

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD DELIMA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

Weni Arsi Wibowo

NPM : 1411070106

Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini



Pembimbing I : Syafrimen, M.Ed. P.hD

Pembimbing II : Safari Daud, S.Ag, M.Sos.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN AJARAN 2017/2018

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD DELIMA
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

Weni Arsi Wibowo

NPM : 1411070106



Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TERBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

TAHUN AJARAN 2017/2018

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD DELIMA BANDAR LAMPUNG

Oleh

WENI ARSI WIBOWO

Permainan tradisional jamuran adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya menyenangkan hati bagi yang memainkannya. Rumusan masalah penelitian ini ialah “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) 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.

KATA KUNCI : *Kemampuan kognitif, Permainan tradisional jamuran*



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmín Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DI PAUD DELIMA BANDAR LAMPUNG**

Nama : Weni Arsi Wibowo
NPM : 1411070106
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqasahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Syafrimen, M.Ed. Ph.D
NIP. 197708072005011005

Dr. Safari Daud, S.Ag.M.Sos.I
NIP. 197508012002121003

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP.196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD DELIMA BANDAR LAMPUNG.** Di susun oleh: **Weni Arsi**

Wibowo, NPM: 1411070106, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada:
Hari Kamis, 27 Desember 2018, Pukul: 08.00 s/d 10.00 WIB di Ruang Sidang

Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Erlina, M.Ag

Penguji Kedua : Syafrimen, M.Ed. Ph.D

Penguji Pendamping : Dr. Safari Daud, S.Ag.M.Sos.I

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

HP: 195608101987031001

MOTTO

أُولَئِكَ الَّذِينَ اشْتَرُوا الضَّلَالَةَ بِالْهُدَىٰ فَمَا رَبِحَت تِّجْرَتُهُمْ وَمَا كَانُوا مُهْتَدِينَ ﴿١٦﴾

16. Mereka Itulah orang yang membeli kesesatan dengan petunjuk, Maka tidaklah beruntung perniagaan mereka dan tidaklah mereka mendapat petunjuk.



PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas, dan syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bukti dan cintaku kepada orang-orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, terutama untuk

1. Ayahanda tercinta Fani, Ibunda Yohana tercinta dan nenek saya sendiri Ainun, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkan ku dengan penuh kasih sayang serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendo'akan keberhasilanku.
2. Abangku Ekki Noto Sampurno dan adikku Abi Rawa Prakoso dan Rangga Wicaksono yang selalu membantu dan memberikan motivasi, semangat serta turut mendo'akan keberhasilan ku.
3. Sahabatku Lihin, Alma Rara Anggia, Idho mardhotilah dan Desti Rahayu, yang selalu membantu, memberi semangat dan mendo'akan keberhasilan ku.
4. Untuk teman-teman seperjuangan Khususnya jurusan PIAUD angkatan 2014.
5. Almamater ku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Weni Arsi Wibowo, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 16 juni 1995. Penulis merupakan putri kedua dari empat bersaudara buah hati dari pasangan Ayahanda Fani dan Ibunda Yohana.

Sebelum masuk jenjang perguruan tinggi penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 1 Bakung pada tahun 2001 dan berhasil lulus tahun 2007. Lalu kembali penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 15 Bandar Lampung dan lulus di tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di Perintis 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'rif (kulta), proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Bunut Tengah Kec. Sragi Lampung Selatan, serta menempuh PPL di TK AISYIYAH I Labuhan Ratu Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik walau didalamnya terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Sholawat serta salam kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Nabi terakhir dan pemimpin para Rasul, yang telah membawa cahaya risalah Islam sebagai penuntun umat dalam kegelapan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali hambatan, masalah, atau kesulitan yang penulis hadapi. Namun berkat bantuan baik moril atau materiil serta arahan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak maka segala kesulitan dapat dilewati dengan baik.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

3. Dr. Romlah, M.Pd.I selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Syafrimen, M.Ed., P.hD selaku pembimbing 1 dan Safari Daud, S.Ag, M.Sos.I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Sahabat-sahabat terbaik ku, Lihin, Alma Rara Anggia, Idho Mardhotilah, Desti Rahayu, yang selalu menasehatiku dengan sabar menemani penulis baik suka maupun duka.
6. Sahabat-sahabat perjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Khususnya jurusan PIAUD B 2014 yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Yang tak bisa disebutkan satu persatu, masa-masa yang kita lalui akan menjadi kenangan yang terindah.

Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan

Bandar Lampung, Desember 2018

Penulis

Weni Arsi Wibowo

NPM. 141107016

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

Artinya, "Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri".¹



¹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009),

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
ABSTRAK.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
RIWAYAT HIDUP	VII
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X

BAB 1 PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	12
C. BATASAN MASALAH	13
D. RUMUSAN MASALAH.....	13
E. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan tradisional jamuran	
a. Pengertian bermain.....	15
b. Permainan tradisional	16
c. Permainan tradisional jamuran.....	18
B. Perkembangan kognitif	
a. Konsep dasar perkembangan kognitif	23
b. Kemampuan kognitif anak usia dini	31
c. Penelitian relevan.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian	34
B. Lokasi penelitian	35
C. Subjek dan objek penelitian.....	36
D. Teknik pengumpulan data	36
1. Observasi	36
2. Wawancara	37
3. Dokumen analisis	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Analisa Data	40
1. Reduksi Data.....	41

2. Display data	41
3. Penarikan kesimpulan	42
G. Uji keabsahan data.....	42
1. Perpanjangan keikutsertaan	43
2. Triangulasi Dengan Metode	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian	45
2. Pembahasan	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan	55
2. Saran	56
3. Penutup	56

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 bermain.¹ Pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berfikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya.²

Menurut Jean Piaget, Piaget membagi perkembangan kognitif dalam empat tahapan yaitu, sensorimotor, preoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.³ Perkembangan kognitif sangat penting dan sangat diperlukan bagi seorang anak karena, mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan di rasakan agar anak dapat memahami dan menerima dengan baik, melatih ingatan nya pada peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, mengembangkan pikiran nya untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain, menalar apa yang telah terjadi baik alamiah

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

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

³ Jhon Santrock. W . *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas, Jilid 2. Jakarta: Erlangga, (2007),hal.245.

(spontan) maupun proses ilmiah (percobaan), memecahkan persoalan dalam hidup agar dapat menolong dirinya sendiri, memahami berbagai simbol yang tersebar dilingkungan sekitarnya.⁴

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.⁵

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.⁶

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

⁴ Wulandari Retnaningrum, *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Bermain Pancing*, JPPM, Vol. 3 No. 2 T(2016) hal.2.

⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing), (2016), hal.11

⁶ Darsinah. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2011). hal.2

pengembangan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan 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.

Bermain merupakan dunia anak, hal ini sesuai pernyataan Hurlock dalam buku Sujiono bahwa masa usia 5-6 tahun merupakan masa bermain. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Soetjiningsih dalam Erlina menyatakan bahwa, bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia mereka. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, dan cinta kasih.⁷

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.

⁷Ayu Mawaddah, Made Sulastri, Mutiara Magta, *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*, e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.3 No.1 Tahun (2015)

Melalui permainan tradisional anak akan belajar tentang kebersamaan, tenggang rasa, jujur, kreatif, dan sportif dengan nilai-nilai pendidikan.⁸

Permainan tradisional merupakan simbolisasi 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 menggembirakan 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.⁹

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis dibalik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi, sosial emosional anak sebagai persiapan di kehidupan di masa dewasa. Pesatnya permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui

⁸Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Penelitian PAUDIA, tahun (2015).

⁹Irfan 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

pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.¹⁰

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, kerjasama, 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.¹¹

Permainan tradisional terkena imbas dari kemajuan zaman tersebut. Permainan tradisional dahulu sangat digemari anak-anak. Selain itu juga mampu mengasah keterampilan anak dan membantu anak bersosialisasi dengan baik bersama teman atau lingkungannya. Namun ada banyak aspek yang dapat dikaji dalam permainan tradisional tersebut.¹²

¹⁰ Irfan Haris, *Op Chit*, hal.18

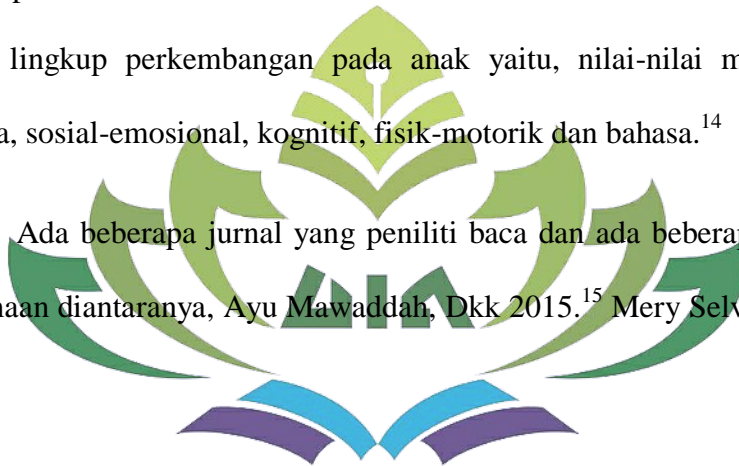
¹¹ Widayati, *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B*, Jurnal PG PAUD Trunojoyo, Volume 4, Nomor 2, Oktober (2017), hal.168.

¹² Silvia Ningsih, *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Tunas Siliwangi, Vol.2 No.1, April (2016), hal.36

Pada aspek perkembangan kognitif, kompetisi 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.¹³

Mengatasi kondisi diatas maka peneliti menggunakan metode permainan jamuran untuk mengatasi permasalahan perkembangan kognitif. Hal ini terlihat dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 terdapat enam lingkup perkembangan pada anak yaitu, nilai-nilai moral dan agama, bahasa, sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik dan bahasa.¹⁴

Ada beberapa jurnal yang peneliti baca dan ada beberapa yang memiliki kesamaan diantaranya, Ayu Mawaddah, Dkk 2015.¹⁵ Mery Selviana Dkk.¹⁶ Desti



¹³Dian 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

¹⁴Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hal.1-31.

¹⁵ Ayu Mawaddah, Made Sulastru, Magta, 2015, *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*, e Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, volume.3 No.1

¹⁶ Mery Selviana, David Chairilisyah, Devi Risma, *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Dharma Wanita Persatuan Setda Provinsi Riau*.

Hartiwi, Dian Ayu Zahraini 2016.¹⁷ Ika Safitri 2014.¹⁸ Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala 2015.¹⁹ Hakim Dkk.²⁰

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasanya masalah yang ditemukan adalah bahwa pentingnya memberikan stimulus- stimulus serta rangsangan kepada anak sejak dini oleh karna itu sebagai orang tua dan pendidik kita harus peka terhadap perkembangan anak yaitu bisa dikembangkan dengan berbagai macam jenis permainan tradisional yang dapat digunakan peneliti.

Adapun tabel indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:



¹⁷ Desti Hartiwi, Dian Ayu Zahraini, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok Bermain Di Paud Taman Belia Candi*. (2016)

¹⁸ Ika Safitri, *Pengaruh Permainan Tradisional Jawa "Jamuran" Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Pertiwi 1 Tarubasan Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten*, (2014).

¹⁹ Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang, Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol.3, No.1 (2014).

²⁰ Hakim, Alief Nur Firdha Reza, Muhammad, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun*. Journal Paud Teratai, Vol.4, No.2 (2015)

Tabel 1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memecahkan berbagai masalah sederhana 2. Mampu mengenal, menyebut macam-macam konsep sederhana. 3. Dapat berinisiatif

Sumber :Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.²¹

Dari standar indikator tingkat pencapaian perkembangan anak diatas no. 3 sedang dilaksanakan di semester 2 karna bersangkutan dengan permainan tradisional jamuran. Oleh karna itu dalam standar alat yang ingin di teliti yaitu: “Anak dapat berinisiatif, seperti anak mampu memberikan ide-ide”. Karena sesuai dengan standar kurikulum yang ada disekolah, maka dari itu penelitian di fokuskan untuk melakukan kegiatan permainan tradisional jamuran untuk memenuhi standar indikator dengan permasalahan yang ada.

Adapun no. 1 dan 2 diajarkan dari awal semester 1 dan 2 karna pembiasaan, diantara nya yaitu :

1. Memecahkan berbagai masalah sederhana seperti anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik .
2. Mampu mengenal, menyebutkan konsep-konsep sederhana seperti anak dapat menyebutkan apa saja binatang yang ada di darat.

²¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No.137 Tahun 2014

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 dilingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun masyarakat (nonformal).

Berdasarkan hasil survey awal di lembaga PAUD Delima Bandar Lampung, permainan tradisional masih sulit apabila diterapkan pada pembelajaran seperti RKH, RKM, tema yang didalamnya tidak tercantum adanya permainan tradisional dan melalui permainan tradisional ini masih banyak peserta didik yang belum optimal kemampuan kognitifnya dengan baik serta pendidik dalam menggunakan metode untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya 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

sanangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang yang disekelilingnya.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau platin, dan bermain balok. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Menurut pendapat Catron dan Allen yang dikutip oleh Mutiah, melalui permainan tradisional dapat mendukung perkembangan kognitif seperti berfikir, yakni mengenal konsep, menyebutkan macam-macam konsep sederhana dan dapat memecahkan masalah sederhana.²²

Menurut Piaget kemampuan dasar kognitif anak yang berada pada fase praoperasional (2-7 tahun) diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik.²³ Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan

²²Mutiah, Diana, *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta : Fajar Interpratama Offset(2012), hal.12

²³Wayan Eka Purnaminingsih, Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3", *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014). hal. 5

dalam penggunaan kata-kata dan gambaran-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.²⁴

Menurut Suryana berfikir inisiatif adalah suatu kemampuan dalam menemukan peluang, menemukan ide, mengembangkan ide serta cara cara baru dalam memecahkan suatu problema.²⁵

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.

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

²⁴John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 246

²⁵Ernani Hardiyati, *Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Kecil*, Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Vol.13, No.1 (2011),hal.10

bahwa guru yang baik senantiasa membina keunggulan sahsiah pelajar dengan mencorakkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.²⁶

Dari beberapa penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwasannya ada dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional jamuran. Berdasarkan paparan diatas peneliti menggunakan permainan tradisional jamuran untuk mengatasi permasalahan mengembangkan kognitif anak usia dini dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di PAUD Delima Bandar Lampung”.

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah penelitian dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Masih banyak peserta didik yang belum berkembang kemampuan kognitifnya dengan baik.
2. Metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak belum optimal.

²⁶Ahmad Munawar Ismail, *Aqidah as a Basic of Social Tolerance: The Malaysian Experience*, International Journal of Islamic Thought, Vol.1 (2012), hal.2

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya yaitu :

1. Penelitian ini di batasi pada anak usia dini PAUD Delima Kelompok B Usia 5-6 tahun.
2. Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional jamuran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagaiberikut :

“Bagaimana Implementasi Permaianan Tradisional Jamuran dalam mengembangkan kognitif anak usia dini Kelompok B di PAUD Delima Bandar Lampung”?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana upaya guru menggunakan permainan tradisional dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di PAUD Delima Bandar Lampung.

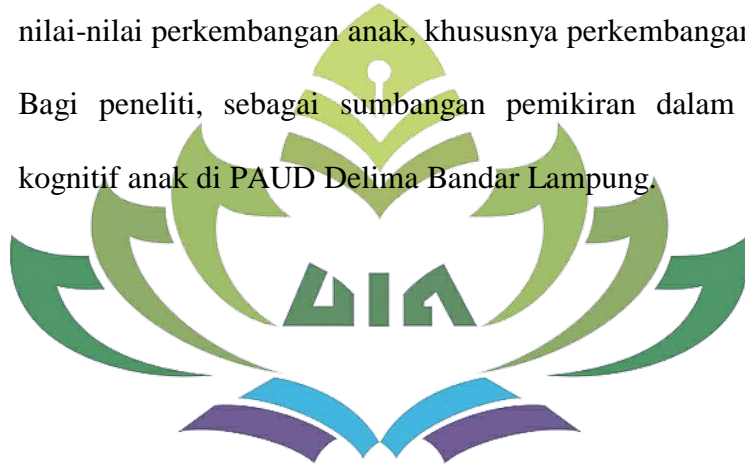
Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan dan

untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

b. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kognitif melalui permainan tradisional jamur.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kognitif anak dengan metode permainan tradisional jamur.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.
4. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak di PAUD Delima Bandar Lampung.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional Jamuran

a. Pengertian Bermain

Menurut John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹

Sementara menurut 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:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.

¹ Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi 6*. Jakarta : Erlangga. 1998, hal. 320

- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.²

Dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Artinya bermain merupakan jendela perkembangan anak. Lewat kegiatan bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal dan maksimal. Membiarkan anak-anak usia pra sekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan juga anak tersebut mengalami malnutrisi.

b. Permainan Tradisional

Hurlock dalam Suyadi, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan.³ Di perjelas pula oleh Zulkifli, berpendapat bahwa, permainan merupakan kesibukan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan,

² Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*(Yogyakarta:Pilar Media. 2007) hal. 14

³ Ahmad Zaini, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus, Vol.3 No.1 (Januari-Juni 2015). hal.131*

tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab.⁴ Menurut Desmita, permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak.⁵

Menurut Iswinarti menyatakan bahwa “permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus”. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

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.⁶

Adapun pengertian dari permainan tradisional itu sendiri, menurut Dharmamulya, dkk mengatakan bahwa, permainan tradisional merupakan unsur-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

⁴Ulya Latifah dan Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kunci Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol.3 No.1, Oktober 2014, hal.120

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

⁶ 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

anak-anak juga di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.⁷

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).⁸

c. Permainan Tradisional Jamuran

Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional jamuran. Menurut Mulyani, berpendapat bahwa jamuran adalah permainan anak dari Jawa tengah dan Yogyakarta yang mengajak anak-anak berkumpul di halaman, bertautan tangan membentuk sebuah lingkaran yang di sebut jamuran.⁹

⁷ Anny Berlian Ferynanda Sibuea, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran Di Tk Bumi Warta Umbulharjo Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD S1 Edisi 4 Tahun ke- 4 2015, hal.5

⁸ Yhana Pratiwi, Kristanto. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba Ii Tahun Ajaran 2014/2015*, Jurnal Penelitian PAUDIA, hal.25

⁹ *Op Chit*, hal.121

Sedangkan menurut Dharmamulya,¹⁰ mendefinisikan, jamuran adalah permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jamur artinya Cendawan, dan mendapat akhiran ‘an’. Jamur berbentuk bulat, maka permainan jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut, yaitu membentuk lingkaran. Jamuran dapat dilaksanakan di halaman rumah atau halaman sekolah. Jamuran tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (menurut banyaknya pemain). Kecuali itu jamuran juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain jamuran. Lagu jamuran dinyanyikan satu kali setiap ronde. Jadi apabila bermain sepuluh ronde maka lagunya pun dinyanyikan sebanyak 10 kali.¹⁰

Adapun langkah-langkah permainan tradisional jamuran menurut Amalia Zulfa yaitu :

1. Mengajak anak berkumpul di halaman
2. Menentukan pemain “jadi” untuk memulai permainan
3. Membuat lingkaran serta bernyanyi lagu jamuran
4. Pemain “jadi” mengajukan pertanyaan kepada anak yang lainnya
5. Anak yang tidak dapat menjawab pertanyaan dari pemain “jadi” lalu menggantikan posisinya menjadi pemain “jadi”¹¹

¹⁰ *Ibid*

¹¹ Amalia Zulfa Junikasari, *Permainan Anak Tradisional Jamuran Sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Dasar*.

Menurut Ulya, langkah-langkah yang ada di dalam permainan tradisional jamuran yaitu :

1. Menentukan pemain dengan melakukan hompimpa
2. Anak yang “dadi” didalam lingkaran, sedangkan anak yang lain membentuk lingkaran
3. Anak yang membentuk lingkaran menyanyikan lagu jamuran sampai selesai
4. Pemainn “dadi” mengajukan pertanyaan kepada anak lainnya
5. Permainan diulangi sampai keseluruhan anak telah menjadi pemain “dadi”
6. Melakukan evaluasi¹²

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan tradisional jamuran yaitu : (1) menentukan tujuan dari permainan (2) menentukan pemain “dadi” (3) membuat lingkaran serta menyanyikan lagu jamuran (4) mengajukan pertanyaan kepada pemain lain (5) melakukan pengulangan kegiatan bermain.

Jadi dapat di simpulkan bahwa permainan jamuran merupakan permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang yang yang mengandung unsur kebudayaan yang sering di mainkan oleh anak-anak jaman dulu, tidak

¹² Ulya a 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. Vol.3 No.1, Oktober 2014, hal.120

memerlukan perlengkapan alat apapun dan dimainkan dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran dan ada salah satu anak yang berada di tengah, sambil di iringi lagu pengiring, lingkaran tersebut dinamakan jamuran.

Adapun manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kecerdasan intelektual
2. Mengembangkan kecerdasan emosional
3. Mengembangkan daya kreatifitas
4. Anak menjadi lebih kreatif
5. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
6. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak¹³

Permainan tradisional merupakan simbolisasi 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 menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang

¹³Mila Karmila, Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten, Jurnal Empowerment Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, Issn No. 2252-4738. hal. 46-47

mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.¹⁴

Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral. Misbach Arikunto mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.¹⁵

pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak adalah :

1. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang atau benda-benda bahkan tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka lebih kreatif menciptakan alat permainan.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan

¹⁴ Irfan Haris, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Aspek Moral Dan Bahasa Anak*, Widya Wacana Vol. 11 Nomor 1 (2016), hal.17

¹⁵Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi, Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional, Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean. Vol. 1. No 2(2017), hal. 266

semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

3. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
4. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
5. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
6. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
7. Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
8. Mengembangkan kecerdasan spritual anak.¹⁶

B. Perkembangan Kognitif

a. Konsep Dasar Perkembangan Kognitif

Menurut Vygotsky kognitif adalah mengutamakan bagaimana interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan kognitif. Vygotsky, menggambarkan perkembangan anak sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial. Ia percaya bahwa perkembangan ingatan, atensi, dan penalaran mencakup belajar menggunakan penemuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematis, dan strategi ingatan.¹⁷

¹⁶Tuti Andriani, Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No. 1 (2012), hal.133

¹⁷Santrock, J. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007), hal.50

Menurut Sujiono, kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.¹⁸

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.¹⁹ Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Sementara itu menurut Syaiful Bahri Djarmah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.²⁰

Hal ini sesuai dengan pendapat Dariyo, bahwa kemampuan kognitif berhubungan dengan aktivitas intelektual seperti berfikir, menjelaskan, membayangkan, mempelajari kata, dan menggunakan bahasa. Optimalisasi

¹⁸ Ni Putu Ayu Rusdiani, Nyoman Wirya, Nyoman Jampel, 2014, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1.

¹⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009) hal. 97

²⁰ Syaiful Bahri Djarmah, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta Rineka Cipta, 2002), hal.168

perkembangan kognitif dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada masa balita. Seorang anak akan dapat melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki, maupun kepala secara sadar setelah saraf-saraf maupun otot bagian organ telah berkembang secara memadai. Artinya bahwa perkembangan kognitif harus diiringi dengan kematangan fisiologis.²¹

Penulis dapat simpulkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Pengertian kemampuan kognitif yang digunakan dalam penyelenggaraan proses kegiatan adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki secara alamiah oleh anak. Perkembangan kognitif berhubungan dengan peningkatan proses mental dengan persepsi, memori, pertimbangan, pemecahan masalah, memahami bahasa dan aspek lain pada perkembangan otak sesuai perkembangan usia.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi. Walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari

²¹ Dariyo A. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Tahun 2007 (Bandung: PT Refika Aditama) , hal.27-28

pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punyai.²²

Perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan yang menekankan proses belajar yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak dapat mengolah apa yang diperoleh dari kegiatan yang akan dilaksanakan, mampu memecahkan masalah dalam keseharian dan dapat mengembangkan kemampuan matematikanya. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dapat dipandang sebagai suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang ke dalam keseimbangan baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah pada tahap itu.²³

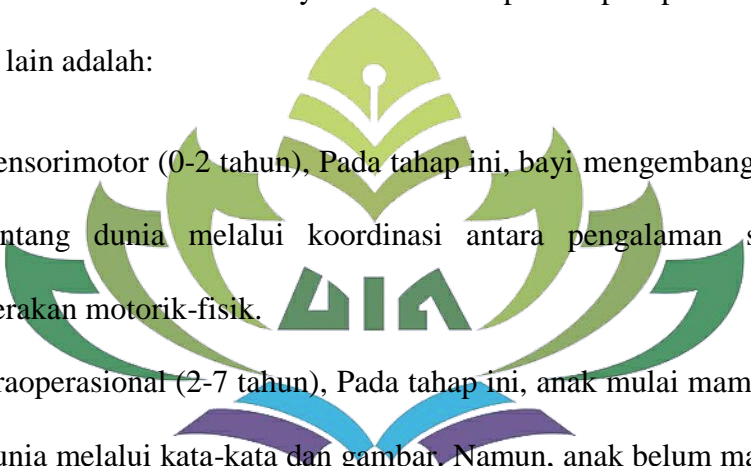
Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai

²² Psikologi Perkembangan, *Op, Cit*, hal. 46

²³Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1,tahun 2014, hal.2

pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.

Adapun persoalan yang mengenal perkembangan kognitif seperti yang telah disinggung diatas berlangsung sejak baru lahir dan pendaan guna ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendaya gunakan kapasitor motor dan sensorinya. Ada beberapa tahapan perkembangan kognitif antara lain adalah:

- 
- a. Sensorimotor (0-2 tahun), Pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan motorik-fisik.
 - b. Praoperasional (2-7 tahun), Pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang diintemalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik.
 - 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 kongkrit operasional.²⁴

Pada penelitian ini peneliti mengambil tahapan perkembangan kognitif yaitu tahapan pra-operasional usia 5-6 tahun, dimana pada tahapan ini anak mulai mampu mengenal berbagai konsep gambar-gambar sederhana. 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:

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

1. Faktor bawaan

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

2. Faktor kematangan

²⁴Yamin, Martinis., Sanan, Jamilah Sabri. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Cetakan ke-1. Jambi: Referensi Gaung Persada Press Group. (2012), hal.114

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.

3. 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.

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

1. 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.

2. 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)

3. 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.²⁵

Pada penelitian ini faktor yg 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

²⁵ Nova Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014 hal. 73-75

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.

b. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

- a) Fungsi simbolis, fungsi simbolis ini merupakan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dan mempelajari satu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.
- b) Memahami identitas, anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.
- c) Memahami sebab akibat, pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut Piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.
- d) Memahami klasifikasi, pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat

membedakan nama yang “bagus dan jelek” “baik dan jahat”. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama dan mana yang berbeda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda, anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya. Namun begitu, anak belum dapat memahami perbedaan antara benda mati. Anak masih sering memperlakukan benda mati sebagai benda hidup yang disebut dengan istilah animisme.

- e) Memahami angka-angka, mereka sudah dapat memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan sederhana, mereka memahami konsep banyak dan sedikit, mereka sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan dengan konsep ordinalitas.
- f) Mampu berempati, anak sudah mulai mampu merasakan dan membayangkan apa yang dirasakan orang lain, contohnya saat anak melihat kakaknya sedang menangis karena benda yang dimiliki kakaknya hilang, si adik yang berusia prasekolah akan terlihat mencoba menghiburnya. Kemampuan empati dapat muncul dari stimulasi sehari-hari saat bercakap-cakap dengan orang disekitarnya seperti ibu dalam membicarakan banyak hal tentang perasaan dan sebab akibat.
- g) Memiliki pikiran sendiri (teori pikiran), Teori pikiran atau *theory of mind* yang dikenalkan oleh piaget merupakan kesadaran atau pemahaman akan

proses mental manusia seperti adanya kepercayaan, keinginan, mimpi dalam diri sendiri maupun individu lain.²⁶

C. Penelitian Relevan

Penerapan metode permainan tradisional dalam proses pembelajaran supaya anak lebih terekplorasi bakat yang terpendam dalam diri anak demi tercapainya permainan tradisional anak, menurut Ayu Mawaddah, dalam penelitain yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif” (Penelitian Tindakan di Kelompok A Hasil dari penelitian kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra siklus hingga pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak pada beberapa aspek yang ditingkatkan dalam penelitian ini yaitu aspek interaksi dengan teman sebaya.²⁷

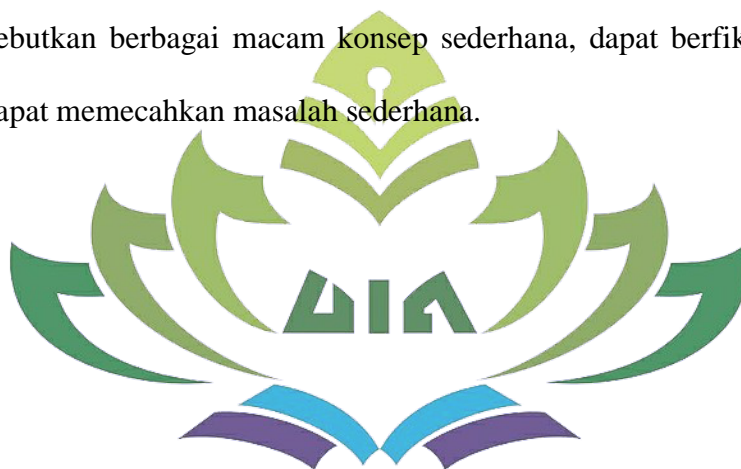
Selanjutnya Mery Selviana, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Dharma Wanita”, Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan kemampuan kognitif

²⁶ Iriani Indri, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016) h. 207-211

²⁷ Ayu Mawaddah, Made Sulastru, Magta, 2015, *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*, e Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, volume.3 No.1

anak dengan penggunaan permainan tradisional jamuran dan ternyata perkembangan keterampilan sosial dapat meningkat.²⁸

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas disimpulkan bahwa permainan tradisional anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai aspek salah satunya perkembangan kognitif pada anak usia dini. Penelitian itu bertujuan agar anak mampu mengembangkan kognitifnya dengan baik. Dengan permainan ini anak harus mampu mengembangkan kognitif nya seperti anak mampu menyebutkan berbagai macam konsep sederhana, dapat berfikir secara inisiatif dan dapat memecahkan masalah sederhana.



²⁸ Mery Selviana, David Chairilisyah, Devi Risma, *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Dharma Wanita Persatuan Setda Provinsi Riau.*

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan aspek yang penting dalam melakukan penelitian dalam bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian penulis ingin melihat bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional jamuran di PAUD Delima Bandar Lampung ini bersifat kualitatif deskriptif.

Menurut Suharsimi, penelitian ini disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi.¹ Sedangkan deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini.²

Menurut Lincoln dan Guba tradisi penelitian kualitatif ini juga bertumpu pada penerapan pengetahuan yang tersirat (pengetahuan intuitif atau perasaan) karena sering kali nuansa dari beragam realitas hanya dapat diapresiasi dengan cara ini. Maka dari itu, bentuk datanya tidak bisa dihitung (not quantifiable) dalam pengertian yang biasa.³

¹ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hal. 117

² Mardalis, *metode penelitian suatu pendekatan proposal*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2004), hal. 26

³ Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.

Selanjutnya menurut Robert K Yin, studi kasus adalah suatu inquiri empiris yang menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata, bila mana batas-batas antar fenomena dan konteks yang tak tampak dengan tegas dan dimana multi sumber bukti dimanfaatkan sebagai suatu inquiri studi kasus tidak harus dilakukan dalam waktu lama dan tidak pula tergantung pada data etnografi atau observasi partisipan. Bahkan menurut Robert K.Yin seorang peneliti bisa saja melakukan studi kasus yang valid dan berkualitas tinggi tanpa meninggalkan kepustakaan tergantung pada topik yang akan diselidiki.⁴

Berdasarkan pemaparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penelitian kualitatif metode studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam permainan tradisional untuk mengembangkan kognitif anak.

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di PAUD Delima Bandar Lampung. Peneliti melakukan penelitian di PAUD Delima karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional yaitu jamuran di PAUD Delima Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga pendidikan yang turut membantu mempersiapkan kemampuan sumber daya manusia sejak dini meningkatkan semua aspek yang tertanam pada anak.

⁴Robert K. Yin, *Applications Of Case Study Research*. Sage, 2011. hal.18

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian.⁵ sebelumnya kita berbicara tentang unit analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian sasaran penelitian. Subjek penelitian ini adalah 2 orang tenaga pendidik/guru di PAUD Delima Bandar Lampung di kelas B. Penentuan subjek dilakukan saat penelitian mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Sebagai objek penelitian yaitu bagaimana mengembangkan kognitif melalui permainan tradisional jamur di PAUD Delima Bandar Lampung.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Metode observasi merupakan observasi yang di dalamnya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti merekam/mencatat baik dengan cara terstruktur maupun semistruktur (misalnya, dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang memang diketahui oleh peneliti) aktivitas-aktivitas dalam lokasi penelitian. Para peneliti kualitatif juga dapat terlibat dalam peran-peran yang beragam, mulai dari sebagai nonpartisipan hingga partisipan utuh.⁶

Berikut beberapa pendekatan pengumpulan data kualitatif pada observasi:

⁵ Suharsimi arikunto, prosedur penelitian suatu pendekatan praktek, jakarta: reneka Cipta, 2013), hal.188.

⁶J.W. Creswell, *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 3rd Ed, (CA:Sage, 2007), hal.231.

- a. Mengumpulkan data lapangan dengan berperan sebagai partisipan
- b. Mengumpulkan data lapangan dengan berperan sebagai *Observer*.
- c. Mengumpulkan data lapangan dengan lebih banyak berperan sebagai partisipan ketimbang *observer*.
- d. Mengumpulkan data lapangan dengan lebih banyak berperan sebagai *observer* ketimbang partisipan.
- e. Mengumpulkan data lapangan dengan berperan sebagai *outsider* (orang luar) terlebih dahulu, kemudian mulai masuk kedalam *setting* penelitian sebagai *insider* (orang dalam).⁷

2. Wawancara

Menurut Jhon Creswell dalam wawancara kualitatif, peneliti dapat melakukan *face-to-face interview* (wawancara berhadap-hadapan) dengan partisipan, wawancarai mereka dengan telepon, atau terlibat dalam *focus group interview* (*interview* dalam kelompok tertentu) yang terdiri dari enam sampai delapan partisipan per kelompok. Wawancara-wawancara seperti ini tentu saja memerlukan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur (*unstructured*) dan bersifat terbuka (*openended*) yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan.⁸

Menurut Bogdan wawancara bisa berbarengan dilakukan dengan observasi pelibat (partisipan), analisis dokumen, atau teknik-teknik lain.⁹ Dalam penelitian partisipan peneliti biasanya mengenal subjeknya terlebih dahulu sehingga wawancara berlangsung seperti percakapan sahabat.

Berikut ini pendekatan pengumpulan data kualitatif wawancara:

⁷Ibid., hal.235

⁸Ibid., hal.232.

⁹ Taylor, Steven J.; Bogdan, Robert; Devault, Marjorie. *Introduction To Qualitative Research Methods: A Guidebook And Resource*. John Wiley & Sons, 2015, hal.178

- a. Melaksanakan wawancara tidak-terstruktur dan terbuka, sambil mencatat hal-hal penting.
- b. Melaksanakan wawancara tidak-terstruktur dan terbuka, sambil merekamnya dengan audiotape, lalu mentranskripsinya.
- c. Melaksanakan wawancara semi-terstruktur, sambil merekamnya dengan audiotape, lalu mentranskripsinya.
- d. Melaksanakan wawancara focus group, sambil merekamnya dengan audiotape, lalu mentranskripsinya.
- e. Melaksanakan jenis wawancara yang berbeda sekaligus: melalui email, dengan berhadapan-hadapan langsung, wawancara focus group, wawancara focus group online, dan wawancara telepon.

Ada 2 tenaga pendidik di PAUD Delima Bandar Lampung yang akan di jadikan sebagai sasaran dari kegiatan wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti karena mereka dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan didapatkan sebuah informasi bahwa di PAUD Delima Bandar Lampung masih kurang dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Selain itu ternyata ada faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak seperti orangtua yang kurang dalam menanamkan gaya hidup sehat atau bermain bebas di luar rumah.

3. Dokumen Analisis

Dokumen analisis merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maksudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang

digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah RKH (Rencana Kegiatan Harian).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Ini berarti menggunakan alat-alat tersebut data dikumpulkan. Dalam penelitian kualitatif, alat atau instrument utama pengumpulan data adalah manusia yaitu, peneliti sendiri atau orang lain yang membantu peneliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil.

Ada dua macam instrumen bantuan bagi peneliti atau pewawancara yang lazim digunakan:

1. Panduan atau pedoman wawancara mendalam. Ini adalah suatu tulisan singkat yang berisikan daftar informasi yang akan atau yang perlu dikumpulkan. Daftar ini dapat pula dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk menggali informasi dari para informan. Pertanyaan deskriptif biasanya dimulai dengan kata tanya apa, siapa, kapan, dan bagaimana, sedangkan pertanyaan struktural biasanya dimulai dengan kata tanya mengapa atau apa sebabnya.
2. Alat rekaman. Peneliti dapat menggunakan berbagai alat rekaman seperti, tape recorder, telepon selular, kamera foto, dan kamera video untuk merekam hasil wawancara mendalam atau hasil observasi.¹⁰

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa keberhasilan metode permainan tradisional yang memberikan dampak dalam mengembangkan kognitif anak. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini

¹⁰ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.134-135

instrument yang digunakan ialah lembar observasi (*chek list*) pada saat proses kegiatan. Lembar observasi berisi indikator-indikator tentang bagaimanakah mengembangkan kognitif anak melalui permainan tradisional. Dalam pedoman observasi digunakan peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan analisis dengan menggunakan analisis data menurut :

Miles dan Huberman, yang mana analisis ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk dicari tema dan polanya (*data reduction*), kemudian data disajikan dalam sebuah pola yang sesuai dengan kajian (*data display*), dan setelah itu ditarik sebuah kesimpulan yang menghasilkan sebuah hipotesis dan deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap menjadi jelas (*conclusion drawing*) atau (*verification*).¹¹

Untuk dapat memberikan gambaran data hasil penelitian maka dapat dilakukan prosedur sebagai berikut :

¹¹Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, 1994. hal.9

1. Reduksi Data

Menurut Miles dan Huberman reduksi data adalah proses memilih fokus, menyederhankan, dan mentransformasikan data yang muncul dalam tulisan catatan lapangan atau transkripsi. Reduksi data terjadi terus menerus sepanjang penelitian.¹²

Sebagai hasil pengumpulan data, Reduksi data terjadi (menulis, ringkasan, koding, membuat clustrer, membuat partisi, menulis memo). Pengurangan data/proses yang tidak terpakai berlanjut selama dilapangan sampai akhir selesai. Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Tetapi tahap ini adalah bagian dari analisis. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang mempertajam, memfokus, membuang, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga akhir kesimpulan yang di tarik dan diverifikasi. Dalam tahap ini, kualitatif dapat dikurangi dan diubah dalam berbagai cara melalui seleksi, melalui ringkasan atau profarsa, melalui yang dimasukkan dalam pola yang lebih besar dan sebagainya.

2. Display Data

Menurut Miles Huberman display data adalah praktikan pengorganisasian atau kompresi informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Data yang telah diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk CW (catatan wawancara), CL (catatan lapangan), dan CD (catatan dokumentasi).

¹²Ibid., *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, hal. 10

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada atau berupa gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Kesimpulan ini masih sebagai hipotesis, dan dapat menjadi teori jika didukung oleh data-data yang lain. Analisis data yang terakhir ialah penarikan kesimpulan dari hasil penelitian. Pada prosedur ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan peneliti sejak awal.

Dalam penelitian ini, berarti kesimpulan yang didapatkan merupakan temuan mengenai permainan tradisional jamuran dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Delima Bandar Lampung yang telah diperoleh dari data penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

G. Uji Keabsahan Data

Salah satu cara paling penting dan mudah dalam uji keabsahan hasil penelitian adalah dengan melakukan triangulasi peneliti, metode, teori, dan sumber data. Didalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi dengan metode.¹³

¹³ Burhan bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Social Lainnya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hal.264.

1. Perpanjang Keikutsertaan

Dalam setiap penelitian kualitatif, kehadiran penelitian dalam setiap tahap penelitian kualitatif membantu peneliti untuk memahami semua data yang dihimpun dalam penelitian. Karena itu hampir dipastikan bahwa peneliti kualitatif adalah orang yang langsung melakukan wawancara dan observasi dengan informan-informannya. Karena itu peneliti kualitatif adalah peneliti yang memiliki waktu yang lama bersama dengan informan di lapangan, bahkan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.

Perpanjangan keikutsertaan digunakan peneliti untuk membangun kepercayaan para subjek terhadap peneliti, memastikan data yang diperoleh benar, dan membangun kepercayaan diri peneliti sendiri. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Triangulasi Dengan Metode

Triangulasi ini dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data, apakah informasi yang didapat dengan metode *interview* sama dengan metode observasi, atau apakah hasil observasi sesuai dengan informasi yang diberikan ketika di-*interview*. Begitu pula teknik ini dilakukan untuk menguji sumber data, apakah sumber data ketika di-*interview* dan diobservasi akan memberikan informasi yang sama atau berbeda. Apabila

berbeda maka peneliti harus dapat menjelaskan perbedaan itu, tujuannya adalah untuk mencari kesamaan data dengan metode yang berbeda.¹⁴

Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek data kepada guru kelompok B dengan cara yang berbeda, yaitu melakukan pengecekan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dan wawancara tentang permainan tradisional jamuran yang diterapkan guru. Apabila terdapat perbedaan data yang diperoleh, peneliti melakukan perpanjangan keikutsertaan dengan melakukan observasi lebih mendalam terhadap peranan permainan tradisional jamuran yg dilakukan guru kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung.



¹⁴*Ibid.*, hal. 265

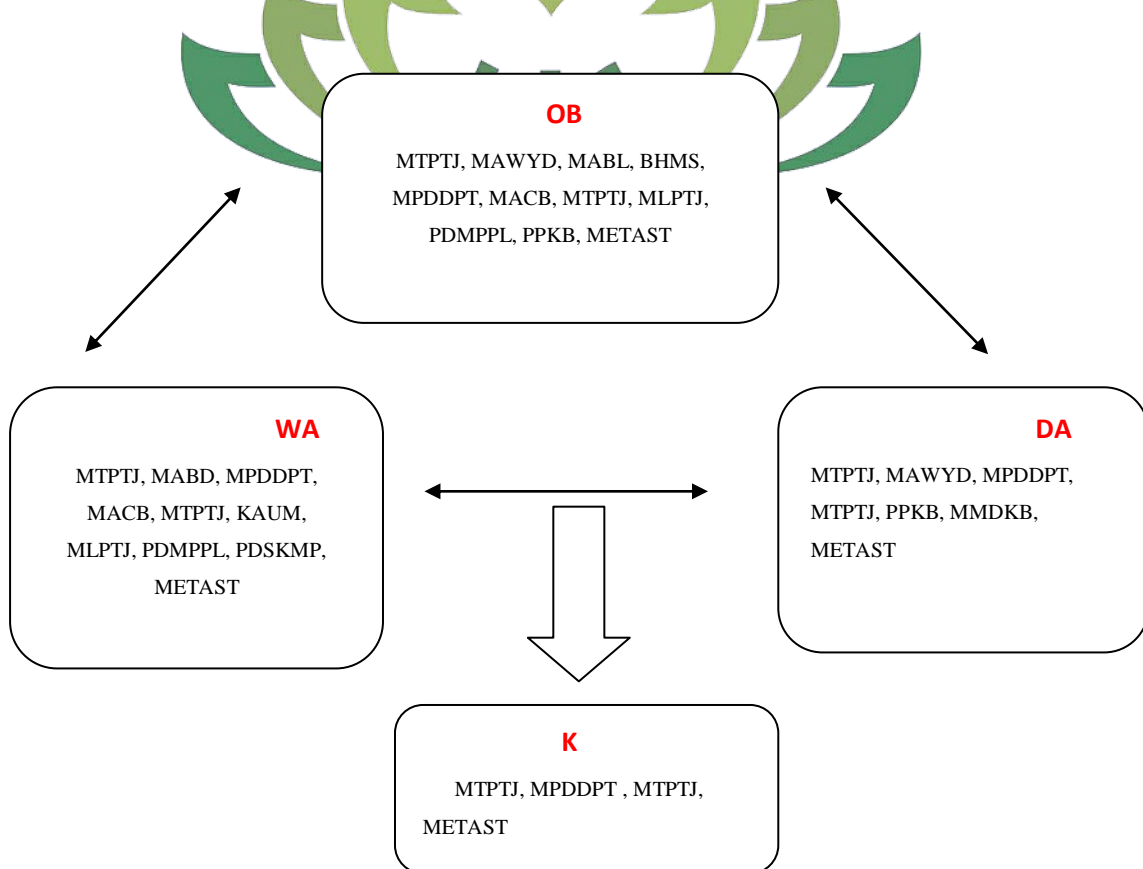
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang peneliti kumpulkan tentang pengolahan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, yakni dengan menggunakan metode dan instrumen yang peneliti lakukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Hasil observasi, wawancara dan dokumen analisis yang dilakukan oleh peneliti pada proses implementasi permainan tradisional jamuran dalam mengembangkan kognitif anak usia dini dapat dilihat pada gambar pola dibawah ini :



Keterangan:

WA : Wawancara

OB : Observasi

DA : Dokumen Analisis

K : Kesimpulan

**Hasil Wawancara Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima
Bandar Lampung**

Hasil Wawancara	Koding
Menentukan tujuan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Mengajak anak untuk bermain di lapangan	MABD
Menentukan pemain “jadi” dalam permainan tradisional jamuran	MPDDPT
Menjelaskan aturan cara bermain	MACB
Melaksanakan tahapan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Kesempatan Anak Untuk Mencoba	KAUM
Menyanyikan lagu permainan tradisional jamuran	MLPTJ
Pemain “jadi” mengajukan pertanyaan pada pemain lainnya	PDMPPPL
Permainan diulangi sampai keseluruhan telah menjadi pemain “jadi”	PDSKMP
Melakukan evaluasi terhadap anak sesuai tujuan permainan	METAST

**Hasil Observasi Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima
Bandar Lampung**

Observasi	Koding
Menentukan tujuan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Memperkirakan Alokasi Waktu Yang Dibutuhkan Untuk Melaksanakan Permainan Tradisional jamuran	MAWYD
Mengajak anak berkumpul dilapangan	MABL
Bermainan harus merasa senang	BHMS
Menentukan pemain “jadi” dalam permainan tradisional jamuran	MPDDPT
Menjelaskan aturan cara bermain	MACB
Melaksanakan tahapan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Menyanyikan lagu permainan tradisional jamuran	MLPTJ
Pemain “jadi” mengajukan pertanyaan pada pemain lainnya	PDMPPPL
Melakukan pengawasan dan pengamatan pada saat kegiatan bermain	PPKB
Melakukan evaluasi terhadap anak sesuai tujuan permainan	METAST

**Dokumen Analisis Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Delima
Bandar Lampung**

Dokumen Analisis	Koding
Melaksanakan tahapan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Memperkirakan Alokasi Waktu Yang Dibutuhkan Untuk Melaksanakan Permainan Tradisional jamuran	MAWYD
Menentukan pemain “jadi” dalam permainan tradisional jamuran	MPDDPT
Melaksanakan tahapan permainan tradisional jamuran	MTPTJ
Melakukan pengawasan dan pengamatan pada saat kegiatan bermain	PPKB
Memberikan motivasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	MMDKB
Melakukan evaluasi terhadap anak sesuai tujuan permainan	METAST

Dari hasil gambar pola diatas dapat disimpulkan bahwa guru dalam mengembangkan kognitif melalui penerapan permainan tradisional jamuran anak sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan permainan tradisional jamuran

Hasil observasi yang dilakukan di Paud Delima Teluk Betung Barat Bandar Lampung pada langkah ini, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan permainan tradisional dengan pemilihan tema. Dalam membuat perencanaan guru menetapkan tujuan dan tema, guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai. yakni guru menganalisis kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

(kurikulum 2013) melalui program tahunan dan semester, yang kemudian dibuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta menentukan tujuan sangat penting dilakukan dalam proses pembelajaran. Guru membuat rpph sesuai dengan tema yg akan dibuat pembelajaran pada hari itu yaitu tema lingkungan dan sub tema bermaian permainan tradisional dilingkungan sekolah, setiap anak diberi tugas untuk melakukan permainan tradisional di lingkungan sekolah untuk mengembangkan kognitif sesuai yang sudah guru siapkan.¹

Hasil ini senada dengan wawancara kepada salah seorang guru di Paud Delima Teluk Betung Barat Bandar Lampung, yang bernama Yohana, bahwasannya dalam kegiatan ini guru terlebih dahulu menentukan tujuan yangi dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional jamuran dalam mengembangkan kognitif anak.

2. Menentukan pemain “jadi” dengan melakukan hompimpa

Hasil observasi yang dilakukan di Paud Delima Teluk Betung Barat Bandar Lampung yakni guru menentukan pemain “dadi” dalam permainan jamuran dengan mengajak anak melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai.²

Hasil ini senada dengan wawancara kepada salah seorang guru di Paud Delima Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa guru telah menentukan

¹Hasil Observasi Penelitian di PAUD Delima Bandar Lampung, pada tanggal 6 September 2018

²Hasil Observasi Penelitian di PAUD Delima Bandar Lampung, pada tanggal 10 September 2018

pemain “dadi” dalam permainan tradisional jamuran dengan melakukan hompimpa.³ Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa guru telah menentukan pemain “dadi” dalam melakukan hompimpa sebelum permainan jamuran dimulai.

3. Melaksanakan tahapan dalam permainan tradisional jamuran

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Paud Delima Bandar Lampung, bahwa guru telah melaksanakan tahapan dalam permainan tradisional jamuran, tahapan tersebut terdiri dari : guru menjelaskan aturan permainan, guru memberikan arahan dalam melaksanakan permainan, memberikan arahan dan contoh kepada anak sebelum anak melakukan kegiatan permainan tradisional, memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang telah dicontohkan guru sebelumnya, guru melakukan evaluasi terhadap anak dalam permainan tradisional jamuran.

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru yang ada di Paud Delima Bandar Lampung, dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan tahapan dalam permainan tradisional jamuran. Hasil Observasi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sebelum memberikan anak suatu kegiatan permainan tradisional, guru terlebih dahulu memberikan arahan dan contoh kepada anak, agar anak bisa melakukan

kegiatan permainan tradisional dengan benar dan aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

4. Melaksanakan evaluasi terhadap permainan tradisional jamuran

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di Paud Delima Bandar Lampung bahwa guru menilai tahap perkembangan sesuai dengan tahap perkembangan anak dan kecepatan tanggap anak dalam melakukan permainan tradisional. Anak lebih bekerjasama dalam bermain, saling tolong menolong dan kompak pada timnya masing-masing. Guru selalu melaksanakan evaluasi setelah kegiatan permainan tradisional jamuran telah dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kognitif sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak.⁴

Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan salah satu guru di Paud Delima Bandar Lampung, mengatakan bahwa guru selalu melaksanakan evaluasi setelah kegiatan permainan tradisional jamuran telah dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kognitif sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak.⁵

⁴HasilObservasiPenelitian di PAUD Delima Bandar lampung, pada tanggal 03 September 2018

⁵HasilObservasiPenelitian di PAUD Delima Bandar lampung, pada tanggal 03 September

B. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti melaporkan semua hasil penelitian yang disusun mengikuti persoalan terkait dengan hasil pengamatan. Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini mempunyai beberapa objektif yaitu: (1) guru menentukan tujuan permainan tradisional jamuran (2) guru menentukan pemain “dadi” dengan melakukan hompimpa (3) melaksanakan tahapan dalam permainan tradisional jamuran (4) guru melakukan evaluasi terhadap anak dalam pelaksanaan permainan tradisional jamuran.

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka pada pembahasan ini penulis uraikan hasil observasi dan wawancara dari mengembangkan kognitif melalui metode permainan tradisional jamuran di Paud Delima Bandar Lampung, bahwa guru: Kemampuan kognitif amat penting karena bermanfaat untuk Meningkatkan kemampuan kognitif anak, Meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, Membangun rasa percaya diri dan harga diri, dan Meningkatkan kesehatan.⁶

Hurlock juga mengatakan bahwa masa kecil merupakan masa yang ideal untuk mempelajari atau melatih kecerdasan anak. Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengapa hal tersebut bisa terjadi:(a) tubuh anak semakin kuat dan seimbang sehingga anak dengan mudah dapat menerima kegiatan

⁶Elindra Yetti, Indah Juniasih, Implementasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Pengembangan Model Di Taman Kanak-Kanak Labschool Jakarta Pada Kelompok B), Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 10 Edisi 2, November 2016, H. 387

fisik motorik, (b) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan pengetahuan yang baru anak dapatkan, (c) anak lebih berani mencoba, sehingga anak mempunyai motivasi yang sangat besar, (d) jika orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan , berbeda dengan anak-anak, mereka lebih senang mengulang gerakan kembali sehingga fisik anak semakin lama semakin terlatih, (e) anak memiliki tanggung jawab yang lebih kecil dari orang dewasa, sehingga melakukan suatu hal pengulangan tidak memberikan tekanan lain bagi anak.⁷

Made Taro , tokoh yang gigih memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sekolah, mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan budaya tradisional dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni sosial, dan budaya. Sebagai kegiatan budaya, permainan tradisional memperkuat nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kreativitas.⁸

Akbari et al. menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi. seperti yang dikemukakan oleh Lavega yang membagi permainan tradisional menjadi empat kategori yang dalam kategori tersebut

⁷Restu Yuningsih , Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang (Penelitian Tindakan Kelompok B1 Di Tk Negeri 01 Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun 2015), Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 2, November 2015, h. 10

⁸ Putu Aditya Primayoga Arya, Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian Dari Atraksi Wisata Budaya Di Kota Denpasar, Volume 1 Nomor 2, (2015), H. 84

masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi. Keempat kategori tersebut adalah permainan psikomotor, permainan kerjasama, permainan yang mempunyai lawan dan permainan kerjasama-perlawanan.⁹

Manfaat Permainan Tradisional jamuran ini juga sangat bagus untuk melatih pengetahuan anak, karena pada saat anak memainkan permainan tradisional jamuran secara bersama, melatih jiwa kepemimpinan, melatih kesabaran, dan melatih kerjasama antar tim. Permainan ini memiliki nilai afektif, kognitif dan psikomotor sebagai bentuk dari pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.¹⁰

permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral Misbach. Arikunto mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.¹¹

⁹Marzoan, Hamidi, Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa, *Journal An-Nafs*: Vol. 2 No. 1 Juni 2017. H. 46

¹⁰Khusnul Laely, Dede Yudi, Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini, *The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang*, ISSN 2407-9189, h. 3-4

¹¹Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi, Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional, *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Vol, 1. No 2(2017), h. 266

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka penulis simpulkan bahwa implementasi permainan tradisional jamuran dalam mengembangkan kognitif anak di Paud Delima Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Guru menetapkan tujuan yang dipilih dalam kegiatan untuk permainan tradisional; menetapkan tema dengan melakukan analisis silabus kurikulum 2013 serta menentukan tujuan umum yaitu mengembangkan kognitif anak beserta tingkat pencapaian dari indikatornya.
2. Guru menetapkan permainan tradisional yang akan dipilih, setelah menetapkan tema dan tujuan maka guru menganalisis jenis permainan tradisional apa yang tepat untuk mengembangkan kognitif anak.
3. Guru menetapkan bahan dan alat yang akan diperlukan untuk kegiatan demonstrasi , guru membuat persiapan atau rancangan alat dan bahan yang digunakan lengkap dengan rencana urutan pelaksanaan permainan tradisional yang akan digunakan dan dimainkan oleh anak.
4. Guru menetapkan penilaian hasil kegiatan untuk mengembangkan kognitif, guru menetapkan hasil penilaian permainan tradisional dengan

menggunakan lembar ceklis yang sesuai dengan indikator kecerdasan (kognitif) anak yang telah diterapkan.

Dilihat dari empat langkah tersebut, implementasi permainan tradisional jamur dalam mengembangkan kognitif anak di Paud Delima Bandar Lampung telah terencana dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan bahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah

- a. Guru sebagai ujung tombak dari kualitas sumber daya manusia tentu guru sendiri masih harus banyak belajar agar menjadi seorang guru yang profesional, aktif, dan menyenangkan.
- b. Untuk menjadi guru yang kreatif, guru tidak perlu banyak mengeluarkan biaya dalam mengembangkan kognitif pada anak karena guru dapat menggunakan sarana dan prasarana yang sudah ada sehingga aspek perkembangan anak semuanya dapat berkembang secara baik dan seimbang

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahil'alamina kepada Allah SWT, karena berkat kasih dan sayang-Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai ketentuan yang berlaku sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak

Usia Dini di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Walaupun demikian peneliti menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu kritik dan saran yang membantu sangatlah peneliti harapkan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala kekhilafan peneliti mohon maaf dan kepada Allah SWT mohon ampun.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.134-135
- Ahmad Munawar Ismail, *Aqidah as a Basic of Social Tolerance: The Malaysian Experience*, International Journal of Islamic Thought, Vol.1 (2012), hal.2
- Arum Kurniawati, *Pengaruh Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Anak Autis Kelas 2 Di Slb Autis Mutiara Hati Sidoarjo*, Jurnal Pendidikan Khusus, Vol 3, No 1 (2016). H 3
- Ayu Mawaddah, Made Sulastri, Mutiara Magta, *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Jamuran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional*, e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.3 No.1 Tahun (2015)
- Burhan bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Social Lainnya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h.264.
- Dariyo A. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Tahun 2007 (Bandung: PT Refika Aditama) , hal.27-28
- Darsinah. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2011). h.2
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009) h. 97
- Desti Hartiwi, Dian Ayu Zahraini, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok Bermain Di Paud Taman Belia Candi*. (2016)
- Desti Hartiwi, Dian Ayu Zahraini, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok Bermain Di Paud Taman Belia Candi*. (2016)
- 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
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Ciputat (Juni:2012) hal.12
- Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi, *Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional, Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Vol, 1. No 2(2017), h. 266
- Ernani Hardiyati, *Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Kecil*, Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Vol.13, No.1 (2011),hal.10

- Hakim, Alief Nur Firdha Reza, Muhammad, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun*. Journal Paud Teratai, Vol.4, No.2 (2015)
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi 6*. Jakarta : Erlangga. 1998, h. 320
- Ika Safitri, *Pengaruh Permainan Tradisional Jawa “Jamuran” Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Pertiwi 1 Tarubasan Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten*, (2014).
- 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
- Iriani Indri, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016) h. 207-211
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta:Pilar Media. 2007) h. 14
- Ismatul Hasanah Dkk, *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1 (2011), hal.94
- J.W. Creswell, *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches, 3rd Ed*, (CA:Sage, 2007), h.231.
- Jhon Santrock. W. *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas, Jilid 2. Jakarta: Erlangga, (2007), hal.245.
- John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 246
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing), (2016), hal.11
- Lincoln, Y. S. & Guba, E.G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills. CA:Sage.
- Mardalis, *metode penelitian suatu pendekatan proposal*, (jakarta, bumi aksara, 2004), h.26
- Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Permainan*, Grasindo, (Jakarta: April 2001) hal.7
- Mery Selviana, David Chairilisyah, Devi Risma, *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Dharma Wanita Persatuan Setda Provinsi Riau*.
- Mila Karmila, *Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten*, Jurnal Empowerment Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, Issn No. 2252-4738. H. 46-47
- Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage, 1994. h.9
- Mutiah, Diana, *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta : Fajar Interpratama Offset(2012)
- Ni Made Oktiana Dewi, I Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok Cruissenare Untuk Meningkatkan*

- Perkembangan Kognitif*, e- Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1, tahun 2014, hal.2
- Ni Putu Ayu Rusdiani, Nyoman Wirya, Nyoman Jampel, 2014, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1.
- Nizar Arif Lazuardi, Farid Agung Rahmadi, *Hubungan Perkembangan Kemampuan Kognitif Adaptif Dengan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Nonformal*, Jurnal Kedokteran Diponegoro, Volume 5, Nomor 4, Oktober 2016, hal.2
- Nova Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014 h. 73- 75
- Nurtaniawati, *Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*, Tunas Siliwangi, Vol.3 No.1, April (2017), hal.2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No.137 Tahun 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putu Aditya Primayoga Arya, *Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian Dari Atraksi Wisata Budaya Di Kota Denpasar*, Volume 1 Nomor 2, (2015), H. 84
- Robert K. Yin, *Applications Of Case Study Research*. Sage, 2011. h.18
- Samsiah, *peran guru dalam merancang metode perkembangan sosial emosional anak di taman kanak-kanak*, jurnal pendidikan anak, PG-PAUD universitas negeri gorontalo, volum 1 edisi 2. 2012, h.164
- Santrock, J. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007), hal.50
- Santrock, *Perkembangan Anak Edisi 7*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama (2007)
- Silvia Ningsih, *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Tunas Siliwangi, Vol.2 No.1, April (2016), hal.36
- Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian*, (jakarta, Renika cipta, 2002), h. 117
- Syaiful Bahri Djarmah, *Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta Rineka Cipta, 2002), h.168
- Taylor, Steven J.; Bogdan, Robert; Devault, Marjorie. *Introduction To Qualitative Research Methods: A Guidebook And Resource*. John Wiley & Sons, 2015, h.178
- Tuti Andriani, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No. 1 (2012), H.133
- Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B*, Jurnal Penelitian PAUDIA, tahun (2015)
- Wayan Eka Purnaminingsih, Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, “Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Bergambar Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3", *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 5
- Widayati, *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B*, *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, Volume 4, Nomor 2, Oktober (2017), hal.168.
- Wulandari Retnaningrum, *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Bermain Pancing*, *JPPM*, Vol. 3 No. 2 T(2016) hal.2.
- Yamin, Martinis., Sanan, Jamilah Sabri. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Cetakan ke-1. Jambi: Referensi Gaung Persada Press Group. (2012), h.114



LAMPIRAN



Lampiran 1

Kisi-kisi Observasi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Delima Bandar Lampung

Indikator	Sub Indikator	Item
Kognitif	1. memecahkan berbagai masalah sederhana	1. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik
	2. Mampu mengenal, menyebutkan macam-macam konsep sederhana.	2. Anak mampu menyebutkan konsep-konsep sederhana - Anak mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar
	3. Dapat berinisiatif	4. Anak mampu memberikan ide-ide - Anak mampu mengenal sebab akibat

Lampiran 2

Pedoman Observasi

Sumber Data : Guru

Metode / Instrumen: Observasi/Ceklis

Deskripsi	Skor			Koding
	S	K	TP	
Guru Menentukan tujuan permainan tradisional jamuran	✓			MTPTJ
Memperkirakan Alokasi Waktu Yang Dibutuhkan Untuk Melaksanakan Permainan Tradisional jamuran		✓		MAWYD
Mengajak anak berkumpul dilapangan	✓			MABL
Bermainan harus merasa senang	✓			BHMS
Menentukan pemain “dadi” dalam permainan tradisional jamuran	✓			MPDDPT
Menjelaskan aturan cara bermain	✓			MACB
Melaksanakan tahapan permainan tradisional jamuran	✓			MTPTJ
Menyanyikan lagu permainan tradisional jamuran	✓			MLPTJ
Pemain “dadi” mengajukan pertanyaan pada pemain lainnya	✓			PDMPPPL
Melakukan pengawasan dan	✓			

pengamatan pada saat kegiatan bermain				PPKB
--	--	--	--	------

Keterangan:

S = Selalu

K = Kadang-kadang

TP = Tidak Pernah



Lampiran 3

Wawancara

Sumber Data : Guru

Metode/Instrumen : Wawancara

Hasil Wawancara	Koding
Menentukan tema dan sub tema	GTPDP
Guru Mempunyai Tujuan Yang Dicapai Sebelum Melakukan Permainan Tradisinoal	MTDSMP
Guru Mengajak Anak Baris Dilapangan	MABD
Bermain Harus Merasa Senang	BHMS
Guru Menyiapkan Media Permainan Tradisional	MMPT
Guru Mempraktekan Cara Bermain	MCB
Kesempatan Anak Untuk Mencoba	KAUM
Guru Menjelaskan Aturan Dan Cara Bermain Permainan Tradisional	MACB
Kegiatan Permainan Pada Siklus Kedua Harus Lebih lama	PSKHL
Peran Guru Sebagai Fasiliator Dan Motivator Bagi Anak	GSFMA

Melaksanakan Evaluasi Terhadap Kegiatan Permainan Tradisional jamuran	METKP
Guru Mempunyai Tujuan Yang Dicapai Sebelum Melakukan Permainan Tradisinoal	MTYD
Menyediakan tempat bermain anak	MTBA
Guru melakukan evaluasi terhadap anak untuk memperoleh tujuan pencapaian	METMP



Lampiran6

Hasil Wawancara Tentang Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di PAUD Delima Teluk Betung BaratBandar Lampung

1. Nama : Ani
2. Hari, Tanggal : 13 September 2018

Hasil Wawancara Guru

1. Apakah Bu guru membuat daftar pertanyaan sebelum melaksanakan tanya-jawab?

Jawab: kami tidak membuat daftar pertanyaan, kami melontarkan pertanyaan dengan spontan yang penting sesuai dengan tema hari itu.

2. Apakah Bu guru mempunyai tujuan yang akan dicapai saat melakukan tanya-jawab?

Jawab: iya tentu ada, kami melakukan tanya-jawab agar anak mendapat pengetahuan baru atau mengasah pengetahuannya, dan ingin melihat respon atau jawaban dari anak-anak.

3. Apakah Bu guru membuat RPPH sebelum pembelajaran?

Jawab: iya, kami membuat RPPH untuk pelajaran besoknya saat pulang sekolah

4. Apakah Bu guru memberikan pengarahan sebelum melaksanakan kegiatan permainan?

Jawab: jika lagi ingat kami melakukannya, jika lupa kami langsung saja melaksanakan kegiatan permainan tersebut.

5. Apakah Bu guru menjelaskan tujuan kegiatan?

Jawab: biasanya tidak kami jelaskan kepada anak-anak, tetapi kami jelas memiliki tujuan dengan melakukan kegiatan.

6. Apakah Bu guru menjelaskan langkah-langkah saat melakukan permainan?

Jawab: jika kami kreasi kan dengan membuat games, kami akan memberikan langkah-langkah atau cara bermainnya terlebih dahulu.

7. Apakah Bu guru memusatkan perhatian seperti menunjuk gambar diikuti dengan penjelasan lisan yang menarik?

Jawab: iya, kami sering menunjuk gambar yang ingin kami tanyakan kepada anak, agar anak fokus dengan apa yang kita tanyakan.

8. Apakah Bu guru melakukan kontak pandang mata terhadap anak-anak?

Jawab: iya, kami harus memerhatikan apakah ada anak yang tidak fokus dengan apa yang kami sampaikan.

9. Apakah Bu guru membuat ringkasan terhadap kegiatan yang sudah berlangsung?

Jawab: iya, kami meringkas kegiatan yang sudah dilakukan dengan menanyakannya juga kepada anak.

10. Apakah Bu guru melakukan evaluasi terhadap anak untuk memperoleh tujuan?

Jawab: iya, kami melakukan evaluasi terhadap masing-masing anak, sesuai dengan indikator pencapaian dengan melihat pedoman kurikulum yang kami pakai.



Lampiran7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester : I (Ganjil)
Hari/Tanggal : Senin/06September 2018
Waktu : 2 Jam 30 Menit
Tema/Subtema : Lingkunganku/Bermain

KOMPETENSI DASAR (KD)

3.1-4.1-3.3-4.3-3.6-3.10-3.15-4.15-2-10.

LANGKAH KEGIATAN

A. PEMBUKAAN :

- Baris-berbaris
- Menyanyikan lagu anak-anak
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Menanyakan kabar dan mengabsen anak
- Menjelaskan materi kegiatan yang akan dilaksanakan

B. KEGIATAN INTI :

- Baris-berbaris di lapangan
- Membentuk lingkaran
- Menyanyikan lagu tema lingkungan
- Mewarnai

Recalling (Mengingat) :

- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan hari ini
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C. PENUTUP

- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan selesai
- Menyanyi, salam, pulang

D. KEGIATAN PENILAIAN

- Sikap
- Perkembangan bahasa dan keterampilan berbicara

BandarLampung,06 September 2018

Mengetahui,
Kepala PAUD Delima

Wali Kelas

Yohana

Ani



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester : I (Ganjil)
Hari/Tanggal : Senin, 13 September 2018
Waktu : 2 Jam 30 Menit
Tema/Subtema :Lingkunganku/Bermain

KOMPETENSI DASAR (KD)

3.1-4.1-3.3-3.4-3.3-6.4-6.3-7.4-7.3-10-4.10-2-9.

LANGKAH KEGIATAN

E. PEMBUKAAN :

- Baris-berbaris
- Menyanyikan lagu anak-anak
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Menanyakan kabar dan mengabsen anak
- Mengenalkan kata tolong, maaf dan terimakasih pada setiap kesempatan
- Menjelaskan materi kegiatan yang akan dilaksanakan

F. KEGIATAN INTI :

- Menyebutkan gambar kegiatan sesuai dengan perintah
- Mengurutkan gambar kegiatan dari bangun tidur sampai menjelang tidur
- Menyanyi lagu bangun tidur
- Mewarnai gambar

Recalling (Mengingat) :

- Merapikan media
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan hari ini, gambar apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

G. PENUTUP

- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan selesai
- Menyanyi, salam, pulang

H. KEGIATAN PENILAIAN

- Sikap
- Perkembangan bahasa dan keterampilan berbicara

Bandar Lampung, 13 September 2018

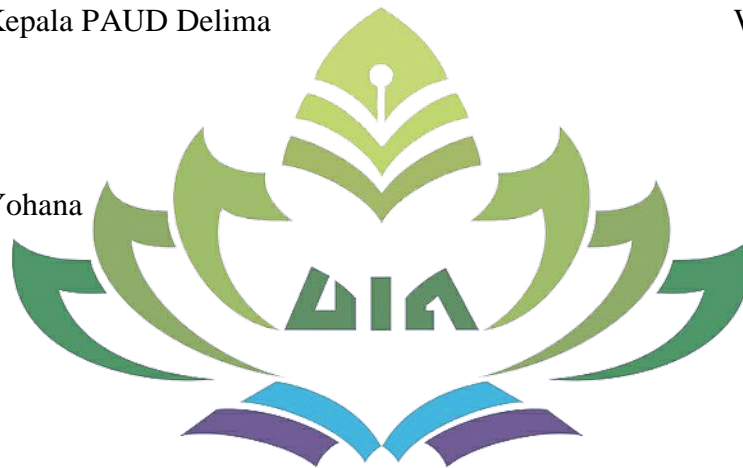
Mengetahui,

Kepala PAUD Delima

Wali Kelas

Yohana

Ani



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia :5-6 Tahun
Semester : I (Ganjil)
Hari/Tanggal : Senin, 20 September 2018
Waktu : 2 JAM 30 MENIT
Tema/Subtema : Lingkunganku/Bermain

KOMPETENSI DASAR (KD)

3.1-4.1-3.3-3.4.3-3-6.4-6.3-7-4.7-3-10-4.10-2-9.

LANGKAH KEGIATAN

I. PEMBUKAAN :

- Baris-berbaris
- Menyanyikan lagu anak-anak
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Menanyakan kabar dan mengabsen anak
- Mengenalkan kata tolong, maaf dan terimakasih pada setiap kesempatan
- Menjelaskan materi kegiatan yang akan dilaksanakan

J. KEGIATAN INTI :

- Menyebutkan gambar sesuai dengan perintah
- Menempel gambar
- Mewarnai gambar

Recalling (Mengingat) :

- Merapikan media
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan hari ini, gambar apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

K. PENUTUP

- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan selesai
- Menyanyi, salam, pulang

L. KEGIATAN PENILAIAN

- Sikap
- Perkembangan bahasa dan keterampilan berbicara

Bandar Lampung, 20 September 2018

Mengetahui,
Kepala PAUD Delima

Wali Kelas

Yohana

Ani



Lampiran 8

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD
DELIMA TELUK BETUNG BARAT BANDAR LAMPUNG**

KEGIATAN DIDALAM KELAS





