



**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKON DI PAUD TUNAS PERMATA PERUMAHAN
PERMATA GIRI KABUPATEN BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (SI) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh

**Endang Hanifah
NIM 120210201069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T atas karunia-Nya. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibunda Lilis Suryani dan Ayahanda Suhalik tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, semangat, serta dukungannya selama ini.
2. Dosen pembimbing skripsi saya, Prof. Dr. Marijono, Dipl. RSL, dan Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd, terimakasih atas ilmu dan segala bimbingannya selama ini.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi masa depan saya.
4. Almamater Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Pendidikan bukanlah suatu proses untuk mengisi wadah yang kosong, akan tetapi Pendidikan adalah suatu proses menyalakan api pikiran”
(W.B.Yeats)^{*}



^{*}Iswinarti. 2006. Malang: Universitas Negeri Malang

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Hanifah

Nim : 120210201069

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon Di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Juni 2017

Yang menyatakan,

Endang Hanifah

NIM. 120210201069

PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKON DI PAUD TUNAS PERMATA PERUMAHAN
PERMATA GIRI KABUPATEN BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (SI) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh:

Nama : Endang Hanifiah

NIM : 120210201069

Tempat, dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 06 Mei 1994

Jurusan Program : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Luar Sekolah

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Marijono, Dipl, RSL
NIP. 194712121973031001

Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd
NIP. 197211252008122001

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DAKON DI PAUD TUNAS PERMATA PERUMAHAN
PERMATA GIRI KABUPATEN BANYUWANGI**

Oleh

Endang Hanifah

NIM 120210201069

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Marijono, Dipl. RSL

Dosen Pembimbing Anggota : Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon Di PAUD Tunas Permata Giri Kabupaten Banyuwangi” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 19 Juni 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Marijono, Dipl, RSL

Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd

NIP. 194712129730310001

NIP. 197211252008122001

Anggota I

Anggota II

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

NIP. 1979051720081222003

NIP. 196107291988022001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Dafik, M.Sc., Ph.D.

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon Di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi; Endang Hanifah, 120210201069; 2017; 68 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemampuan Kognitif adalah Proses mengolah informasi yang meliputi kemampuan berfikir dan mengolah daya ingat. Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berfikir dan mengolah daya ingat anak dapat dilihat melalui permainan tradisional dakon yang meliputi alat permainan edukatif (APE) & konsep bermain. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Tunas Permata, sebagian besar kegiatan yang dirancang oleh pendidik yakni untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan aktivitas dalam mengembangkan kognitif anak masih rendah. Sehingga perlu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan permainan tradisional dakon. Selain itu, anak belum memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Kondisi seperti ini memberikan motivasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan kognitif anak. Dimana salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan kegiatan permainan dakon. Maka rumusan masalah yang diajukan yaitu Bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon? sehingga tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi. Adapun Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktis bagi program pendidikan luar sekolah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dan subjek penelitian yang berjumlah 12 anak yang diambil dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Tempat penelitian di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi dengan menggunakan metode *purposive*

area. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pengolahan data kualitatif melalui perpanjangan penelitian, peningkatan ketekunan, dan triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik. Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan kemampuan berfikir anak melalui Alat Permainan edukatif (APE) dan bisa dilihat dari cara anak sebelum permainan dimulai, anak dapat mengamati arahan dari pendidik tentang jalannya permainan dakon dan memperkenalkan papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE). Adanya perkembangan kemampuan berfikir anak melalui konsep bermain dan bisa dilihat saat anak dapat berkonsentrasi menjalankan permainan tradisional dakon dengan benar sesuai dengan tata aturan konsep bermain dakon. Adanya perkembangan melatih daya ingat melalui alat permainan edukatif (APE) dan bisa dilihat saat awal kegiatan permainan sampai akhir kegiatan, anak dapat memahami arahan dari pendidik dengan baik dalam daya ingatnya, anak juga sudah mampu menyebut apa itu biji-biji dakon dan lubang papan dakon yang ada di papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE). Adanya perkembangan melatih daya ingat melalui konsep bermain dan bisa dilihat dari sebelum kegiatan permainan dakon dimulai, pendidik mengarahkan kepada anak tentang aturan dan tata tertib konsep bermain dakon yang benar dan anak dapat menjalankan permainan dakon dengan benar.

Kesimpulan dalam penelitian ini terdapat adanya perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon. Adapun saran untuk kepala sekolah harus lebih menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan menambah fasilitas dan sarana prasarana sekolah, untuk guru hendaknya lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan baik terutama dalam kegiatan bermain, Untuk orang tua murid diharapkan dapat mengarahkan kepada anak dalam proses belajar di rumah dengan menggunakan APE yang tepat, Hendaknya peneliti lain nantinya dapat meneliti lebih lanjut yang sehubungan dengan pengembangan kognitif dan permainan tradisional dakon anak usia dini.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon Di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember.
2. Prof. Dr. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember.
4. Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Jember.
5. Prof. Dr. Marijono, Dipl. RSL selaku Dosen Pembimbing I, Niswatul Imsiyah S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc.,selaku Dosen Penguji I, dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program studi Pendidikan Luar Sekolah serta staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu mengurus keperluan administrasi demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Ibu Erma Eka Sriwedari, S.E, selaku pengelola Kelompok Bermain Tunas Permata yang telah membantu serta memberikan pengarahan, saran dan kritik demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Ibu dan ayah serta kakak, adik-adikku yang tidak pernah lelah memberikan doa semangat serta dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.

9. Partner terbaikku Muchammad Nasir yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta do'anya.
10. Dian Nurseptiana teman yang selalu membantu dan mendampingi skripsi ini hingga selesai.
11. Sahabat-sahabat terbaikku Vida, Mega, Arum, Rolisa, Imas, Nissa, Devin Ajeng, Daus, Fajar, Niko, dan semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih atas semuanya yang selalu mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Keluarga Kos Graha Cendikia Mbak Heny, Wincus, Yuli, Titin, Zulfa, Thoif, Warda, Kasna yang selalu memberikan dukungan dan semangatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
13. Keluarga besar almamater Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang akan selalu jaga nama baiknya seperti saya menjaga nama baik diri sendiri.

Penulis juga menerima kritik dan saran demi dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 19 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

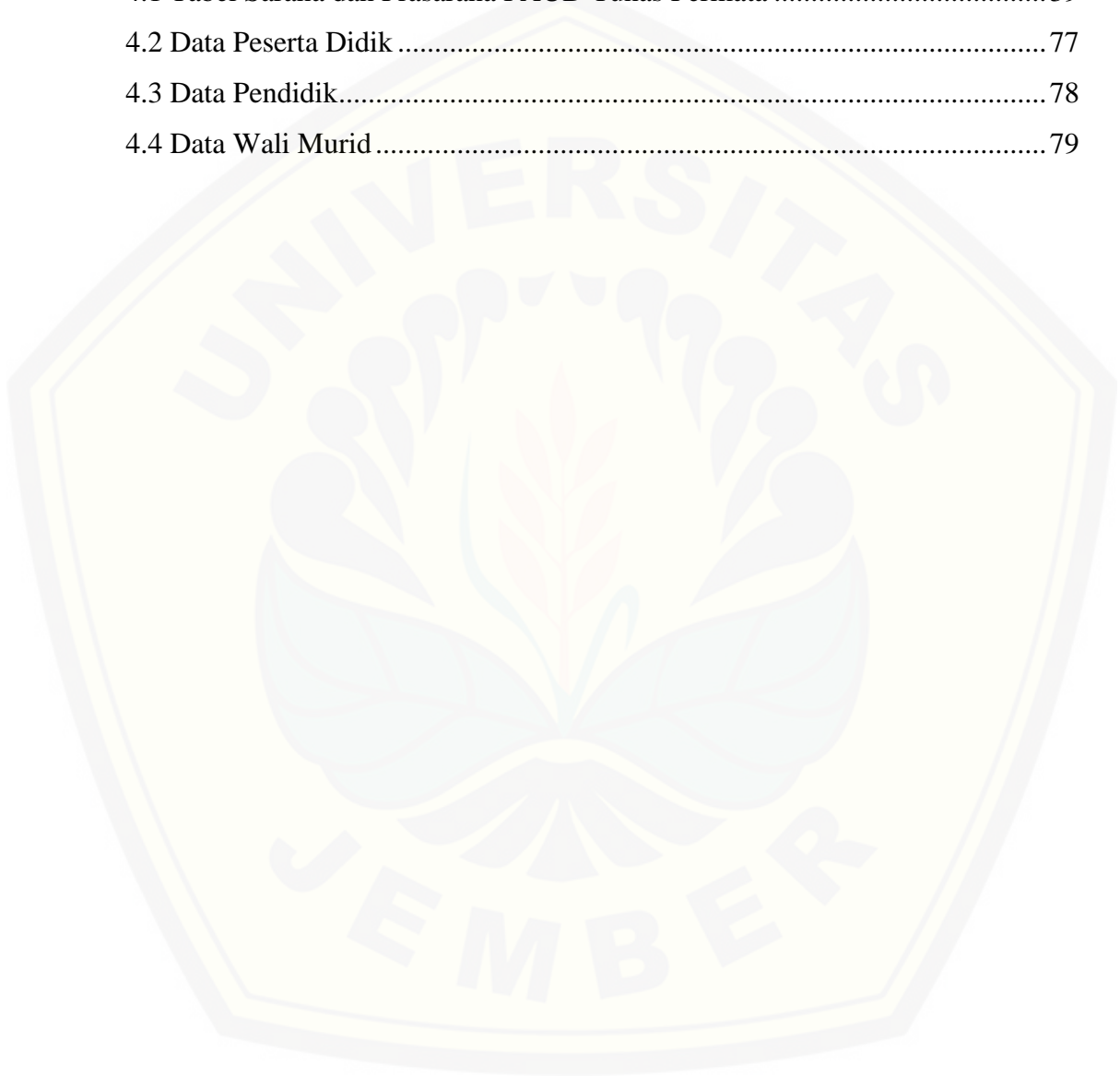
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Manfaat penelitian.....	5
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kemampuan Kognitif	6
2.1.1 Kemampuan Berfikir	9
2.1.2 Mengolah Daya Ingat	11
2.2 Permainan Tradisional Dakon	13
2.2.1 Alat Permainan Edukatif (APE)	16
2.2.2 Konsep Bermain	19
2.3 Pengembangan Kognitif Melalui Permainan	
Tradisional Dakon	21
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu	22

BAB 3. METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.3 Teknik Penentuan Informan	27
3.4 Rancangan Penelitian	28
3.5 Data dan Sumber Data	29
3.6 Definisi Operasional	29
3.7 Metode Pengumpulan Data	30
3.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Data Pendukung	36
4.1.1 Profil PAUD Tunas Permata.....	36
4.1.2 Struktur Organisasi PAUD Tunas Permata.....	38
4.1.3 Sarana dan Prasarana.....	39
4.2 Data Utama	40
4.2.1 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)	40
4.2.2 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Konsep Bermain.....	43
4.2.3 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Alat Permainan Edukatif (APE).....	45
4.2.4 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Konsep Bermain	48
4.3 Temuan Penelitian	51
4.3.1 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)	51
4.3.2 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Konsep Bermain	52
4.3.3 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Alat Permainan Edukatif (APE).....	53

4.3.4 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Konsep Bermain	54
4.4 Analisis Data.....	55
4.4.1 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)	56
4.4.2 Pengembangan Kemampuan Berfikir Melalui Konsep Bermain.....	57
4.4.3 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Alat Permainan Edukatif (APE).....	59
4.4.4 Pengembangan Kemampuan Melatih Daya Ingat Melalui Konsep Bermain.....	60
4.5 Kelebihan dan Kelemahan Penelitian.....	62
BAB 5. PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

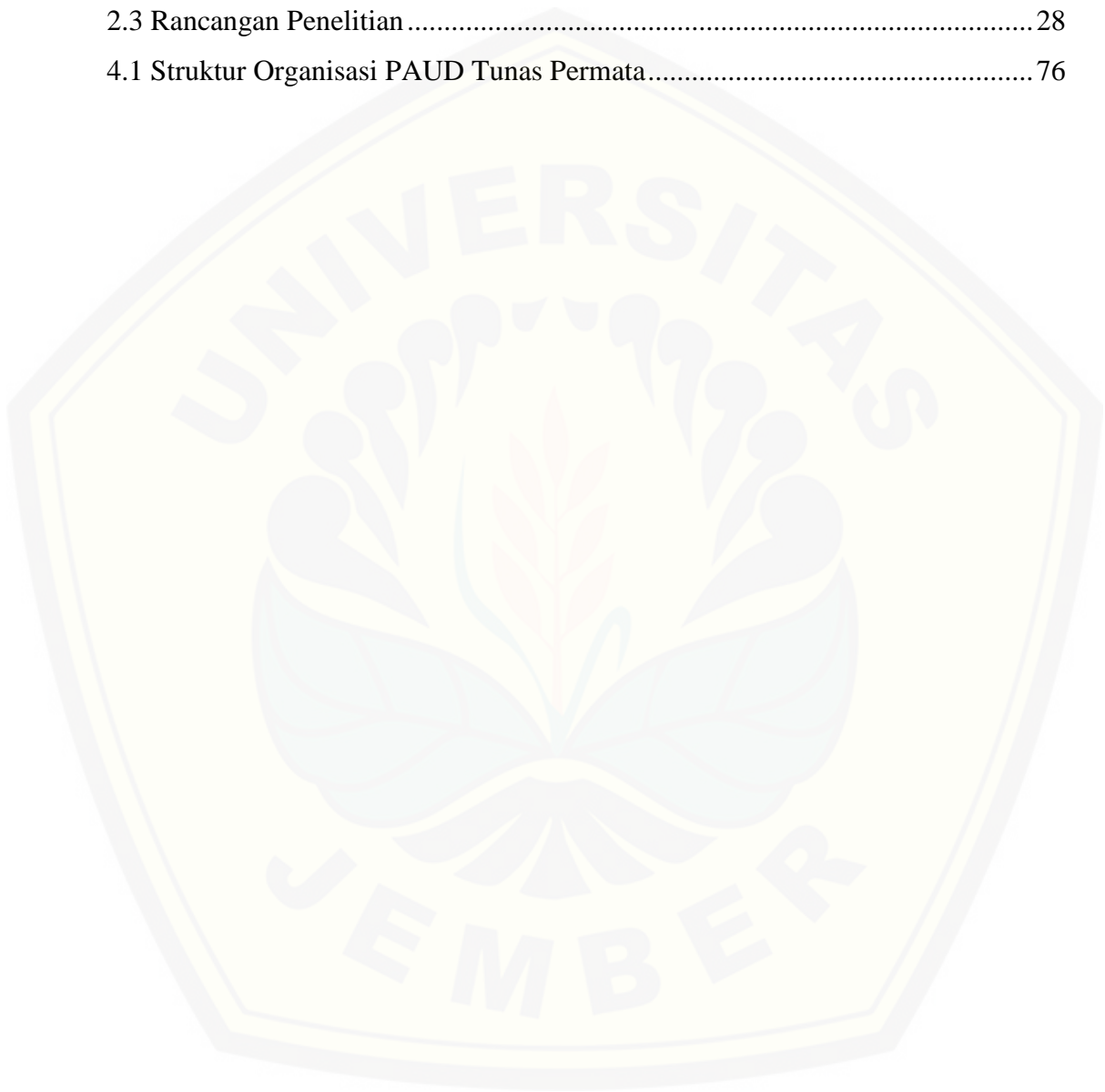
DAFTAR TABEL

	Halaman
2.3 Penelitian Terdahulu.....	22
4.1 Tabel Sarana dan Prasarana PAUD Tunas Permata	39
4.2 Data Peserta Didik	77
4.3 Data Pendidik.....	78
4.4 Data Wali Murid	79



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.3 Rancangan Penelitian	28
4.1 Struktur Organisasi PAUD Tunas Permata.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	69
B. Instrumen Penelitian	70
1.Pedoman Observasi	70
2.Pedoman Wawancara.....	72
3.Pedoman Dokumentasi	74
C. Struktur Organisasi PAUD Tunas Permata	76
D. Data Peserta Didik PAUD Tunas Permata	77
E. Data Pendidik.....	78
F. Data Wali Murid	79
G. Transkrip Wawancara	80
H. Foto Penelitian	87
I. Surat Izin Penelitian.....	89
J. Biodata Mahasiswa	90

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan tentang, (1.1) Latar Belakang; (1.2) Rumusan Masalah; (1.3) Tujuan Penelitian; (1.4) Manfaat Penelitian;

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, dimana anak usia dini merupakan masa yang peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Sasaran perkembangan kognitif anak usia dini menurut Permendiknas No.58 tahun 2009 yaitu menyebutkan bagian-bagian suatu gambar, mengenal bagian-bagian tubuh, memahami konsep ukuran (besar kecil, panjang pendek), mengenal tiga macam bentuk (lingkaran, persegi, dan segitiga), dan mulai mengenal pola.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran di PAUD Tunas Permata, di peroleh data bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam membedakan angka, warna, huruf, bentuk, dan ukuran benda-benda. Hal ini disebabkan karena pendidik cenderung masih menggunakan metode ceramah, serta belum memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) yang ada dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain kurangnya alat permainan edukatif (APE) dan permainan yang tepat, hal ini di sebabkan karena kurangnya kelas di PAUD Tunas Permata sehingga para pendidik disana merasa kesulitan mencari tempat jika menambahkan alat permainan edukatif (APE) dan sumber belajar yang terlalu banyak.

Menurunnya kognitif anak di PAUD Tunas Permata disebabkan karena pendidik usia dini kurang menerapkan strategi pembelajaran yang menarik bagi anak, sehingga dalam proses pembelajarannya kemampuan kognitif anak rendah. Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui aktivitas yang dapat menghasilkan pengalaman bagi anak. Permainan dakon dianggap sebagai strategi pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena dengan permainan dakon, anak dapat menemukan konsep atau pengetahuan melalui permainan yang dilakukan oleh anak. Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah permainan tradisional dakon.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, pendidik harus pandai memanfaatkan media APE atau sumber media belajar agar anak dapat lebih mudah dalam menggali kemampuan kognitifnya. Salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah media permainan tradisional dakon atau papan dakon. Dengan permainan tradisional dakon, pengembangan kognitif anak dapat dikembangkan dengan cara memindah-mindahkan biji dakon satu persatu ke lubang papan dakon miliknya dan mengumpulkan yang terbanyak dengan latihan yang tepat dan benar. Dengan permainan tradisional dakon, anak akan terlatih dalam mengenal ukuran benda-benda kecil dan besar, mengenal bentuk lingkaran, kotak dll.

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan ajar dan alat permainan edukatif (APE) yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Contohnya saja pada permainan tradisional dakon ini, Melalui bermain anak diajak untuk berkesplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Pendidik mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan bermain anak. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka perbaikan pembelajaran ini akan ditekankan pada belajar sambil bermain.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui konsep bermain agar tidak membuat kehilangan masa bermainnya. Karena dengan konsep bermain, dapat mengembangkan kognitif anak. Salah satunya adalah Permainan tradisional dakon yang akan di mainkan anak-anak untuk mengetahui kemampuan kognitif anak-anak di PAUD Tunas Permata. Alasan mengapa permainan tradisional yang dipilih karena anak-anak harus mengetahui warisan budaya yang harus dilestarikan. Permainan tradisional juga mempunyai banyak nilai-nilai positif yang baik untuk pengembangan karakter anak. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2010:17) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Hasil penelitian Kurniati (2011:13) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1998:1). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Permainan Dakon sangat penting bagi anak usia dini di karenakan permainan dakon adalah bentuk kecil dari pembentuk budaya dan karakter bangsa,

berdasarkan permainan ini pemain sepatutnya dapat memetik manfaat yang terkandung di dalamnya, yakni kita dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira dan akrab dengan orang lain. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja, 1987:6).

Berdasarkan rendahnya pengembangan kognitif peserta didik yang ada di PAUD Tunas Permata, peneliti ingin permainan tradisional dakon ini akan lebih menarik perhatian peserta didik, karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai tahap perkembangan anak, serta kontekstual yaitu dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar, serta menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk memilih judul dan mengetahui lebih lanjut mengenai **“Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Mengembangkan Kemampuan Belajar Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini secara teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan wacana informasi dan referensi literature bagi pengembangan kognitif anak usia dini di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Luar Sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Peneliti

Sebagai pengalaman dan bahan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Luar Sekolah.

2. Pendidik PAUD

Bagi pendidik PAUD permainan tradisional ini bermanfaat sebagai bahan ajar sehingga pendidik mempunyai banyak sumber atau referensi untuk dijadikan pembelajaran baru bagi anak didiknya serta berpartisipasi dalam memelihara peninggalan kebudayaan yang merupakan aset bangsa.

3. Anak Didik

Siswa dapat mengenal belajar bermain melalui permainan tradisional Dakon dengan perkembangan kognitifnya.

4. Sekolah

Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang (2.1) Kemampuan Kognitif; (2.2) Permainan Tradisional Dakon; (2.3) Hubungan Pengembangan Kognitif dengan Permainan Tradisional Dakon; (2.4) Kajian Penelitian Terdahulu;

2.1 Kemampuan Kognitif

Robin (dalam Susanto, 2011: 97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Teori Kognitif Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (*praoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Tetapi, sebagai “pra” dalam istilah “praoperasional”, menunjukkan bahwa pada tahap ini teori piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Istilah “operasional” menunjukkan pada aktivitas mental yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa-peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Pemikiran praoperasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat bagi pemikiran operasional, sekalipun label “praoperasional” menekankan bahwa anak pada tahap ini belum berfikir secara operasional.

Adapun yang dimaksud dengan operasi (*operations*) menurut Santrock (1998) adalah “*internalized sets of actions that allow children to do mentally what before they had done physically*”. Operasi sangat terorganisir dan sesuai dengan aturan-aturan dan prinsip-prinsip logika tertentu. Operasi tampak dalam bentuk pemikiran

operasional konkret dan dalam bentuk lain pemikiran operasional formal. Dalam tahap praoperasional, pemikiran masih kacau dan tidak terorganisir dengan baik. Pemikiran praoperasional adalah awal dari kemampuan untuk merekonstruksi pada level pemikiran apa yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Pemikiran praoperasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol-simbol primitive kepada yang lebih maju (Santrock, 1998).

Santrock (1998) menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang didalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu (Atkinson, 2000). Daya ingat (memory) merujuk pada kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan juga struktur yang mendukungnya serta suatu bentuk kompetensi, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri (Wade, 2008).

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir (Mansur, 2005: 33). Keat (dalam Purwanti dan Widodo, 2005:40) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan.

Sesuai dengan teori kognitif Piaget, maka perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (*praoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Tetapi, sebagai “pra” dalam istilah “praoperasional”, menunjukkan bahwa pada tahap ini teori Piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Istilah “operasional” menunjukkan pada aktivitas mental yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa-peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialaminya.

Teori kognitif dikembangkan oleh Piaget (dalam Thobroni & Mustofa, 2011) bahwa manusia membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh anak. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin & Sanan, 2010).

Kemampuan kognitif adalah proses mengolah informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensia, belajar, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep. Susanto (2011:47) menambahkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian, atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto 2011:47).

Menurut Suyanto (2005:23) ada empat tahapan perkembangan kognitif yang menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berfikir. perkembangan kognitif adalah gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi dengan lingkungan. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan tersebut. Berikut empat tahapan perkembangan kognitif sebagai berikut:

- a. Sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak akan lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada akhir tahap sensorimotor anak sudah dapat menunjukkan tingkah laku intelegensinya dalam aktivitas motorik sebagai reaksi dari stimulus sensoris.

- b. Praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak akan mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya, anak akan mulai mengenal simbol, gambar dan sejenisnya.
- c. Konkret Operasional (7-11 tahun), pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit, anak sudah mampu berfikir berkebalikan atau berfikir dua arah, misal $3 + 4 = 7$ anak telah mampu berfikir jika $7 - 4 = 3$ atau $7 - 3 = 4$, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu berfikir berkebalikan.
- d. Formal Operasional (11 tahun ke atas), pada tahap ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak, mampu membuat analogi, dan mampu mengevaluasi cara berfikirnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Adapun fokus penelitian ini adalah kemampuan berfikir dan melatih daya ingat.

2.1.1 Kemampuan Berfikir

Definisi yang paling umum dari berfikir adalah berkembangnya ide dan konsep Bochenski (dalam Suriasumantri ed, 1983:52) di dalam diri seseorang. Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian “berfikir” mencakup banyak aktivitas mental.

Secara sederhana, berfikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berfikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long term memory*. Jadi, berfikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item (Khodijah, 2006:117). Sedangkan menurut Drever (dalam Khodijah, 2006:117) berfikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Solso (dalam Khodijah,

2006:117) berfikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Dari pengertian tersebut tampak bahwa ada tiga pandangan dasar tentang berfikir, yaitu (1) berfikir adalah kognitif, yaitu timbul secara internal dalam pikiran tetapi dapat diperkirakan dari perilaku, (2) berfikir merupakan sebuah proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif, dan (3) berfikir diarahkan dan menghasilkan perilaku yang memecahkan masalah atau diarahkan pada solusi.

Biasanya kegiatan berfikir dimulai ketika muncul keraguan dan pertanyaan untuk dijawab atau berhadapan dengan persoalan atau masalah yang memerlukan pemecahan. Pierce mengemukakan bahwa dalam berfikir ada dinamika gerak dari adanya gangguan suatu keraguan (*irritation of doubt*) atas kepercayaan atau keyakinan yang selama ini dipegang, lalu terangsang untuk melakukan penyelidikan (*inquiry*) kemudian diakhiri dengan pencapaian suatu keyakinan baru. Kegiatan berfikir juga dirangsang oleh kekaguman dan keheranan dengan apa yang terjadi atau dialami. Dengan demikian, kegiatan berfikir manusia selalu tersituasikan dalam kondisi konkret subyek yang bersangkutan. Kegiatan berfikir juga dikondisikan oleh struktur bahas yang dipakai serta konteks sosio-budaya dan historis tempat kegiatan berfikir dilakukan (Sudarminta, 2000).

Sebagai contoh pertama, yaitu objek yang ingin diketahui sudah tertentu. Yang harus disadari adalah obyek tersebut tidak pernah sederhana. Biasanya, objek itu sangat rumit. Mungkin mempunyai beratus-ratus segi, aspek, karakteristik, dan sebagainya. Pikiran kita tidak mungkin mencakup semuanya dalam suatu ketika. Bochenski (dalam Suriasumantri, 1999:52-53) mengungkapkan bahwa dalam upaya untuk mengenal benar-benar obyek semacam itu, seseorang harus rajin memperhatikan semua seginya, menganalisis obyek tersebut dari berbagai pendirian yang berbeda.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir sangat berperan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Karena melalui berfikir, anak dilatih agar dapat berkonsentrasi memecahkan suatu masalah. Secara sederhana, berfikir adalah memproses informasi mental atau secara kognitif.

2.1.2 Melatih Daya Ingat

Secara etimologi daya ingat berasal dari kata daya yaitu kemampuan melakukan sesuatu dan ingat yaitu berada dalam pikiran, tidak lupa, timbul kembali dipikiran. Jadi daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali dipikiran pengalaman yang telah lampau. Menurut Rostikawati (dalam Safitri, 2014:4) daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah lampau. Ingatan merupakan suatu proses biologi, yaitu pemberian kode-kode terhadap informasi dan pemanggilan informasi kembali ketika informasi tersebut dibutuhkan. Pada dasarnya ingatan adalah sesuatu yang membentuk jati diri manusia dan membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Menurut Suroso memori atau ingatan adalah perasaan untuk mengungkapkan kembali sesuatu yang kita alami atau sesuatu yang pernah kita tangkap dengan panca indera. Dengan bermain Dakon anak dituntut untuk mengingat cara memindahkan biji-biji dakon melalui lubang-lubang papan dakon secara terus menerus dan berlatih. Dengan begitu, anak akan mengungkapkan kembali sesuatu yang telah ditangkap oleh inderanya dengan kata-kata yang telah ada di memorinya.

Daya ingat merupakan kemampuan anak untuk menggunakan otak dalam menimbulkan kembali informasi maupun pengalaman yang pernah dialami. Kemampuan mengingat yang kurang baik akan berdampak pada keseharian anak usia dini sebab daya ingat itu sendiri perlu ditingkatkan dan dilatih. Sekolah sebagai tempat anak untuk belajar dan mendapatkan ilmu bertanggung jawab untuk mendidik anak, baik dalam pembelajaran maupun bukan. Sebagai contoh, daya ingat sangat penting untuk digunakan dalam mengingat materi-materi pembelajaran di sekolah. Selain itu dalam kehidupan sehari-hari, misalnya anak mengingat nama-nama teman sebayanya, mengingat letak-letak benda miliknya, dan lain-lain.

Mengingat adalah proses memanggil kembali informasi yang telah tersimpan sebagai *long term memory* (LTM) ke dalam *short term memory* (STM). Kemampuan mengingat ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu organisasi memori, otomatisasi, dan STM. Memori yang diorganisasi dengan baik akan mudah diingat (Suyanto, 2005:92).

Patanjali (dalam Kapadia, 2003:4) berpendapat bahwa daya ingat adalah informasi yang disimpan dalam benak melalui pengalaman. Menurut Cicero (dalam Rose & Nicholl, 2006:69) memori adalah perbendaharaan berharga dan menyimpan segala sesuatu. Walgito (2004:145) menyatakan bahwa ingatan berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang telah lalu, dapat dikatakan bahwa apa yang diingat merupakan hal yang pernah dialami dan dipersepsi. Ingatan tidak hanya kemampuan untuk menyimpan pengalaman, tetapi juga kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali.

Suryabrata (2006:44) menambahkan bahwa ingatan diartikan sebagai kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan. Aktivitas dan pribadi manusia tidak hanya ditentukan oleh pengaruh dan proses-proses yang berlangsung waktu kini, tetapi juga oleh pengaruh-pengaruh dan proses-proses dimasa lalu.

- Jenis-jenis Daya Ingat

Tiga jenis daya ingat menurut Kapadia (2003:36) yaitu:

1. Daya ingat sensorik yaitu berada di otak selama tidak lebih dari satu detik.
2. Daya ingat jangka pendek yaitu berada di otak untuk periode waktu yang singkat.
3. Daya ingat jangka panjang yaitu berada di otak untuk waktu yang lebih lama.

Macam-macam ingatan selanjutnya dikutip dari Suryabrata (2006:44-45) yaitu meliputi: (1) Ingatan cepat, yaitu mudah dalam mencamkan sesuatu hal tanpa kesulitan, (2) ingatan setia artinya apa apa yang telah diterima itu akan disimpan dengan baik tidak berubah, atau tetap cocok dengan keadaan saat menerimanya, (3) ingatan teguh artinya dapat menyimpan kesan dalam waktu yang lama, tidak mudah

lupa, (4) ingatan luas artinya dapat menyimpan banyak kesan, dan (5) ingatan siap yaitu mudah mereproduksi kesan yang telah disimpan.

Dari pendapat-pendapat diatas tentang pengertian daya ingat atau ingatan menurut para ahli diatas, dapat ditegaskan bahwa daya ingat untuk anak yaitu kemampuan otak anak untuk menangkap dan memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali atas informasi yang pernah dilihat maupun dialami oleh anak. Daya ingat dalam penelitian ini yaitu anak dapat mengingat dan memahami langkah-langkah bermain dakon sesuai dengan media papan dakon yang telah dijelaskan oleh Guru.

2.2 Permainan Tradisional Dakon

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Dharmamlya, 2008). Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan dakon dan biji dakon (Mulyani, 2013:22).

Menurut Kurniati (2006:123) bahwa permainan tradisional Dakon/Congklak merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional dakon, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji dakon, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji dakon satu persatu di papan dakon agar dapat melatih motorik halus anak. Melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis. Selain itu juga peranan dari permainan tradisional dakon adalah anak dituntut untuk bersabar ketika menunggu giliran temannya bermain.

Dakon merupakan permainan tradisional yang dikenal berasal dari daerah Jawa, namun permainan dakon juga dikenal di berbagai daerah di Indonesia bahkan dunia. Pada zaman dahulu, umumnya dakon dimainkan oleh anak-anak atau remaja putri dan permainan ini identik dengan wanita, menurut beberapa pendapat hal tersebut dikarenakan permainan ini berkaitan dengan manajemen dan pengelolaan

keuangan. Pada masa lalu, para wanita selalu dikaitkan dan berperan penting dalam pengelolaan keuangan keluarga. Melalui permainan dakon lah para wanita belajar untuk mengelola dan manajemen keuangan tersebut. Sedangkan bagi para laki-laki, permainan ini dianggap kurang menantang, karena tidak memerlukan kerja otot dan tenaga sehingga jarang sekali untuk laki-laki memainkan permainan dakon.

Bermain dakon juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain dakon harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan.

Dalam memainkan permainan dakon umumnya menggunakan media papan, biji-bijian dan 16 buah lubang, yang masing-masing sisi memiliki tujuh buah lubang dan dua lubang lainnya berukuran lebih besar serta diletakkan di kiri dan kanan sebagai lumbung atau tempat penyimpanan akhir. Diperlukan 98 buah biji yang dibagikan ke tiap lubang kecil untuk memainkan permainan dakon, sehingga tiap lubang kecil akan terisi masing-masing tujuh buah biji. Tujuan dari permainan ini adalah memasukkan sebanyak-banyaknya biji ke dalam lubang yang berada di sisi kanan tiap pemain dan biji terbanyaklah yang akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Permainan dakon memiliki langkah-langkah bermain, di mulai dari tahap awal mengambil biji dari dalam lubang, hal ini melambangkan bahwa manusia hidup hendaknya hidup cukup tidak berlebihan dengan mengambil sesuatunya sesuai porsinya. Berikutnya biji-biji yang didapat dari satu lubang dibagikan ke lubang lainnya mengisyaratkan bahwa manajemen dalam hidup diperlukan agar terjadinya keselarasan dalam hidup, menggunakan atau membelanjakan sesuatunya dengan bijak dan arif. Selanjutnya biji-biji yang diletakkan pada masing-masing lubang terakhir dimasukkan pada lubang penyimpanan yang berukuran besar. Secara tidak langsung pelajaran menabung tersampaikan pada bagian ini. Ada isyarat bahwa disini anak manusia tidak disarankan untuk bertindak konsumtif tanpa menyisihkan untuk menabung. Apabila suatu saat terjadi hal yang tidak diinginkan dengan adanya

tabungan hal tersebut dapat di minimalisir. Lalu berikut ini merupakan bagian yang melambangkan manusia secara utuhnya yaitu manusia untuk manusia lainnya. Setelah menabung pada penampungan besar pemain juga menelurkan bijinya pada lubang-lubang milik musuh. Toleransi dan tolong menolong seolah dimaterikan pada bagian ini. Terakhir pemain tidak dibolehkan menaruh biji pada tabungan pemain lain. Lagi-lagi soal kearifan dalam menggunakan sesuatunya.

Mutiatin (2010:6) mengatakan bahwa Permainan dakon memiliki banyak manfaat bagi perkembangan kecerdasan anak diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Melatih Kemampuan motorik halus.

Saat memegang dan memainkan biji-biji dakon tersebut, yang paling berperan adalah motorik halus kita, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji dakon tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik, maka anak, dapat menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

2. Melatih kesabaran dan ketelitian.

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji dakon ke dalam lubang-lubang yang ada di papan dakon. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

3. Melatih jiwa sportifitas.

Dalam permainan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya 2 orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala di pemenang hanya meninggalkan satu (1) butir biji dakon.

4. Melatih kemampuan menganalisa.

Untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisis sangat diperlukan,

5. Menjalin kontak sosial.

Dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini. Karena dilakukan secara bersama-sama, maka terjalin suatu kontak sosial antara pemainnya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung (Yulianty, 2011:62).

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon dapat melatih keterampilan anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dan Konsep bermain. Melalui permainan tradisional dakon, kemampuan kognitif anak usia dini bisa dilihat dari tinggi atau rendahnya kemampuan kognitifnya dari mereka bermain memindah-mindahkan biji dakon dari lubang yang satu ke lubang yang lainnya. Adapun fokus penelitian ini yaitu motorik halus dan media.

2.2.1 Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Aqib (2010:65) “Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”. Pendapat lain, Soetjiningsih (1995) dalam Rolina (2012:6) mengatakan bahwa “Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial”. Dari penjelasan diatas, maka dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dengan cara menstimulasinya menggunakan alat permainan yang bernilai edukatif agar kecerdasan yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal.

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Tedjasaputra (2001:81) menyatakan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan dakon. Permainan dakon yang merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan dapat belajar sambil bermain, karena dari bermain anak akan dapat belajar dari permainan itu.

Ketepatan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, maka perlu didukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara menggunakan media salah satunya alat permainan edukatif (APE), karena pada anak usia dini masih berada pada masa berfikir konkrit, yaitu anak mempelajari sesuatu berdasarkan realita (nyata). Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) anak mendapatkan pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperoleh melalui bereksperimen secara langsung dengan berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi yang dimiliki anak termasuk aspek kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

Contohnya ketika sebelum melakukan kegiatan permainan dakon dimulai, pendidik memberikan arahan dan petunjuk kepada anak bagaimana cara bermain dakon dengan baik dan benar. Dari mulai mengenal apa-apa saja alat permainan edukatif papan dakon sampai menghitung satu persatu biji-biji dakon ke dalam lubang papan dakon lalu menghitung biji-biji dakon setelah terkumpul di akhir permainan.

Manfaat dan Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Suryadi (2007), bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat memainkan permainan, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
- b. Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi.
- c. Mengembangkan konsep sebab akibat.

Contohnya dengan memasukkan biji-biji dakon satu persatu ke dalam lubang papan dakon, dari jumlah biji-biji dakon terkecil menjadi besar dan setelah terkumpul di hitung banyak.

- d. Melatih bahasa dan wawasan.

Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.

- e. Mengenalkan warna dan bentuk.

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) sangat berperan dalam pengembangan kognitif anak usai dini. Karena melalui alat permainan edukatif, anak dapat mengenal media papan dakon dalam permainan dakon. Secara kognitif, alat permainan edukatif (APE) dapat membantu

mengembangkan daya pikir anak dan mengolah daya ingat anak dengan cara memainkan alat papan dakon secara terinci anak-anak memindah-mindahkan satu-persatu biji-biji dakon ke dalam lubang papan dakon,.

2.2.2 Konsep Bermain

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain menurut Satiadarma (2006) merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui permainan dakon, anak-anak dapat belajar menghitung biji-biji dakon ke dalam lubang papan dakon melalui satu lubang papan dakon ke dalam lubang yang lainnya sampai pada akhirnya terkumpul dan menghitung biji-biji dakon yang terbanyak akan menjadi pemenang.

Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan dakon misalnya, melalui bermain dakon anak-anak dapat meletakkan biji-biji dakon satu persatu ke dalam lubang-lubang dakon yang sudah ada dan menghitungnya setelah terkumpul untuk mengetahui berapa banyak biji-biji dakon yang sudah terkumpul.

Bermain Mengembangkan Kognitif Anak

Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain (Bredenkamp & Copple, 1997). Pengetahuan tentang sekolah, misalnya dibangun anak melalui informasi yang didengarnya dari orang lain (termasuk dari teman sebaya), mengamati bangunan sekolah, aturan, atau apapun tentang sekolah dari berbagai sumber. Begitu anak menyimpan memori

tentang sekolah maka hal itu akan diolahnya sehingga membentuk konsep yang semakin lama semakin sempurna.

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Vygotsky menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak. Makna dan objek masih berbaur menjadi satu. Misalnya ketika anak bermain dakon, anak belajar bagaimana memahami jalannya permainan dakon dengan benar dan bagaimana menemukan strategi bermain dakon agar menjadi pemenang dalam memenangkan permainan dakon, serta bagaimana anak memecahkan masalah dalam permainan dakon dengan cara mengumpulkan biji-biji dakon terbanyak di lubang papan dakon miliknya. Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literasi, serta berpikir logiko-matematis (Hoorn, et al.1999)

Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri, dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan diri di antara teman sebaya.

Dalam bermain, anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban, dan kemudian menguji jawaban, dan pertanyaan yang mereka buat sendiri. Ketika tidak dihalangi untuk melakukan hal-hal ini, mereka terus melakukannya dan terus berusaha untuk mencapai yang lebih baik lagi. Kreativitas akan terpupuk saat demi saat, tahap demi tahap (lihat juga Holt, 1991).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep bermain sangat berperan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Karena melalui konsep bermain, anak dapat memainkan permainan dakon dengan benar dan teliti. Secara kognitif, konsep bermain dapat membantu mengembangkan daya berfikir anak dan mengolah daya ingatnya. Contohnya, ketika sebelum memulai permainan, anak-anak dijelaskan terlebih dahulu bagaimana melalui permainan dakon dari awal sampai

selesai permainan secara rinci dan mampu membuat anak-anak bisa menyelesaikan permainan tersebut dengan baik.

2.3 Pengembangan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon

Permainan Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Diharapkan melalui permainan tradisional dakon kemampuan kognitif anak berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Guru hendaknya menjadi motivator yang memberi anak kesempatan untuk mengembangkan diri sehingga anak mampu merasakan bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu. Tujuan permainan dakon ini adalah supaya kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan bermain. (Kemendiknas, 2010 : 17).

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, karena dalam permainan tradisional ini anak dapat menggunakan bahan yang ada dilingkungan sebagai alat permainan, berfikir strategi permainan, berinisiatif, dan mengenal konsep bilangan, permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah dakon. Dalam permainan dakon ini anak dapat mengenal bentuk, angka, dan warna. Karena dengan bermain dakon, anak dilatih bermain dengan belajar melalui perkembangan kognitifnya. Bahwasannya permainan tradisional ini memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kemampuan kognitif anak melalui berfikir dan melatih daya ingat.

2.4 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan Judul Penelitian “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi” yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.4.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
I.	Sumarsih	Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Pada Anak Kelompok A RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA Masyithoh 2 Sine Sragen. Hal ini terbukti Dengan adanya peningkatan persentase kemampuan kognitif dari prasiklus 15%, siklus I naik menjadi 75% dan siklus II menjadi 90%. Persentase kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 15%. Perbedaan penelitian terdahulu dengan

			<p>penelitian sekarang adalah dengan bermain dakon dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di PAUD Tunas Permata. Hal ini terbukti dengan adanya perkembangan kemampuan anak-anak dalam kemampuan berfikir, mengolah daya ingat, perkembangan daya motorik halusnya semakin meningkat.</p>
2.	Ramaikis Jawati	<p>Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi I</p>	<p>Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Terlihat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat), terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengenal bilangan (1 sampai 20), dan terdapat peningkatan kemampuan</p> <p>SPEKTRUM PLS Vol. I,</p>

			<p>No.1, April 2013 263</p> <p>kognitif anak dalam aspek mengelompokkan warna (merah, kuning, hijau, dan biru) dengan menggunakan permainan ludo geometri.</p> <p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah terlihat perkembangan anak-anak mampu berfikir memahami jalannya bermain dakon, mengolah daya ingat bermain dakon, berkonsentrasi dalam awal bermain sampai permainan berakhir.</p>
3.	Aprillia Nurwidayati	<p>Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card Di Pos PAUD CATLEYA 60 Kabupaten Jember</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui Permainan Flash Card Kabupaten Jember.</p>

			<p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah terdapat adanya perkembangan kognitif anak-anak Kelas C melalui permainan dakon yang dapat dilihat dari kemampuan berfikir, mengolah daya ingat, meningkatnya motorik halus anak.</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang (3.1) Jenis Penelitian; (3.2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3.3) Penentuan Responden Penelitian; (3.4) Rancangan Penelitian; (3.5) Definisi Operasional; (3.6) Metode Pengumpulan Data; (3.7) Metode Pengumpulan Data; dan (3.8) Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dan Analisis Data;

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Karena jenis penelitian yang diambil adalah penelitian sosial, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini sosial, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tidak berkenaan dengan angka, tetapi mendeskripsikan, menguraikan, dan menggambarkan tentang pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon di PAUD Tunas Permata.

Menurut Sugiyono (2011:9) menjelaskan bahwa penelitian metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna, makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertutup maupun lisan dari orang atau perilaku yang diamati. (Margono, 2006:36)

Salah satu alasan digunakannya pendekatan kualitatif secara mendalam untuk menemukan dan memahami permasalahan yang terjadi di PAUD Tunas Permata. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian dilakukan di PAUD Tunas Permata di Lingkungan Perumahan Permata Giri Banyuwangi. Menurut Tim Perumus dan Tim Asistensi

(Jember University Press, 2011:23) menjelaskan bahwa tempat dan waktu penelitian mencakup lokasi atau daerah sasaran dan kapan penelitian dilakukan. Selain itu, menurut Djaja (2011:16) menyatakan bahwa tempat penelitian bermanfaat untuk membatasi masalah yang akan diteliti.

Penentuan tempat penelitian menggunakan metode *purposive area*, yaitu menentukan daerah penelitian pada suatu tempat tertentu dengan maksud untuk mencari lokasi yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Alasan peneliti memilih tempat PAUD Tunas Permata adalah adanya kegiatan permainan yang diadakan di PAUD Tunas Permata setiap minggunya pada hari Jumat, selain itu keterbukaan dari pihak sekolah terutama pendidik dalam membantu penelitian ini untuk menangani kemampuan kognitif peserta didiknya yang masih berlangsung rendah.

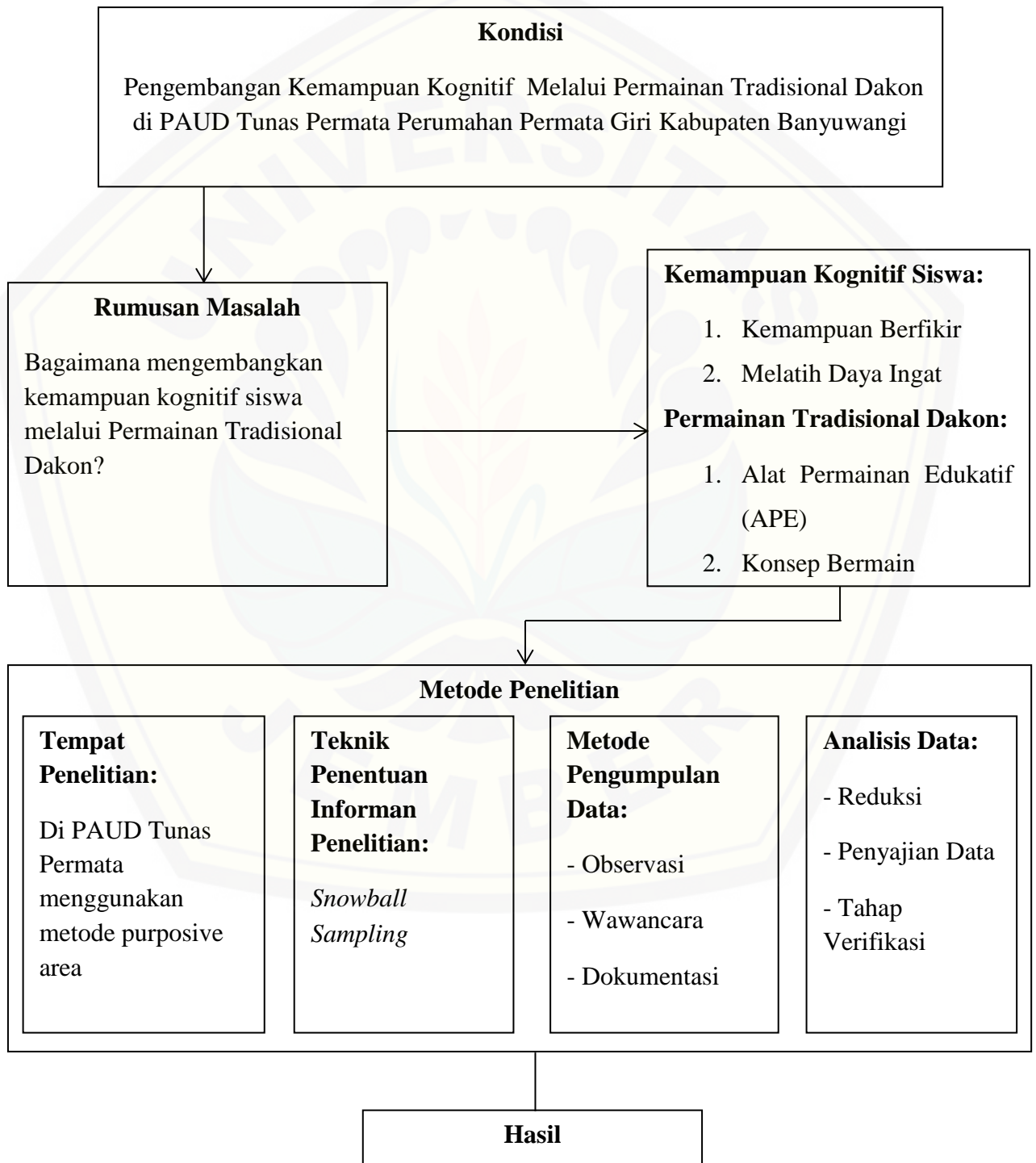
Peneliti telah melakukan penelitian selama 6 bulan dimulai dari bulan Januari sampai Juni adapun rinciannya 2 bulan persiapan, 2 bulan penelitian, 2 bulan pembuatan laporan.

3.3 Teknik Penentuan Informan Penelitian

Teknik penentuan dalam informan ini menggunakan *Snowball Sampling*. Metode *Snowball Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena jumlah sumber yang sedikit itu belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel sumber data akan semakin besar, seperti bola salju yang menggelinding, lama-lama menjadi besar (Sugiyono, 2012 : 219). Jadi, penentuan informan dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan penelitian berlangsung (Sugiyono, 2013:300-301). Adapun informan kunci dalam penelitian ini adalah Peserta didik Kelas C PAUD Tunas Permata. Dengan informasi kunci yaitu Peserta didik yang berjumlah 12 anak.

3.4 Rancangan Penelitian

Desain penelitian atau rancangan penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh, atau sub-sub yang harus ada untuk meraih hasil yang hendak dicapai. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk diagram (Universitas, 2012:23). Berikut ini desain penelitian yang digunakan.



Gambar 2.3 Gambar Skema Rancangan Penelitian

3.5 Data dan Sumber Data

Berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2011:23), data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sedangkan sumber data adalah uraian tentang asal diperolehnya data penelitian. Informan adalah orang yang merespon pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilapangan ada dua cara yaitu pengumpulan data melalui data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Data primer pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di PAUD Tunas Permata.
- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari dokumen atau sumber data lainnya. Data sekunder pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil dokumentasi dan kepustakaan.

3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional ialah uraian terbatas pada setiap istilah atau frasa kunci yang digunakan dalam penelitian dengan makna tunggal dan terukur (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2011: 23). Definisi operasional memberikan gambaran variabel-variabel yang akan diukur dan bagaimana cara pengukurannya serta indikator-indikator sebagai penjelas variabel. Definisi operasional digunakan untuk menyamakan antara peneliti dan pembaca.

3.5.1 Kemampuan Kognitif

Melalui kemampuan kognitif, anak dilatih untuk dapat berkonsentrasi, memahami, mengerti dalam kemampuan berfikirnya dan dapat melatih daya ingat dalam memahami arahan dari pendidik. Dimulai dari langkah pertama pendidik menjelaskan dan memberi arahan kepada anak sebelum permainan dakon berlangsung sampai akhir kegiatan permainan dakon.

3.5.2 Permainan Tradisional Dakon

Melalui permainan tradisional dakon, anak diajarkan untuk dapat mengenal papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) sebelum

pelaksanaan kegiatan permainan dakon berlangsung. Dan sebelum permainan tradisional dakon dimulai, anak diarahkan, dijelaskan terlebih dahulu konsep bermain dakon agar mengerti jalannya tata aturan bermain dakon yang benar. Yang dimaksud dengan permainan dakon dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang menggunakan alat papan dakon sebagai APE, biji-bijian, dan 16 buah lubang pada papan dakon yang dilakukan di PAUD Tunas Permata.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data atau bahan yang relevan, akurat dan terbukti kebenarannya yang bertujuan tercapainya suatu hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Berikut metode pengumpulan data yang digunakan peneliti:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat rechecking atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Berikut tujuan metode observasi:

- a) mendapatkan pemahaman data yang lebih baik tentang konteks dalam hal yang diteliti.
- b) melihat hal-hal yang (oleh partisipasi atau subyek peneliti sendiri) kurang disadari.
- c) memperoleh data tentang hal-hal yang tidak diungkapkan oleh subyek peneliti secara terbuka dalam wawancara karena sebab.
- d) memungkinkan peneliti bergerak lebih jauh dari persepsi selektif yang ditampilkan subyek peneliti atau pihak pihak lain (Moleong, 2007:189).

Dalam penelitian observasi ini, informan yang di teliti adalah peserta didik di PAUD Tunas Permata. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan kognitif subyek yang akan diteliti dan penerapan permainan Dakon. Adapun alasan peneliti menggunakan metode observasi karena peneliti

harus mengetahui secara langsung keadaan/kenyataan lapangan sehingga data dapat diperoleh lebih baik dan jelas.

2. Wawancara

Sanjaya, (2010:96) mengemukakan bahwa wawancara atau interview dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan. Baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara adalah salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian yang pada pelaksanaan dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara dilakukan kepada Pendidik dan wali murid.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan kepada 3 pendidik dan 4 orang wali murid di PAUD Tunas Permata.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, data, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa (Sugiyono, 2010:329). Alasan memilih teknik dokumentasi adalah karena dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, menunjukkan suatu fakta yang telah berlangsung dan mudah didapatkan, untuk memperkuat data-data primer dari wawancara pada responden.

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa data profil PAUD Tunas Permata, kegiatan permainan tradisional dakon di PAUD Tunas Permata, Data Pendidik dan Wali Murid, Daftar Nama Anak didik di PAUD Tunas Permata dan foto-foto kegiatan permainan Dakon di PAUD Tunas Permata.

3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dan Analisis Data

3.7.1 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memahami dan menafsirkan data yang telah diperoleh agar sesuai dengan tujuan dan sifat penelitian. Data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi diolah, sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan penelitian. Menurut Moleong (2016:326) kriteria kredibilitas (derajat kepercayaan) pemeriksaan data dilakukan dengan teknik perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi data, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 kriteria pemeriksaan data yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan melakukan penelitian dan triangulasi.

a. Perpanjangan keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan adalah keikutsertaan dalam pengumpulan data. Menurut Usman (2011:78) mengutarakan dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan key instrument, dalam pengumpulan data, peneliti harus terjun sendiri kelapangan secara aktif.

Dengan perpanjangan keikutsertaan, peneliti kembali ke lapangan, melakukan observasi, wawancara lagi dengan pendidik dan wali murid yang pernah ditemui maupun yang baru. Pada perpanjangan keikutsertaan sangatlah penting dilakukan oleh peneliti karena dengan terjun kembali ke lapangan secara lama dan aktif agar menemukan data yang diperlukan. Ketika data yang sudah diperoleh dirasa belum cukup, peneliti terjun kembali ke PAUD Tunas Permata melakukan wawancara ke pendidik dan wali murid untuk menambah data profil PAUD Tunas Permata agar data yang diperoleh valid dan cukup untuk penelitian ini. Lamanya perpanjangan keikutsertaan sangat tergantung pada kedalaman, keluasan, dan kepastian data.

b. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan adalah menentukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan yang sedang dicari dan kemudian memuaskan diri pada hal-hal tersebut secara rinci (Moleong, 2001:175).

Melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data wawancara dan observasi kepada pendidik dan wali murid yang ditemukan itu salah atau tidak sehingga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati. Dengan melakukan ketekunan pengamatan, peneliti dapat mengamati data wawancara yang sudah dilakukan dan memilah-milah data yang sudah terkumpul dari data wawancara pendidik dan wali murid. Data wawancara yang terkumpul bisa dilakukan dengan merekam percakapan atau memvideo peristiwa tersebut dengan teliti.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan kredibilitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan sebagai perbandingan terhadap data tersebut. Teknik pemeriksaan data dengan teknik triangulasi dibagi menjadi 2 (Sugiyono, 2005:83), Triangulasi Teknik dan Triangulasi Sumber, Triangulasi Teknik artinya untuk mendapatkan keakuratan data. Peneliti melakukan pemeriksaan data menggunakan teknik atau perlakuan yang berbeda-beda namun diperoleh dari sumber yang sama. Sedangkan triangulasi sumber yaitu peneliti memberikan perlakuan atau teknik yang sama namun menggunakan sumber yang berbeda-beda untuk mendapatkan data yang valid.

Pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yaitu teknik untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Misalnya salah satu contohnya yaitu peneliti melakukan wawancara tentang pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi. Peneliti melakukan penggalian data dengan teknik wawancara tentang pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon kepada informan kunci (pendidik), yang dalam hal ini yaitu ibu EES, YF, FLS. Sedangkan informan pendukung (Wali Murid) yang dalam hal ini yaitu ibu RN, YA, DP, N dan didapatkan hasil yang sama yaitu ketujuhannya sama-

sama mengupayakan pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon di PAUD Tunas Permata Kabupaten Banyuwangi dalam hal kemampuan berfikir dan mengolah daya ingat melalui permainan tradisional dakon. Sedangkan triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Misalnya salah satu contohnya yaitu peneliti melakukan teknik wawancara tentang upaya pengembangan kemampuan kognitif dalam mengolah daya ingat melalui permainan tradisional dakon. Selanjutnya peneliti melakukan observasi pada informan pendukung dengan inisial EES (Pendidik) untuk mendukung data. Peneliti juga melakukan dokumentasi selama proses wawancara dan juga observasi kepada informan pendukung (pendidik dan wali murid).

3.7.2 Teknik Analisis Data

Analisis Data penelitian kualitatif dilakukan selama dan sesudah penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan validitas (kesasehan) hasil penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.

Menurut Moleong (2001:280) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data, misalnya Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data untuk eksplorasi dan kualifikasi, memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep dan fenomena sosial. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2005:91-95) analisis data dapat dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu:

a) Tahap reduksi

Reduksi data dilakukan dengan pertimbangan bahwa data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak untuk itu perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan kebutuhan dalam pemecahan masalah penelitian. Semakin lama peneliti berada di lapangan, jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit. Untuk itulah diperlukan reduksi data sehingga data tidak betumpuk dan mempersulit proses analisis selanjutnya.

b) Tahap penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur (flow chart), dan lain sejenisnya. Penyajian data dalam bentuk-bentuk tersebut akan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya. Pada langkah ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Prosesnya dapat dilakukan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindak lanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

c) Tahap verifikasi

Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data. Sejak awal pengumpulan data, peneliti mulai memutuskan antara data yang mempunyai makna dengan data yang tidak diperlukan atau tidak bermakna.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk proses analisis data, peneliti menggunakan tiga tahap analisis data, yaitu tahap reduksi, penyajian data, serta tahap verifikasi (penyimpulan). Alasan peneliti menggunakan proses analisis data tersebut, karena proses analisisnya sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi.

BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan tentang (5.1) Kesimpulan; (5.2) Saran;

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan dakon dilakukan dengan cara melalui kemampuan berfikir, anak diajarkan bagaimana bisa berkonsentrasi dalam memecahkan masalah di kegiatan bermain dakon, lalu setelah itu anak dilatih mengolah daya ingat agar anak dapat mengingat kembali langkah-langkah dan jalannya permainan dakon dan apa yang telah diarahkan dan disampaikan pendidik dengan cara pendidik memberikan arahan dan petunjuk tentang tata aturan konsep bermain dakon. Selain itu pengenalan media papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) juga dilakukan agar anak-anak bisa mengenal dan menjalankan permainan dakon dengan baik tanpa hambatan. Setelah itu, dengan konsep bermain, anak-anak akan mudah bermain dakon sesuai dengan langkah-langkah permainan dakon yang benar sesuai dengan tata aturan bermain dakon. Bisa dilihat anak PAUD Tunas Permata kelas C mampu menyelesaikan permainan dakon dengan baik dan memindahkan satu persatu biji-biji dakon ke dalam lubang papan dakon miliknya sampai terkumpul dengan banyak dan menjadi pemenang.

Dengan cara-cara tersebut, anak-anak dapat memahami, dapat berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan permainan tradisional dakon ini dengan baik dan benar. Dengan berkembangnya kemampuan berfikir dan daya ingat, alat permainan edukatif (APE), konsep bermain dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka diajukan sejumlah saran. Saran tersebut ditujukan kepada Kepala Sekolah, Guru Wali Murid atau Orang Tua.

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah harus lebih menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan menambah fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran khususnya Kegiatan Bermain seperti penyediaan media, dan alat-alat permainan yang lain. Kepala sekolah perlu dan dapat melakukan pemantauan proses pembelajaran dikelas dan diluar kelas.

2. Kepada Guru Kelas

Guru hendaknya lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan baik terutama dalam kegiatan bermain, agar membuat anak lebih berminat dan antusias terhadap proses kegiatan pembelajaran.

3. Kepada Orang Tua

Untuk orang tua murid, diharapkan dapat mengarahkan kepada anak-anaknya dalam proses belajar di rumah dengan menggunakan media yang tepat, dimana salah satunya adalah bermain dakon.

4. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya peneliti lain nantinya dapat meneliti lebih lanjut yang sehubungan dengan pengembangan kognitif dan permainan tradisional dakon anak usia dini, dan perlu dikembangkan penelitian selanjutnya untuk menambah wawasan tentang upaya pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon. karena kegiatan permainan tradisional dakon akan dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Sumber Belajar Media Pendidikan*. https://hartanto104.files.wordpress.com/2013/09/buku-ajar_media-pembelajaran.pdf. [Di akses pada tanggal 23 November 2016].
- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi
- Bredenkamp, Sue and Copple, Carol. 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C: A 1996-97 NAEYC Comprehensive Membership Benefit. National Association for the Education of Young Children.
- Dana, Safitri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzel Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. (Artikel Penelitian). Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Danandjaja. 1987. *Pengaruh Budaya Terhadap Kreativitas*. <http://www.Wangmuba.cm/.../pengaruh-budaya-terhadap-kreativitas/>. [Di akses pada tanggal 10 April 2016].
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dharmamly, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Djaja, S. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hariwijaya & Sustiwi, 2008. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock, E.B. 1998. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. 2005. *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*. Laporan hasil survey. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Kapadia. Mahesh. 2003. *Daya Ingat (Bagaimana Mendapatkan yang Terbaik)*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.

- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2010. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang standar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional.
- Khodijah. 2006. Kemampuan Berfikir. [http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_mat_053709_chapter2\(1\).pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_mat_053709_chapter2(1).pdf). [Di akses pada tanggal 15 November 2016].
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Margono, 2004. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen. 2005. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, J Lexy. 2001. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, S. 2013. 45 Permainan Tradisional anak indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Negoro. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rifa, 2011. Permainan Tradisional Rakyat. Jogyakarta: Diva Press.
- Rolina, Nevla. 2012. Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Ombak. Yogyakarta.
- Santrock, John W. 1998. Perkembangan Kognitif. <http://repository.unib.ac.id/8712/1/I,II,III,II-14-sol.FK.pdf>. [Diakses Pada tanggal 20 November 2016].
- Satiadarma P monty. 2008. Fungsi Terapeutik Bermain Bagi Anak Usia Sekolah. <http://download-gate.com/download.php?file=psikologi.Bermain.pdf> [Diakses Pada Tanggal 6 Mei 2017].
- Simatupang, Nurhayati. 2005. Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi anak. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005.
- Soetjiningsih. 1995. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta. EGC

- Sudono, Anggani. 1995. Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks.
- Supartini. 2009. Permainan Tradisional Indonesia. Jogjakarta: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. Melatih Daya Ingat. <http://eprints.uny.ac.id/14408/1/skripsi.pdf>. [Di akses pada tanggal 16 Oktober 2016].
- Suryadi. 2007. Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta: EDSA Mahkota
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Kognitif. <http://eprints.uny.ac.id/14408/1/skripsi.pdf>. [Di akses pada tanggal 10 Oktober 2016].
- Susanto. 2011. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Citra Pendidikan.
- Tedjasaputra, Meyke. 2001. Bermain, Mainan dan Alat Permainan. Jakarta: Gramedia. Widiasarana Indonesia.
- Thobroni, M & Mustofa, A. 2011. Belajar dan Pembelajaran .Jogjakarta. Ar- ruzz Media.
- Tim perumus dan Asistensi, 2011. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember. Jember: Jember University Press.
- Wade, C. 2008. Psikologi. Penerjemah: Padang Mursalin. Jakarta: Erlangga.
- Yamin, M & Sanan , JS. 2010. Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta . G P Press.
- Yulianty, Rani. 2011. Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern & Tradisional. Jakarta :Laskar Aksara.
- Yunus. 1998. Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).

Lampiran A

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	FOKUS	SUBFOKUS	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi	Bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif melalui Permainan Tradisional Dakon?	1.Kemampuan Kognitif 2.Permainan Tradisional Dakon	1.1 Kemampuan Berfikir 1.2 Melatih Daya Ingat 2.1 Alat Permainan Edukatif (APE) 2.2 Konsep Bermain	1. Informan Kunci: Pendidik PAUD 2. Informan Pendukung: Wali Murid	1.Teknik analisis data Deskriptif Kualitatif 2.Metode penentuan subyek penelitian dengan menggunakan teknik <i>purposive area</i> 3.Penentuan Responden dengan menggunakan <i>Snowball Sampling</i> 4.Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5.Jenis Penelitian Pendekatan Kualitatif

Lampiran B

Instrumen Penelitian

Pedoman Observasi

No.	Fokus	Sub Fokus	Data yang Diraih	Sumber Data
1.	Kemampuan Kognitif	Kemampuan Berfikir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berfikir. 2) Melalui berfikir, anak dilatih agar dapat berkonsentrasi memecahkan masalah. 3) Melalui kegiatan berfikir, anak dapat mengetahui proses informasi mental atau secara kognitif. 	Informan Kunci dan Informan Pendukung
		Melatih Daya Ingat	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melalui Proses Daya Ingat, kemampuan anak untuk mengingat akan lebih berkembang. 2) Proses daya ingat anak untuk menangkap dan memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali atas informasi yang pernah dilihat maupun dialami oleh 	Informan Kunci dan Informan Pendukung

			anak.	
2.	Permainan Tradisional Dakon	Alat Permainan Edukatif (APE)	<p>1) Media Alat Permainan Edukatif (APE) anak bisa mengenal dunia anak, sederhana, aktraktif dan berwarna.</p> <p>2) Melalui Alat Permainan (APE) papan dakon, diharapkan anak usia dini dapat mengenal media, sumber, alat permainan (APE) yang tradisional maupun modern.</p>	Informan Kunci dan Informan Pendukung
		Konsep Bermain	<p>1) Konsep Bermain yang sesuai dengan tata aturan permainan dakon, proses kegiatan dari awal sampai akhir permainan dakon, dan disiplinnya permainan itu di mulai.</p> <p>2) Melalui proses konsep bermain, anak diharapkan bisa memainkan permainan dakon dengan baik dan lancar sesuai dengan arahan peraturan permainan dakon dan petunjuk dari pendidik.</p>	Informan Kunci dan Informan Pendukung

Pedoman Wawancara

No.	Fokus	Subfokus	Data yang diraih	Sumber Data
1.	Kemampuan Kognitif	Kemampuan Berfikir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berfikir. 2) Melalui berfikir, anak dilatih agar dapat berkonsentrasi memecahkan masalah. 3) Melalui kegiatan berfikir, anak dapat mengetahui proses informasi mental atau secara kognitif. 	Informan Kunci dan Informan Pendukung
		Melatih Daya Ingat	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melalui Proses Daya Ingat, kemampuan anak untuk mengingat akan lebih berkembang. 2) Proses daya ingat anak untuk menangkap dan memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali atas informasi yang pernah dilihat maupun dialami oleh anak 	Informan Kunci dan Informan Pendukung
2.	Permainan Tradisional	Alat Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Media Alat Permainan Edukatif (APE) anak bisa 	Informan Kunci dan

	Dakon	Edukatif (APE)	<p>mengenal dunia anak, sederhana, aktraktif dan berwarna.</p> <p>2) Melalui Alat Permainan (APE) papan dakon, diharapkan anak usia dini dapat mengenal media, sumber, alat permainan (APE) yang tradisional maupun modern.</p>	Informan Pendukung
		Konsep Bermain	<p>1) Konsep Bermain yang sesuai dengan tata aturan permainan dakon, proses kegiatan dari awal sampai akhir permainan dakon, dan disiplinnya permainan itu di mulai.</p> <p>2) Melalui proses konsep bermain, anak diharapkan bisa memainkan permainan dakon dengan baik dan lancar sesuai dengan arahan peraturan permainan dakon dan petunjuk dari pendidik.</p>	Informan Kunci dan Informan Pendukung

Pedoman Dokumentasi

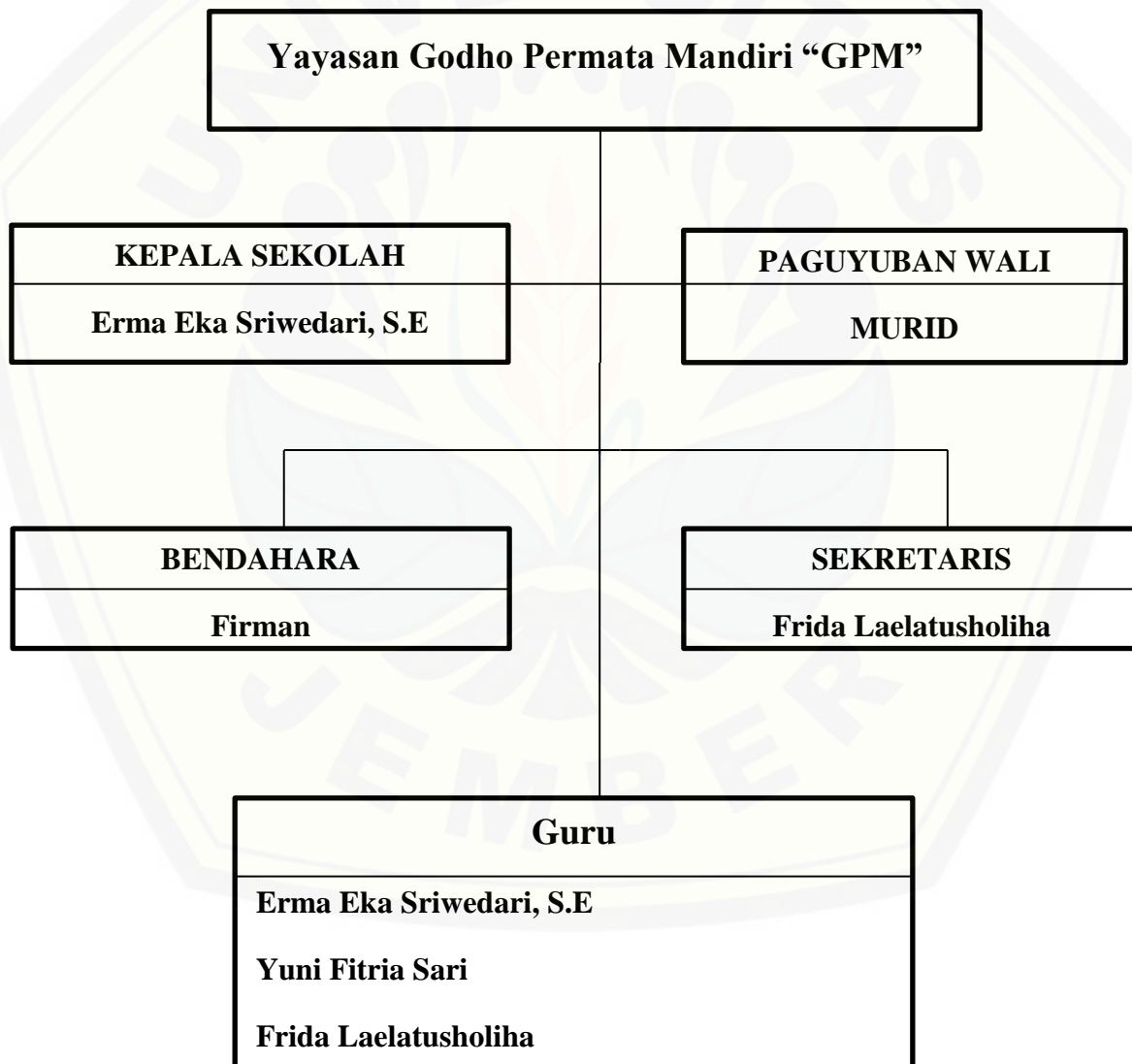
No.	Fokus	Subfokus	Data yang Diraih	Sumber Data
1.	Kemampuan Kognitif	Kemampuan Berfikir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berfikir. 2) Melalui berfikir, anak dilatih agar dapat berkonsentrasi memecahkan masalah. 3) Melalui kegiatan berfikir, anak dapat mengetahui proses informasi mental atau secara kognitif. 	Informan Kunci dan Informan Pendukung
		Melatih Daya Ingat	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melalui Proses Daya Ingat, kemampuan anak untuk mengingat akan lebih berkembang. 2) Proses daya ingat anak untuk menangkap dan memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali atas informasi yang pernah dilihat maupun dialami oleh anak 	Informan Kunci dan Informan Pendukung
2.	Permainan Tradisional Dakon	Alat Permainan Edukatif (APE)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Media Alat Permainan Edukatif (APE) anak bisa mengenal dunia anak, sederhana, aktraktif dan 	Informan Kunci dan Informan Pendukung

			<p>berwarna.</p> <p>2) Melalui Alat Permainan (APE) papan dakon, diharapkan anak usia dini dapat mengenal media, sumber, alat permainan (APE) yang tradisional maupun modern.</p>	
		<p>Konsep Bermain</p>	<p>1) Konsep Bermain yang sesuai dengan tata aturan permainan dakon, proses kegiatan dari awal sampai akhir permainan dakon, dan disiplinnya permainan itu di mulai.</p> <p>2) Melalui proses konsep bermain, anak diharapkan bisa memainkan permainan dakon dengan baik dan lancar sesuai dengan arahan peraturan permainan dakon dan petunjuk dari pendidik</p>	<p>Informan Kunci dan Informan Pendukung</p>

Lampiran C

Tabel. 4.1 Struktur Organisasi

PAUD “Tunas Permata”



Lampiran D**Daftar Peserta Didik****Kelas C****PAUD Tunas Permata**

No.	Nama	L/P	Usia
1.	Cindi Claudya Arlina	P	5
2.	Naila Wismaya	P	4
3.	Chelsy Astaninda	P	5
4.	Ahmad Juna Mustofa	L	5
5.	Cindi Afika Habsari	P	5
6.	Dhini Hotlinda Sari	P	5
7.	Faldan Wildan	L	5
8.	Helzy Nuraini	P	4
9.	Azza Naililmuna Azzuhry	P	5
10.	Extada Milal Alfatih	P	4
11.	Mohammad Panji	L	4
12.	Geisha Aisya Putri Renata	P	4

Lampiran E

Tabel 4.2 Data Pendidik

No.	Nama Guru	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Jabatan	Tanggal Mulai Kerja	Tanggal dan Nomor SK	Pendidikan Terakhir
1.	Erma Eka Sriwedari	P	BWI, 1-03-1974	KA/Guru	17 Juni 2016	2/LPAUD/T P/SK/2006	S1 Ekonomi
2.	Yuni Fitriyasari	P	BWI,1-07-1987	Guru	06 Januari 2014	2/LPAUD/T P/SK/2014	SMA
3.	Frida Lailatus Sholehah	P	BWI, 23-05-1996	Guru	20 September 2015		SMK

Lampiran F**Data Wali Murid**

No.	Nama	L/P	Usia	Pekerjaan
1.	Rosalina Nurjannah	P	31	Wiraswasta
2.	Yatik Aini	P	39	Buruh
3.	Dewi Permata	P	34	PNS
4.	Nurlaelah	P	30	Wiraswasta

Lampiran G

Transkrip Wawancara Informan Kunci dan Informan Pendukung

1. Kemampuan Kognitif

Nama : Erma Eka Sriwedari

Objek Penelitian : Pendidik dan Pengelola PAUD Tunas Permata

Pertanyaan :”Menurut ibu, apa yang dimaksud dengan pengembangan kemampuan kognitif dan bagaimana cara agar anak dapat berkembang dalam kemampuan kognitifnya?”

”Menurut saya, kemampuan kognitif itu proses bagaimana anak dapat berkembang, berfikir, memecahkan masalah, menemukan solusi dalam sesuatu kegiatan. Ya contohnya seperti kegiatan permainan tradisional dakon. Kan dari situ bisa dilihat perkembangan anak satu persatu pada saat memindah-mindahkan biji-biji dakon ke lubang papan dakon. Agar anak berkembang dalam dalam kemampuan kognitifnya ya ketika kita memberikan suatu kegiatan permainan, kita selalu memberikan suatu permainan ataupun cerita lalu setelah itu anak-anak akan menunjukkan perkembangannya dalam melakukan kegiatan tersebut.”

Objek Penelitian

Nama : Frida Lailatus Sholehah

Usia : 21 tahun

Alamat : Jln. Raden Wijaya Perumahan Permata Giri

Pendidikan Terakhir : SMK

a. Kemampuan Berfikir

Pertanyaan: Bagaimana upaya pendidik agar kemampuan berfikir anak dapat berkembang melalui Alat Permainan edukatif (APE) dalam kemampuan kognitifnya?

“Sebelum melakukan kegiatan permainan dakon tentunya kami sebagai pendidik selalu memberikan arahan dan petunjuk terlebih dahulu tentang konsep bermain dakon itu seperti apa kepada anak-anak agar pada saat berjalannya kegiatan tersebut, anak-anak dapat melakukannya dengan baik dan lancar. Dan ketika pada saat kegiatan berlangsung kita sebagai pendidik hanya bisa mendampingi dan mengamati anak apakah anak dapat melakukannya dengan baik apa bagaimana, seperti itu. Sebelum melakukan kegiatan tersebut juga kita mengenalkan media papan dakon sebagai alat permainan edukatif agar anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain dakon dengan tahu apa-apa saja yang harus digunakan. Dengan respon anak-anak berkonsentrasi dan memahami apa yang kita jelaskan, kita dapat melihat juga perkembangan anak apakah anak tersebut benar-benar memahami apa yang sudah kita jelaskan secara berulang-ulang sesuai dengan penangkapan usia mereka” (Kamis, 02 Februari pukul 09.00)

Pertanyaan: Menurut Ibu, apakah kemampuan berfikir dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?

“Menurut saya, ya pastinya mbak. Soalnya dengan adanya kemampuan berfikir itu kan kita nantinya bisa melihat apakah anak itu benar-benar dapat konsentrasi, memecahkan masalah, menemukan solusi dalam masalah itu. Jika anak-anak dapat memecahkan masalah tersebut, berarti kan berhasil dan kita bisa melihat perkembangannya.” (Rabu, 14 Februari pukul 08.30)

Pertanyaan: Apakah kemampuan berfikir anak dapat berpengaruh dalam konsep bermain melalui pengembangan kognitif?

“Pastinya ada pengaruhnya mbak, karena untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif sendiri anak-anak harus bisa mengolah daya berfikirnya agar pada saat melakukan hal apapun kegiatan bermain kita bisa melihat perkembangannya gimana, untuk upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak perlu dampingan dari pendidiks selalu. Jika tidak, pasti ada celahnya sedikit kita tidak bisa melihat ataupun mengamati mereka. Jadi sebelum itu, pendidik memberikan arahan dan petunjuk terlebih

dahulu konsep bermain dakon yang benar seperti apa agar tidak ngawur mbak kalau bermain” (Selasa, 14 Februari pukul 10.00).

b. Mengolah Daya Ingat

Pertanyaan: Bagaimana upaya pendidik agar anak dapat mengolah daya ingatnya melalui konsep bermain dalam kemampuan kognitif?

“Kami sebagai pendidik selalu mengupayakan sebelum melakukan kegiatan apapun itu termasuk dalam kegiatan permainan dakon ini ya, kami selalu memberikan arahan, petunjuk, konsep bermain, mengenalkan apa-apa saja yang ada didalam bagian permainan tersebut termasuk alat permainan edukatifnya papan dakonnya. Setidaknya anak-anak harus mengenal terlebih dahulu apa-apa saja yang ada dibagian papan dakon tersebut, ya contohnya itu biji-biji dakon, lubang-lubang dakon gitu mbak. Lalu setelah itu kami selalu mengulang-ulang lagi apa yang sudah kami jelaskan tadi kepada anak-anak agar anak-anak agar anak-anak benar-benar dpaat memahaminya. Kan dengan seperti itu kita bisa melihat perkembangan kognitif anak apakah bisa berkembang apa tidak. Tapi ya alhamdulillah, anak-anak di sini bisa mengikuti.” (Rabu, 15 Februari pukul 08.30).

Pertanyaan: Apakah daya ingat dapat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak melalui alat permainan eduakatif (APE)?

“Ya berpengaruh sekali mbak, karena dengan mengolah daya ingat anak kita bisa mengetahui anak-anak bisa menyimpan ataupun meresapi, memahami, mengerti apa yang kita jelaskan tadi apa tidak sebelum kegiatan bermain. Kita juga terlebih dahulu mengenalkan papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) agar anak nantinya tidak kebingungan pada saat kegiatan permainan berlangsung. Kita juga menjelaskannya kan secara pelan-pelan dan berulang-ulang. Kami melakukan itu ya supaya anak-anak dapat memahami dan mengerti. Pengaruhnya dalam kemampuan kognitif itu, pada saat anak dapat menjalankan permainan dakon itu dengan benar

sesuai apa yang pendidik arahkan kan otomatis mereka bisa mengolah daya ingat mereka pada saat menjalankan permainan dakon tersebut.”(Kamis, 15 Februari pukul 09.00).

Pertanyaan: Apa saja yang harus dilakukan oleh anak agar kemampuan mengolah daya ingatnya dapat berkembang melalui pengembangan kemampuan kognitif?

“Yang harus dilakukan oleh anak tentunya ya harus selalu berkonsentrasi, mendengarkan apa-apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik dengan baik, dengan seperti itu saja kita sudah bisa melihat perkembangan kognitif anak. Kita juga menjelaskan dan memberikan pengarahan secara pelan-pelan dan memang pas dengan usia mereka.” (Selasa, 14 Februari pukul 09.00).

Objek Penelitian

Nama : Dewi Permata

Usia : 34 tahun

Alamat : Jln. Raden Wijaya Perumahan Permata Giri

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia

a. Kemampuan Berfikir

Pertanyaan: Bagaimana cara anak berfikir melalui media papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) dalam permainan dakon?

“Menurut saya, anak harus belajar berkonsentrasi saat sebelum melukan kegiatan ya supaya anak dapat melakukan kegiatan itu dari awal sampai akhir permainan berjalan dengan baik. ya tentunya dengan lancar juga dan bisa memahami apa-apa saja yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, anak juga dilatih untuk

memecahkan suatu masalah ya, contohnya saja dengan diberikannya permainan dakon ini misalnya, anak harus bisa menyelesaikan permainan tersebut dari awal sampai akhir kegiatan permainan dengan cara ya mendengarkan arahan, penjelasan apapun itu dari bunda-bundanya tentunya. Diharapkan dengan adanya media papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE), anak-anak bisa belajar berfikir dengan cara menghitung satu persatu biji-biji dakon sampai terkumpul dengan banyak melalui media papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE)”. (Jumat, 16 Februari pukul 08.00)

Pertanyaan: Bagaimana menurut ibu, bagaimana yang seharusnya dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak melalui pengembangan kemampuan kognitif?

“Yang seharusnya dilakukan pendidik disini ya itu tadi mendampingi anak, memberikan arahan dari sebelum kegiatan permainan dimulai sampai akhir permainan dilaksanakan. Karena tanpa dengan pendampingan dan arahan, menurut saya anak tidak akan dapat melakukan kegiatan permainan tersebut dengan lancar.” (Kamis, 15 Februari pukul 08.00).

Pertanyaan: Bagaimana cara anak dapat berfikir dalam konsep bermain dakon?

“Kalau menurut saya, sebelum kegiatan permainan dakon dimulai, pendidik harus menerapkan konsep bermain terlebih dahulu. Contohnya saja ketika sebelum permainan dimulai, anak harus di arahkan dan diberi petunjuk konsep bermain dakon seperti apa lalu nantinya kan anak juga bisa berfikir menyelesaikan permainan tersebut dengan benar.”(Senin, 19 Februari pukul 08.30)

b. Mengolah Daya Ingat

Pertanyaan: Bagaimana menurut ibu, melatih daya ingat melalui papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE)?

“Menurut saya, pendidik seharusnya mengenalkan satu-persatu apa apa saja yang ada di papan dakon terlebih dahulu seperti contohnya biji-biji dakon dan lubang papan dakon yang paling utama dalam bermain dakon sebagai alat permainan edukatif (APE). setelah itu pendidik juga seharusnya menanyakan kembali ke anak apa-apa saja yang diingat dalam papan dakon tersebut agar anak dapat melatih daya ingatnya.” (Selasa, 20 Februari pukul 09.00)

Pertanyaan: Menurut ibu, apa-apa saja yang harus dilakukan oleh anak dalam melatih daya ingatnya?

“ Ya itu tadi, anak-anak harus bsia mendengarkan penjelasan dari pendidik tentunya bagaimana agar paham dan mengerti sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik. Selain itu, juga seharusnya anak dilatih untuk menjawab pertanyaan apa-apa saja yang nantinya akan diberikan oleh pendidik” (Senin, 19 Februari pukul 08.30)

Pertanyaan: bagaimana menurut ibu, melatih daya ingat melalui konsep bermain dakon?

“ Ya seharusnya, anak-anak harus tetap diingatkan saja dan dijelaskan kembali sebelum dan setelah permainan dakon bagaimana langkah-langkah dalam konsep bermain itu agar tetap ingat. Selain itu pengulangan bermain juga dapat membuat anak-anak lebih bisa memahami jalannya permainan itu dengan senang.” (Selasa, 20 Februari pukul 10.00)

2. Permainan Tradisional Dakon

Pertanyaan: apakah dengan kemampuan berfikir, mengolah daya ingat, alat permainan eduatif (APE), Konsep Bermain kegiatan permainan tradisional dakon berjalan dengan baik dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif?

“Pastinya, karena sebelum permainan dakon dimulai, anak diarahkan dan diberi penjelasan langkah-langkah konsep bermain dakon yang benar dengan berfikir apakah anak-anak mampu dan dapat memahami apa-apa saja yang sudah dijelaskan oleh pendidik. Setelah itu anak akan melatih kemampuan daya ingatnya dalam mengingat apa-apa saja yang sudah dijelaskan oleh pendidik tentunya selain itu sebelum permainan dakon dimulai, anak dikenalkan dengan papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) agar anak dapat memahami semua bagian yang ada di papan dakon. Setelah itu anak juga harus bisa memahami konsep bermain dakon yang benar seperti apa. Jadi dengan cara seperti itu, anak akan dapat bermain dakon dengan baik. (Rabu, 21 Februari Pukul 09.00)

Pertanyaan: apakah yang membedakan kemampuan berfikir dan mengolah daya ingat bermain dakon?

“Perbedaannya ya kalau kemampuan berfikir anak di diajarkan untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi saat bermain dakon. Kalau mengolah daya ingat, anak diajarkan untuk paham, mengerti, mengulangi apa-apa saja yang sudah dijelaskan oleh pendidik.” (Kamis, 22 Februari pukul 09.30)

Pertanyaan: apakah menurut ibu, anak mampu dalam bermain dakon?

“Kalau menurut saya, jika anak bisa memahami apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik bagaimana bisa berfikir dan mampu mengolah daya ingatnya untuk memahami konsep bermain dakon dengan benar, saya rasa anak mampu kok. Dan terbukti kan tadi anak-anak bisa menyelesaikan permainan dakon dengan benar dan lancar.” (Rabu, 21 Februari pukul 08.00)

Lampiran H

DOKUMENTASI



Gambar 1. Proses Pengarahan dan memberikan petunjuk kepada anak yang dilakukan oleh pendidik sebelum kegiatan permainan Dakon berlangsung di PAUD Tunas Permata



Gambar 2. Proses berjalannya kegiatan Permainan Dakon yang dilakukan oleh 2 orang anak di PAUD Tunas Permata



Gambar 3. Proses memberikan pertanyaan kepada anak-anak dan dijawab kembali agar bisa mengetahui perkembangan kognitifnya dari kemampuan berfikir dan melatih daya ingatnya, mengenalkan Alat Permainan Edukatif, dan Konsep Bermain sekaligus peneliti melakukan wawancara kepada pendidik.



Lampiran I

Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121
Telpon 0331-334988, Fax. 0331-322 475
Laman: www.fkip.unej.ac.id



Nomor **0116** /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : --
Perihal : Permohonan izin Penelitian

06 JAN 2017

Yth. Kepala Sekolah PAUD Tunas Permata
Banyuwangi

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Endang Hanifah
NIM : 120210201069
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di Tenun Diva Jember yang Saudara pimpin dengan Judul "Upaya Pengembangan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Permainan Tradisional Dakon di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi "

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenaan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Demikian atas perkerajaan dar: kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n Dekan
Pembantu Dekan I


Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123995121001



Lampiran J**Biodata Mahasiswa**

Endang Hanifiah dilahirkan di Sobo Banyuwangi Jawa Timur tanggal 06 Mei 1994, anak kedua dari 4 bersaudara, pasangan bapak Drs. Suhalik dan Ibu Lilis Suryani. Taman Kanak-kanak diselesaikan pada tahun 2000 di TK Bayangkari Kabupaten Banyuwangi, Pendidikan dasar diselesaikan pada tahun 2006 di SDN 1 GIRI Kecamatan Giri Kabupaten Banyuwangi, SMP Tahun 2009 di MTs N Banyuwangi 1 Kecamatan Giri Kabupaten Banyuwangi, sedangkan SMA diselesaikan pada tahun 2012 di SMA N 1 GIRI di Kecamatan Giri Kabupaten Banyuwangi. Pendidikan berikutnya ditempuh di Universitas Jember mulai tahun 2012 hingga tamat sarjana tahun 2017 dalam prodi Pendidikan Luar Sekolah.

Penulis, 19 Juni 2017

Endang Hanifiah