain dengan berkelompok kemudian menghitung jumlah yang didapatnya. walaupun terkadang dari mereka ada yang kebalik menghitungnya tapi mereka senang dengan adanya permainan tradisional encrak ini.⁹⁷

Pada kesempatan lain peneliti juga menemukan anak-anak bermain dengan sendirinya tanpa ada petunjuk dari guru. Pada saat itu anak-anak bermain kemudian menghitungnya dengan sangat lancar dan benar meskipun masih ada satu anak yang masih belum paham, dengan hal ini mulai terlihat kemampuan kognitif anak semakin meningkat.⁹⁸

Menurut wali murid dari ananda Jofi, Jofi di rumahnya juga sering bermain encrak dengan kakaknya dengan menggunakan batu di halaman. Sekarang ananda telah memiliki permainan baru dan juga dapat mengenal angka. Dulunya ananda masih malas untuk berhitung, biasanya hanya bermain hp saja namun setelah bersekolah di lembaga RA Baitul Makmur ananda sudah dapat bernanyi sambil mengenal angka dengan lancar dan memiliki permainan baru.⁹⁹

Menurut bunda Iis, permainan tradisional encrak sangat efektif apabila dilakukan dalam proses pembelajaran yang dalam hal ini dapat

⁹⁶Kelas A2, *Observasi*, Jember, 18 April 2019

⁹⁷Kelas A2, *Observasi*, Jember, 20 April 2019

⁹⁸Kelas A2 *Observasi*, Jember 20 april 2019

⁹⁹ Wiwin(Ibunda Jofi), *Wawancara*, Jember 25 April 2019

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Karena dengan bermain permainan tradisional encrak, anak dapat mengenal macam angka, anak dapat mengurutkan angka 1-10 bahkan lebih.

Apabila permainan tradisional encrak bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran, maka hal itu sangat bagus sekali, karena banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari kegiatan permainan tradisional encrak tersebut. Jadi guru tidak monoton menggunakan metode-metode pembelajaran yang hanya itu-itu saja, guru harus lebih kreatif, sehingga anak menjadi senang dan antusias.¹⁰⁰

Menurut Bunda Hidayanti permainan tradisional encrak tidak pernah digunakan, hal ini karena metode yang terdapat yang guru sampaikan di waktu pembelajaran juga kurang maksimal dan terbatas.

Guru juga kurang aktif dengan kesenangan anak didik, jarang sekali menggunakan metode bermain. Guru juga sering bahkan setiap hari menggunakan metode pemberian tugas dan lembar kerja siswa. Walaupun tidak menutup kemungkinan hal itu dapat digunakan dengan cara membagi kegiatan yang dilakukan di kelas, jadi ada anak merasa belajarnya membosankan dan tidak menarik dan padahal di kelas kelompok A ini banyak alat serta media lain yang dapat menunjang meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka seperti bermain lego, balok, atau yang lainnya.¹⁰¹

Dari hasil di atas, peneliti juga melakukan observasi bahwa

¹⁰⁰ Istighotsah, *Wawancara*, Jember 25 April 2019

¹⁰¹ Hidayanti, *Wawancara*, Jember 25 April 2019

memang Permainan tradisional dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰²

Guru kelas hanya memberikan arahan dalam melakukan kegiatan bermain permainan tradisional encrak. Setelah melakukan kegiatan bermain encrak, dilakukan *recalling* untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Hal ini juga dapat digunakan oleh guru untuk mengetahui apakah perkembangan kognitif anak telah berkembang atau masih belum. Dalam kegiatan *recalling* anak-anak antusias menceritakan kegiatan yang dilakukan dari masing-masing, seperti mendapat lebih banyak dari temannya.

Pendapat salah seorang wali murid dari ananda Fifi. Ketika di rumah ananda Fifi berhitung dan mengurutkan angka sangat lancar. Sudah banyak angka yang diucapkannya, namun di dalam kelas ananda Fifi dapat digolongkan sebagai anak yang pendiam dibandingkan dengan teman sekelasnya.¹⁰³ Hal yang sama juga di utarakan oleh ibunda Adel, salah satu anak kelompok A2 yang tergolong anak yang sedikit bicara. “Setelah Adel sekolah di Baitul Makmur berhitungnya tambah lancar ”.¹⁰⁴ Ananda Tio termasuk salah satu anak yang berkemampuan bermain dengan lancar, namun terkadang masih saja belum benar dalam berhitung mengenal angka, namun setelah guru memberikan stimulus melalui permainan tradisional encrak akhirnya Tio mampu berhitung. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibunda Tio yang

¹⁰² Kelas A2, *Observasi*, Jember 25 April 2019

¹⁰³ Zaimah, *Wawancara*, Jember 25 April 2019

¹⁰⁴ Hasanah, *Wawancara*, Jember 25 April 2019

menjelaskan bahwa di rumahnya cara berhitung nya sudah mulai tertata banyak juga angka dipahami.¹⁰⁵

Dengan media pembelajaran yang lebih beragam khususnya dalam bentuk visualnya juga memicu motivasi anak untuk senang belajar selain itu kemampuann berfikir dan kefahamannya lebih maksimal. Karena pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diingat oleh anak.

Peneliti juga mewawancarai anak-anak. Dari sudut pandang anak diketahui bahwa banyak anak yang lebih tertarik dengan kegiatan belajar sambil bermain saat ditanya siapa sekarang yang sudah dapat berhitung?

Tio menjawab “Aku sudah bisa bu “

Jawaban yang sama juga dipaparkan oleh Fifi, Adel, Fira dan Jofi yaitu:

“Sudah bisa berhitung “

Dari hasil wawancara dan observasi diatas, diketahui bahwa media pembelajaran yang bervariasi akan membuat anak tertarik untuk belajar dan membuat anak lebih aktif dalam belajar. Anak terlihat sangat antusias saat bermain

C. Pembahasan Temuan

Sesuai dengan analisis deskriptif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, dimana teori-teori yang telah dipaparkan pada BAB II yang merupakan pemecahan masalah secara teoretis, setelah itu dibandingkan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti yang merupakan

¹⁰⁵ Maryam, *Wawancara*, Jember 25 April 2019

pemecahan secara empiris, maka dapat dikemukakan hasil penelitian tentang: “Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif pada Kelompok A2 di Raudhatul Athfal Baitul Makmur Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Tabel 4.7
Hasil Analisis manfaat permainan

| Manfaat Umum Dan Khusus | Aplikasi Pada permainan |
|---|--|
| <p>Meningkatkan kemampuan kognitif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat berhitung 1-10 2. Anak dapat membedakan warna dan menyebutkan macam macam warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar mengambil keputusan yang mana dulu batu yang akan di ambil 2. Anak menghitung batu yang diambilnya. 3. Anak dapat membedakan warna yang diambilnya, kemudian menghitung jumlah perwarna yang diambilnya. |

Sumber: RA Baitul Makmur

Perkembangan kognitif pengenalan warna sebagian besar anak sudah sesuai dengan karakteristik usia anak. Anak sudah mampu menyebut nama warna, anak sudah dan mampu membedakan warna Saat anak mewarnai daun warna hijau, tanah warna coklat, anak sudah dengan beragam macam warna.

Pembelajaran di RA Baitul Makmur dengan permainan tradisional encraknya dapat membantu membangkitkan minat belajar dan motivasi anak untuk belajar mengenal angka. Diketahui anak selalu ingin mencoba hal baru setiap hari. Anak-anak selalu terlihat antusias ketika bermain, mereka selalu bertanya apakah hari ini bermain lagi. Ketika anak menyukai suatu hal maka akan tumbuh motivasi dalam diri mereka untuk mencoba hal

baru dan terus melatihnya. Selain itu dengan media dan stimulus yang tepat kemampuan kognitif yang baik dapat berhubungan dengan kemampuan aktivitas kehidupan sehari-hari mereka, seperti ketika di rumah mereka mampu makan sendiri tanpa bantuan dari orang lain dan mampu mengerjakan pekerjaan sederhana untuk membantu orang tua.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru di RA Baitul Makmur Desa Bangsalsari Kabupaten Jember, maka peneliti mendapatkan data-data yang di inginkan seperti yang sudah dipaparkan di atas. Sebagaimana diterangkan dalam teknik analisis data dalam penelitian, peneliti menggunakan analisis kualitatif deskriptif atau menggunakan pemaparan data yang peneliti peroleh dari observasi, wawancara maupun dokumentasi. Dalam bab ini peneliti akan mengkaji lebih mendalam tentang temuan penelitian yang mengenai beberapa hal dari fokus penelitian yang masih membutuhkan pembahasan lebih lanjut mengenai: Persiapan permainan tradisional encrak pada anak usia dini.

Kemampuan kognitif mengenal angka merupakan salah satu kemampuan kognitif dimiliki anak usia dini yang wajib dikembangkan. Karena mengenal angka dengan lancar merupakan indikator anak telah memahami apa yang pendidik berikan. Tidak menutup kemungkinan bahwasanya kemampuan kognitif mengenal angka juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya saja dari usia anak dan lingkungan sekitar anak. Mengetahui angka 1-10 untuk anak kelompok A lancar juga merupakan salah satu bekal yang harus dimiliki anak untuk ke jenjang yang lebih

tinggi lagi seperti kelompok B.

Kemampuan kognitif mengenal angka dapat dikembangkan dengan adanya sinergi antara lembaga pendidikan anak usia dini serta dukungan dari keluarga. Dari keluarga dapat memberikan stimulus kepada anak dengan cara selalu mengajaknya berkomunikasi aktif. Dari pihak sekolah dalam hal ini adalah peran guru yang dapat memanfaatkan metode-metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Misalnya saja dengan menggunakan permainan tradisional encrak.

Permainan tradisional encrak merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung serta mengenal angka pada anak, di Raudhatul Athfal Baitul Makmur menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajarannya. Hal ini dapat dirasakan oleh guru dan wali murid kelompok A2 Bahwasanya kemampuan mengenal angka anak dapat meningkat yang dapat dilihat dari senangnya anak-anak bermain. Dalam hal lain anak berhitung dengan bermain yang sempurna yang terdiri dari mengurutkan angka, yaitu; sesuai usia dan kelompok angka 1-10. hal itu juga dirasakan oleh wali murid apabila putra-putrinya dapat berhitung mengenal angka dengan menggunakan permainan tradisional encrak yang lebih baik serta mainan anak juga lebih banyak variasinya.

Permainan tradisional encrak dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Dengan adanya kegiatan permainan tradisional encrak tidak hanya perkembangan anak yang dapat

dikembangkan, namun kreativitas guru juga turut berkembang dengan cara, guru harus kreatif membuat media ataupun menyiapkan bahan untuk bermain. Kemampuan berhitung mengenal angka 1-10 anak berkembang dengan optimal serta anak dapat juga berkreatifitas dengan media yang disediakan guru. anak juga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam permainan tradisional encrak, sehingga dapat membuat anak memiliki sifat kritis dan berani.

Dari hasil penyajian data yang didapatkan melalui wawancara dengan beberapa informan dan disesuaikan dengan hasil observasi, serta data yang telah dianalisis, maka dapat dikemukakan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka kelompok A2 di Raudhatul Athfal Baitul Makmur kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional encrak yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat memperluas pengenalan angka anak. Pada saat menerapkan permainan tradisional encrak, stimulus anak akan terbawa keluar, sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia daya pikirnya. Pada saat pelaksanaan permainan tradisional encrak, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi”.

Pada tahun 2014 Nur Hamidah juga meneliti tentang permainan encrak “*Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Anak Melalui Permainan Tradisional Encrak pada Kelompok A di TK Islam Plus*

Miftahul Jannah Baleendah". Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus.

Kemudian pada tahun 2017 Weni Wibowo juga meneliti "*Implementasi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima Bandar Lampung*". Hampir sama dengan penelitian nurhamidah permainan tradisional dapat mengembangkan kognitif dengan baik. sama halnya dengan RA Baitul Makmur hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Pada kondisi awal mengenal konsep bilangan dan warna, hanya dua orang anak yang berkategori baik dari sepuluh orang anak. Namun setelah menggunakan metode permainan encrak, ketercapaian kemampuan mengenal konsep bilangan dan warna anak berada pada kategori baik sebanyak sembilan anak dan satu orang anak berkategori cukup.

Hasil temuan ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Sigmud Freud "kemampuan yang dapat dibangun melalui permainan yaitu; mengungkapkan angka yang lebih baik, dengan suasana menyenangkan anak dan tahapan kognitif lebih tinggi".¹⁰⁶

IAIN JEMBER

¹⁰⁶Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 210.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari hasil data penelitian tentang pengembangan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kognitif, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

Pemanfaatan permainan tradisional encrak di RA Baitul Makmur untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif konsep bilangan pada anak sangat baik, karena dapat melatih keterampilan berhitung anak baik di rumah maupun di sekolah.

Adapun permainan tradisional encrak dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif pengenalan warna pada anak juga sangat baik, dan permainan ini berperan sangat penting pada anak usia dini. Karena pembelajaran yang bervariasi lebih efektif untuk menyampaikan materi ke anak.

Jadi kegiatan yang bervariasi adalah salah satu unsur meningkatkan minat belajar anak sehingga jika anak suka maka ia akan terus ingin untuk melatih kemampuannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis ini peneliti memberikan saran yang mungkin dapat berguna bagi orang lain, diantaranya:

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai tambahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif anak, selalu memotivasi siswa dengan pembelajaran atau permainan yang bervariasi.

3. Bagi peneliti

Selanjutnya Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya atau peneliti lain yang ingin mengkaji lebih mendalam mengenai topik dengan fokus serta setting yang lain sehingga memperkaya temuan penelitian ini.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismail, Andang. 2007. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, Matthew, A. Michael Huberman. 2006 *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia-Press.
- Mirantiyo, Yoki. *Manfaat Permainan Tradisional*”, <http://www.manfaatpermainantradisional.com.htm> (5 Maret 2019).
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Kalimedia.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mustakim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, Nur Wahyudin. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurtaniawati. 2017. *Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Semarang : Tunas Siliwangi.
- Purwa, Atmaja Prawira. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

- Restya, Dinda. 2016. *Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Rosamala, Dewi. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga,
- Soetjningsih, christiana. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak Kanak Akhir*. Jakarta : Prenada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media.
- Sutarto. 2017. *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Padang : Universitas Islam Negeri Imam Bonjol.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tedjasaputra, s mayke. 2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Tim Revisi IAIN Jember. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Jember: IAIN Jember Press*
- Latifah, Ulya. 2015. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran*. Lampung : Universitas Islam Negri Raden Intan.
- Wibowo, Weni Arsi. 2017. *Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima Bandar Lampung*. Lampung : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Yunikowati, Dian Anggraini. 2014 *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dengan Permainan Cetak Angka Playdough Pada Anak Semarang* :Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang

PEDOMAN OBSERVASI

Lembaga yang diamati : RA BAITUL MAKMUR

Hari/Tanggal : 28 Maret 2019

Aspek Aspek yang diamati : Sarana dan Prasarana pendukung pembelajaran pengembangan SDM

:Kegiatan belajar Mengajar

| NO | Aspek yang diamati | Hasil Pengamatan | |
|----|---|------------------|-----------------|
| | | YA/ADA | TIDAK/TIDAK ADA |
| 1 | Lokasi /daerah peneliti | V | |
| 2 | Program Kerja | V | |
| 3 | Visi Misi | V | |
| 4 | Inventaris | V | |
| 5 | Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran. | V | |
| 6 | Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik | V | |
| 7 | Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif | V | |
| 8 | Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media | V | |

| | | | |
|---|--------------------------------------|---|--|
| | pembelajaran | | |
| 9 | Guru memantau kemajuan belajar siswa | v | |



INSTRUMEN DOKUMENTASI

| NO | Dokumen Yang dibutuhkan | Jenis Dokumen |
|----|---|---------------|
| 1. | Struktur Organisasi | Gambar/Bagan |
| 2 | Denah sekolah | Gambar |
| 3 | Pembelajaran pengembangan kognitif RA | Foto/Tertulis |
| 4 | Daftar Siswa Kelompok A2 RA Baitul Makmur | Tertulis |

IAIN JEMBER

INSTRUMEN WAWANCARA

| NO | ASPEK |
|----|--|
| 1 | Sejarah Singkat berdirinya RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember . |
| 2 | Apa dan bagaimana penerapan permainan tradisional encrak di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember. |
| 3 | Bagaimana Perencanaan Pengembangan Permainan Tradisional Encrak di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember. |
| 4 | Bagaimana Pelaksanaan Permainan Tradisional Encrak di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember . |
| 5 | Bagaimana Evaluasi pengembangan kognitif di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember. |
| 6 | Apakah Ada Peningkatan dalam Menggunakan Permainan Tradisional Encrak di RA Baitul Makmur Bangsalsari Jember |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RA BAITUL MAKMUR TAHUN AJARAN 2018/2019

| | |
|------------------------------|---|
| Semester / Minggu / Hari ke | : 2 / 16 / 1 |
| Hari, tanggal | : Senin, 08 April 2019 |
| Kelompok usia | : 4 – 5 Tahun |
| Tema / subtema / sub subtema | : Alam Semesta / Bumi / pedesaan |
| Kompetensi Dasar (KD) | : 1.1 – 2.3 – 3.3 – 3.6 – 4.12 – 3.12 |
| Materi Kegiatan : | <ul style="list-style-type: none">- Alam semesta ciptaan Tuhan- Bersyukur- Mengetahui apa yang terjadi- Mengembangkan hasil karyanya- Hafalan doa sehari-hari- Perbuatan baik terhadap sesama- Konsep penjumlahan- Sajak sederhana |
| Materi Pembiasaan : | <ul style="list-style-type: none">- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan. |
| Alat dan bahan : | Kartu Warna berbentk benda benda alam |

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bumi
3. Berdiskusi tentang benda–benda yang ada di bumi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan macam macam warna melalui balon
2. Mewarnai
3. Menirukan sajak sederhana tentang bumi

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hidayanti S.Pd

Guru Kelompok

Istighotsah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RA BAITUL MAKMUR TAHUN AJARAN 2018/2019

| | |
|------------------------------|---|
| Semester / Minggu / Hari ke | : 2 / 16 / 4 |
| Hari, tanggal | : Kamis, 11 April 2019 |
| Kelompok usia | : 4 – 5 Tahun |
| Tema / subtema / sub subtema | : Alam Semesta / Bumi / Batu |
| Kompetensi Dasar (KD) | : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.11 – 4.11 |
| Materi Kegiatan : | <ul style="list-style-type: none">- Alam semesta ciptaan Tuhan- Bersyukur- Mengetahui apa yang terjadi- Mengembangkan hasil karyanya- Hafalan doa sehari-hari- Perbuatan baik terhadap sesama- Konsep penjumlahan- Sajak sederhana |
| Materi Pembiasaan : | <ul style="list-style-type: none">- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan. |
| Alat dan bahan | : Kerikil Warna, |

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bumi
3. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di bumi
4. Lomba mengumpulkan kerikil
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung / menjumlahkan kerikil
2. Membuatik dengan tehnik jumputan
3. Menghitung batu berdasarkan warna
4. Menirukan sajak sederhana tentang bumi

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hidayanti, S.Pd

Guru Kelompok

Istighotsah, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RA BAITUL MAKMUR TAHUN AJARAN 2018/2019
REMEDIAL

| | |
|------------------------------|--|
| Semester / Hari ke | : 2 / 4 |
| Hari, tanggal | : Kamis, 18 April 2019 |
| Kelompok usia | : 4 – 5 Tahun |
| Tema / subtema / sub subtema | : Alam Semesta / Bumi / pedesaan |
| Kompetensi Dasar (KD) | : 1.1 – 2.3 – 3.3 – 3.6 – 4.12 – 3.12 |
| Materi Kegiatan : | - Alam semesta ciptaan Tuhan - Bersyukur - Mengetahui apa yang terjadi - Mengembangkan hasil karyanya - Hafalan doa sehari-hari - Perbuatan baik terhadap sesama - Konsep penjumlahan - Sajak sederhana |
| Materi Pembiasaan : | - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan. |
| Alat dan bahan : | Kartu Warna berbentk benda benda alam |

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bumi
3. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di bumi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain Encrak
2. Menyebutkan macam macam warna
3. Mewarnai
4. Menirukan sajak sederhana tentang bumi

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hidayanti S.Pd

Guru Kelompok

Istighotsah



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RA BAITUL MAKMUR TAHUN AJARAN 2018/2019
REMEDIAL**

| | |
|------------------------------|---|
| Semester / Hari ke | : 2 / 4 |
| Hari, tanggal | : Sabtu, 20 April 2019 |
| Kelompok usia | : 4 – 5 Tahun |
| Tema / subtema / sub subtema | : Alam Semesta / Bumi / Batu |
| Kompetensi Dasar (KD) | : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.11 – 4.11 |
| Materi Kegiatan : | <ul style="list-style-type: none">- Alam semesta ciptaan Tuhan- Bersyukur- Mengetahui apa yang terjadi- Mengembangkan hasil karyanya- Hafalan doa sehari-hari- Perbuatan baik terhadap sesama- Konsep penjumlahan- Sajak sederhana |
| Materi Pembiasaan : | <ul style="list-style-type: none">- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan. |
| Alat dan bahan | : Kerikil Warna, |

A. KEGIATAN PEMBUKA

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang bumi
8. Berdiskusi tentang benda-benda yang ada di bumi
9. Lomba mengumpulkan kerikil
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain Encrak
2. Menghitung / menjumlahkan kerikil
3. Membatik dengan tehnik jumpitan
4. Menghitung batu berdasarkan warna
5. Menirukan sajak sederhana tentang bumi

C. RECALLING

11. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
12. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
13. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

14. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
15. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hidayanti, S.Pd

Guru Kelompok

Istighotsah, S.Pd



IAIN JEMBER

PENILAIAN PENUGASAN

RA.BAITUL MAKMUR

BANGSAL SARI

kelompok : A2

hari/tgl : Senin,08 April 2019

Kegiatan pembelajaran : anak diminta menyebutkan macam macam warna melalui balon kemudin mewarnai gambar sesuai dengan warna(kog)

Aspek Yang Di Nilai : ketepatan

| NO | NAMA | BB | MM | BSH | BSB | Keterangan |
|----|--------|----|----|-----|-----|------------|
| 1 | Jofi | V | | | | |
| 2 | Tio | | V | | | |
| 3 | Adel | | V | | | |
| 4 | Fira | | V | | | |
| 5 | Fifi | | V | | | |
| 6 | Prisil | | | V | | |
| 7 | Niko | | V | | | |
| 8 | Zahra | | V | | | |
| 9 | Ayub | | V | | | |
| 10 | Ginan | | | V | | |

KET:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN PENUGASAN

RA.BAITUL MAKMUR

BANGSAL SARI

kelompok : A2

hari/tgl : Kamis, 11 April 2019

Kegiatan pembelajaran : anak diminta menghitung jumlah batu(kog)

Aspek Yang Di Nilai : ketepatan

| NO | NAMA | BB | MM | BSH | BSB | Keterangan |
|----|--------|----|----|-----|-----|------------|
| 1 | Jofi | V | | | | |
| 2 | Tio | V | | | | |
| 3 | Adel | V | | | | |
| 4 | Fira | V | | | | |
| 5 | Fifi | V | | | | |
| 6 | Prisil | | V | | | |
| 7 | Niko | | | V | | |
| 8 | Zahra | | | V | | |
| 9 | Ayub | | | V | | |
| 10 | Ginan | | | V | | |

KET:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN OBSERVASI

RA.BAITUL MAKMUR BANGSAL SARI

kelompok : A2
hari/tgl : Kamis, 11 April 2019

Kegiatan pembelajaran : anak diminta Membedakan jumlah batu yang warnanya sama(kog)

Aspek Yang Di Nilai : ketepatan

| NO | NAMA | BB | MM | BSH | BSB | Keterangan |
|----|--------|----|----|-----|-----|------------|
| 1 | Jofi | V | | | | |
| 2 | Tio | V | | | | |
| 3 | Adel | V | | | | |
| 4 | Fira | V | | | | |
| 5 | Fifi | V | | | | |
| 6 | Prisil | | V | | | |
| 7 | Niko | | | | V | |
| 8 | Zahra | | | V | | |
| 9 | Ayub | | | | V | |
| 10 | Ginan | | | V | | |

KET:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN PENUGASAN

RA.BAITUL MAKMUR

BANGSAL SARI

kelompok : A2

hari/tgl : Kamis, 18 April 2019

Kegiatan pembelajaran : anak bermain encrak menyebutkan macam macam warna batu (kog)

Aspek Yang Di Nilai : ketepatan

| NO | NAMA | BB | MM | BSH | BSB | Keterangan |
|----|--------|----|----|-----|-----|------------|
| 1 | Jofi | | | V | | |
| 2 | Tio | | | | V | |
| 3 | Adel | | | V | | |
| 4 | Fira | | | V | | |
| 5 | Fifi | | | V | | |
| 6 | Prisil | | | | V | |
| 7 | Niko | | | | V | |
| 8 | Zahra | | | | V | |
| 9 | Ayub | | | | V | |
| 10 | Ginan | | | | V | |

KET:

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN PENUGASAN

RA.BAITUL MAKMUR

BANGSAL SARI

kelompok : A2

hari/tgl : Jumat, 20 April 2019

Kegiatan pembelajaran : anak bermain permainan tradisional encrak kemudian menghitung jumlah batu(kog)

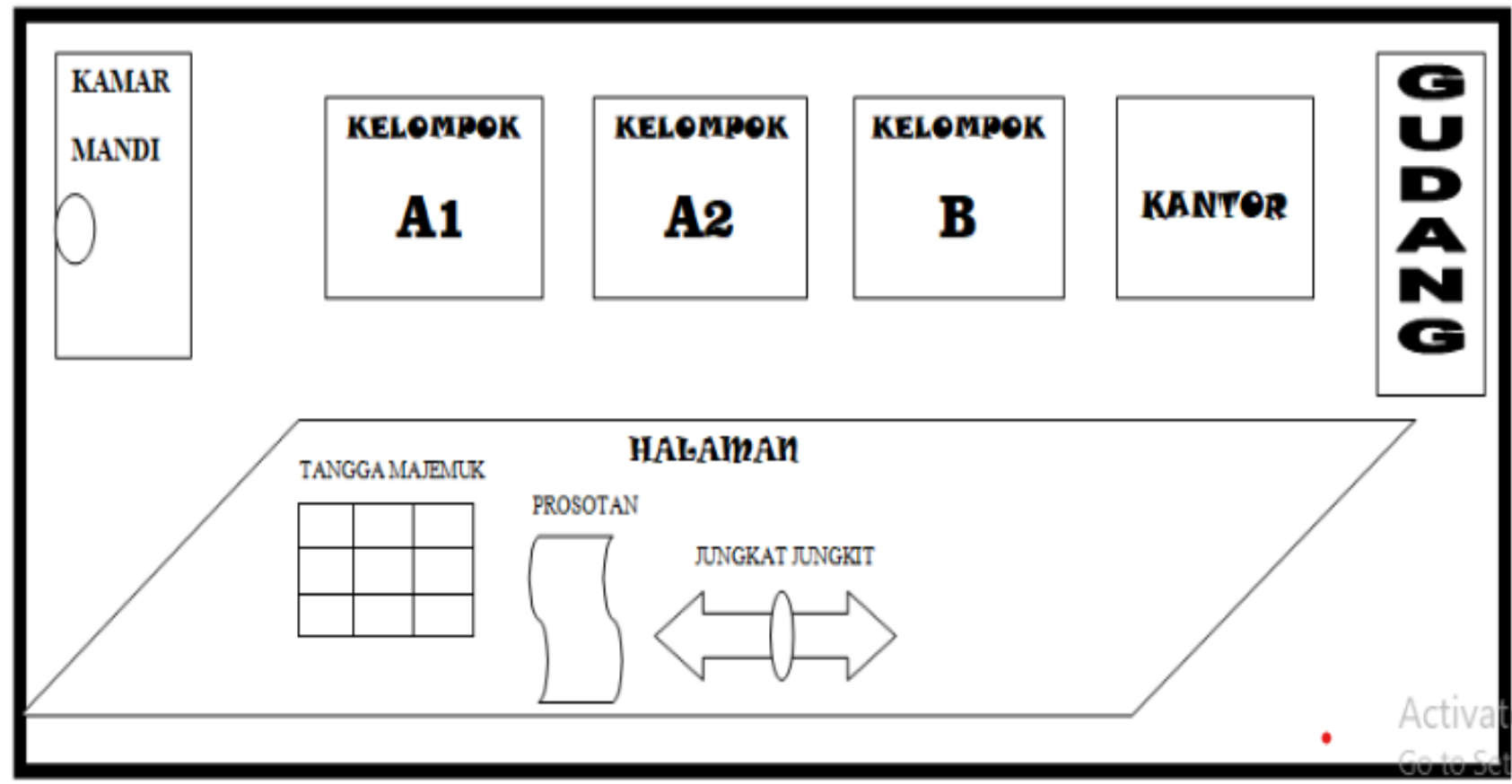
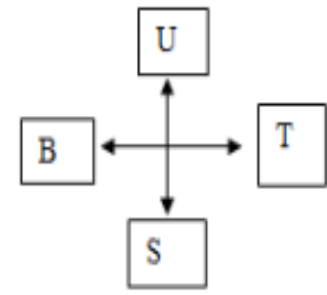
Aspek Yang Di Nilai : ketepatan

| NO | NAMA | BB | MM | BSH | BSB | Keterangan |
|----|--------|----|----|-----|-----|------------|
| 1 | Jofi | | | V | | |
| 2 | Tio | | | | V | |
| 3 | Adel | | | | V | |
| 4 | Fira | | | | V | |
| 5 | Fifi | | | V | | |
| 6 | Prisil | | | | V | |
| 7 | Niko | | | | V | |
| 8 | Zahra | | | | V | |
| 9 | Ayub | | | | V | |
| 10 | Ginan | | | | V | |

KET:



DENAH SEKOLAH
RA BAITUL MAKMUR
TAHUN PELAJARAN 2018/2019



Activate Wi
Go to Settings

Mewarnai dengan warna yang dikenalnya



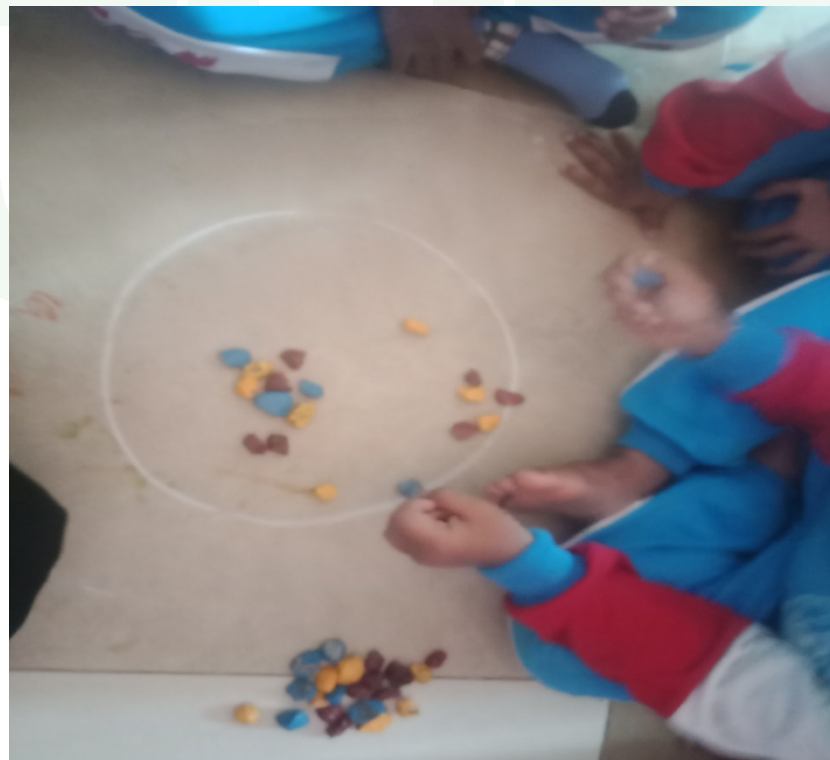
Menyebutkan warna warna balon



Kegiatan sebelum masuk kelas menghitung dengan jari



Bermain permainan tradisional encrak



BIODATA PENULIS

Penulis : Alfin Nur Imamah

Nim : T201511035,

Alamat : Dusun Kalisatan RT001/RW017 Desa Bangsalsari
Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ PIAUD

Lahir Di sumenep, 09 April 1997. Menyelesaikan Pendidikan MI di Sumenep 2005, Pendidikan MTS di Sumenep 2008, Dan pendidikan MA di Jember 2014, saat ini Masih Menempuh pendidikan S1 di IAIN jember,

Pada tahun 2016 Menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Juara satu Tingkat kabupaten Jember, Dan berhasil mewakili kabupaten Jember untuk ke tingkat provinsi Jawa Timur dalam ajang lomba kreativitas alat permainan edukatif.

IAIN JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfin Nur Imamah
Nim : T201511035
Prodi/Jurusan : PIAUD/Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah
Institusi : IAIN JEMBER

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

Jember, 13 Mei 2019

Saya Yang Menyatakan



Alfin Nur Imamah

NIM : T201511035



**YAYASAN AJI ABU BAKAR
"RA BAITUL MAKMUR"**

Akta Notaris : IRWAN ROSMAN, SH.,MKn. Tgl 20 Nopember 2014 No. 40
SK Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia No.AHU.09480-50.10.2014
JL. Argopuro Dusun Kalisatan Telp.081233700630
Bangsalsari-Jember

SURAT KETERANGAN

Nomor : 046 / RABM.YAAB / V / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Hidayanti, S.Pd
Jabatan : Kepala RA Baitul Makmur Bangsalsari
Alamat : Bangsalsari

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Alfin Nur Imamah
Tempat/Tgl Lahir : Sumenep, 09 April 1997
NIM : T201511035
Alamat : Dusun kalisatan RT 001/RW 017 Bangsalsari Jember
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Institut Agama Islam Negri Jember

Adalah benar-benar melakukan penelitian/riset skripsi yang berjudul " Pengembangan Kemampuan Kognitif Melaluo permainan Tradisional Encrak Pada Kelompok A2 RA Baitul Makmur Bangsalsari Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 April 2019
Kepala RA Baitul Makkmur



Hidayanti, S.Pd