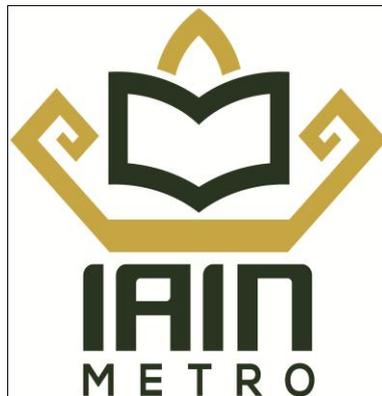


SKRIPSI
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA
KECAMATAN METRO UTARA

Oleh :
RAHAYU KURNIASIH
NPM. 1601030044



Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA
KECAMATAN METRO UTARA**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan sebagai Syarat Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :
RAHAYU KURNIASIH
NPM. 1601030044

Pembimbing 1 : Nindia Yuliwulandana, M.Pd.

Pembimbing 2 : Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

Nama : RAHAYU KURNIASIH

Npm : 1601030044

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan.

Pembimbing I



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.
NIP. 197007211999031003

Metro, November 2020
Pembimbing II



Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 198810192015032008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.idE-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Sidang Munaqosyah**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi Penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : **RAHAYU KURNIASIH**
NPM : 1601030044
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Metro, November 2020

Pembimbing I

H. Nindia Yulwulandana, M.Pd.
NIP. 197007211999031003

Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 198810192015032008

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-0260/In-28-10/PP-00-9/10/2021

Proposal dengan judul **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA KECAMATAN METRO UTARA**, yang disusun Oleh: Rahayu Kurniasih, NPM: 1601030044, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin, 28 Desember 2020.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.

Penguji I : Dr. Ida Umami, M.Pd. Kons

penguji II : Uswatun Hasanah, M.Pd. I

Sekretaris : Andree Tiono K, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Akla, M.Pd
NIP. 19691008200003 2 005

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA KECAMATAN METRO UTARA

Oleh
Rahayu Kurniasih
NPM: 1601030044

Pendidikan berkewajiban mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Terutama pada aspek kognitif anak melalui Implementasi Permainan Tradisional Congklak. Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dalam pengembangan kognitif, 2) faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kognitif di taman kanak-kanak tiara persada kecamatan metro utara?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi factor pendukung dan penghambat, Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada kecamatan metro utara melalui Permainan Congklak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, obeservasi, dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru kelas. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber, teknik analisa data menggunakan teknik analisis kualitatif.

Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi Permainan Tradisional Congklak, faktor yang mendukung seperti sarana prasarana, sedangkan faktor penghambatnya ialah kesulitan dalam berinovasi dan mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada sudah cukup baik. Upaya yang dilakukan pendidik dalam mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan media permainan tradisional congklak mempermudah pendidik dalam menyampaikan ilmu dengan peserta didik. dengan demikian pendidik dapat melihat kemampuan kognitif anak. Adapun kesulitan yang ada yaitu apabila terdapat beberapa anak yang kurang mampu

bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran serta memakan waktu yang lebih lama.

Kata Kunci: *Pengembangan Kognitif, Permainan Tradisional Congklak*

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan daftar pustaka.

Metro, Desember 2020

Yang menyatakan



Rahayu Kurniasih

NPM 1601030044

HALAMAN MOTTO

يَبْنِي أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا
يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Hai anak-anakku, pergilah kamu, Maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir". (Qs. Yusuf:87)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bissmillahirrohmanirrohim.....

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa syukur saya, saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidup saya orang yang sangat berarti buat saya, yang separuh kebahagiaan saya ada pada senyum mereka serta tawa mereka, yakni:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Sumilan dan Ibu Suminten, terima kasih atas segala jerih payah perjuangan membesarkan saya, limpahan kasih sayang yang sampai saat ini masih terasa mengiringi langkah kesuksesanku. Limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga selalu engkau berikan untuk saya serta semua perjuangan kalian semoga Allah SWT memberikan umur yang panjang untuk kalian.
2. Mbakku Yulianti serta masku Desianto tersayang yang selalu memberikan semangat, dan dorongan kepadaku dalam menyelesaikan study ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan untuk kita semua dalam menggapai cita-cita.
3. Untuk sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat serta memotivasiku hingga saat ini, yang selalu memberi inspirasi, do'a serta semangat, dan mengajarkan betapa pentingnya tanpa harus menunda-nunda dan menyia-nyiakan waktu dalam menyelesaikan sesuatu.
4. Saya ucapkan banyak terimakasih untuk teman seperjuangan serta teman-teman PIAUD angkatan 16.
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Sehingga saya selaku penulis dapat menyelesaikan Skripsi tentang “*Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Tiara Persada*”. Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini penulis telah menerima banyak bantuan dari:

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Akla, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dian Eka Priyantoro, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Nindia Yuliwulandana, M.Pd. selaku Pembimbing I.
5. Uswatun Hasanah, M.Pd.I. selaku Pembimbing 2.

Yang telah memberikan pengarahan demi terselenggaranya skripsi ini. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasa, ataupun penulisannya. Maka dari itu, saya mengharapkan kritik dan saran guna menjadi acuan dalam bekal pengalaman bagi saya untuk lebih baik di masa yang akan datang.

Metro, Desember 2020



RAHAYU KURNIASIH
NPM:1601030044

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PESETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pertanyaan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian	8
D. Penelitian Relevan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perkembangan Kognitif	
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	
B. Permainan Tradisional Congklak	
1. Pengertian Permainan Tradisional Congklak	
2. Cara-cara Permainan Tradisional Congklak	
3. Manfaat Permainan Tradisional Congklak	
4. Aspek-aspek Alat Permainan Tradisional Tradisional Congklak.	

C. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak	29
---	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian	31
B. Sumber Data.....	32
C. Teknik Pengumpulan data	33
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	34
E. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum	37
1. Sejarah Berdirinya TK Tiara Persada Banjarsari	37
2. Visi dan Misi TK Tiara Persada	37
3. Situasi dan Kondisi TK Tiara Persada Sekolah.....	38
4. Sarana dan Prasarana TK Tiara Persada.....	39
5. Data Pendidik TK Tiara Persada	39
6. Data Peserta Didik TK Tiara Persada.....	40
7. Struktur Organisasi TK Tiara Persada.....	41
8. Denah Lokasi TK Tiara Persada.....	43
B. Temuan Khusus	43
1. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif di TK Tiara Persada Kecamatan Metro Utara	43
2. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Pengembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara	48
C. Pembahasan	51

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	54
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan alat permainan tradisional dan modern.
Tabel 2.2	Tahap Perkembangan Kognitif Piaget.
Tabel 4.1	Identitas TK Tiara Persada.
Tabel 4.2	Sarana Dan Prasarana TK Tiara Persada.
Tabel 4.3	Data Pendidik TK Tiara Persada.
Table 4.4	Data Peserta Didik TK Tiara Persada.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1** Struktur Organisasi TK Tiara Persada
- Gambar 4.2** Denah Lokasi TK Tiara Persada

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Nama Peserta Didik TK Tiara Persada
Lampiran 2	Data Nama Pendidik TK Tiara Persada
Lampiran 3	Rencana Program Pembelajaran Harian
Lampiran 4	Rencana Program Pembelajaran Mingguan
Lampiran 5	Outline
Lampiran 6	Alat Pengumpulan Data (APD)
Lampiran 7	Surat Izin Prasurey
Lampiran 8	Surat Balasan Prasurey
Lampiran 9	Surat Bimbingan Skripsi
Lampiran 10	Surat Tugas
Lampiran 11	Surat Izin Research
Lampiran 12	Surat Balasan Izin Research
Lampiran 13	Surat Keterangan Bebas Pustaka
Lampiran 14	Kartu Konsultasi Skripsi
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 16	Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia negeri yang amat kaya ragam budaya serta hal-hal yang sangat menarik, sentuhan-sentuhan kearifan lokalnya tidak hanya tercermin dalam berbagai kerajinan tetapi juga tervisualisasikan dalam berbagai budaya social, jika dikupas satu persatu mengenai kultur permainan tradisional, permainan-permainan itu amat sangat memiliki arti yang dalam. Keberagaman Indonesia begitu luas hingga permainan tradisionalpun bercabang luar biasa salah satunya permainan tradisional congklak, boleh jadi suatu permainan-permainan tradisional ini akan diadopsi kedalam permainan virtual. Maraknya permainan modern, menggiring masyarakat untuk melupakan permainan tradisional, maka dari itu penulis berharap masyarakat antusias dalam mengembangkan permainan tradisional dan selalu berkreatif agar anak-anak senang terhadap berbagai macam permainan tradisional.¹

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan dapat dibaca dalam firman Allah sebagai berikut :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِأَبْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ

الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٧﴾

¹ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta Timur: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014). Hlm 5

Artinya: Dan (Ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar" .(QS. AL-Lukman:13)²

Pendidikan yaitu suatu proses dengan menggunakan suatu metode tertentu sehingga seseorang dapat memperoleh atau mendapatkan pengetahuan, pemahaman serta cara bertingkah laku yang sesuai kebutuhan.³ Bisa juga pendidikan berarti suatu proses perubahan sikap serta tata laku seseorang atau kelompok untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran serta pelatihan.⁴

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan TPA, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.⁵ PAUD yaitu peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik yang berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, social emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian.⁶

Pada usia yang sangat dini, mereka merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat untuk kehidupannya dimasa yang akan datang. Tahapan perkembangan anak

² QS.AL-Luqman (21):13

³Muhibbin Syah, "*Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010). Hlm 10

⁴ Uswatun Hasanah, "*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*", Jurnal Pendidikan Anak, VOL 5, Edisi 1, Juni 2016, Hlm 717

⁵Ratna Juita, "*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*", Jurnal Pesona PAUD Vol. 1 No. 1, 2012.

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016). Hlm 3

menarik apabila diperhatikan, anak sudah mulai beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya sejak bayi.⁷ Perkembangan kognitif berkaitan dengan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.⁸ Dalam mewujudkan manusia yang berkualitas maka pemerintah menyelenggarakan beragam pelayanan pendidikan, baik dari jenisnya, jalur maupun jenjang salah satunya adalah pendidikan anak usia dini.⁹

Jadi pendidikan anak usia dini yaitu suatu jenjang pendidikan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar yang merupakan sebuah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan anak serta perkembangan anak-anak.

⁷ Jamak Ma`Mur, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), Hlm 14.

⁸ Lia Ricka Pratama, *Perkembangan Anak* (Lampung: CV. LADUNY ALIFATAMA, 2017). Hlm 22

⁹ Khadijah, "*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*", (Medan: Perdana Publishing: 2016). Hlm 1

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan persyaratan mengikuti pendidikan dasar”.¹⁰

Penulis menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini yaitu suatu upaya yang dilakukan melalui pembenaan rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun. Pendidikan anak usia dini ini bertujuan agar bisa membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Bermain yaitu serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang, apapun disebut sebagai bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hari.¹¹ Bermain dan anak bisa disebut suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan suatu kebutuhan anak yang harus terpenuhi. kenapa bisa dibilang satu kesatuan atau harus terpenuhi, karena dunia anak yaitu bermain sambil belajar.¹²

Dengan demikian, maka permainan atau bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Karena pada masanya anak-anak yaitu belajar sambil bermain, yang terpenting anak merasa senang dengan permainan yang

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No.20 Tahun 2003) Dan Peraturan Pelaksanaannya* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), Hlm 4

¹¹ M.Fadillah, *Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Pt Fajar Interpratama. 2017). H 6

¹² Mohammad Fauziddin, “*Pembelajaran Paud Bermain Cerita Dan Menyanyi Secara Ilmiah*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), Hlm 6

dilakukannya, serta anak tidak terlalu memperdulikan hasil akhir yang mereka dapatkan asalkan mereka senang melakukannya.

Permainan tradisional yaitu segala bentuk permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Bentuk alat permainan tradisional ini jika dilihat pada masa sekarang masa yang dimana anak bahkan tidak mengetahui apa itu permainan tradisional permainan yang lebih terkesan kampung karena hanya bisa dijumpai di kampung-kampung ataupun bisa dibidang di desa-desa tepatnya dipedalaman.¹³ Jadi permainan tradisional yaitu suatu kegiatan bermain anak-anak yang dilakukan dari zaman dahulu. Permainan tradisional sangatlah memiliki manfaat yang tersimpan didalamnya serta memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai sejarah didaerah atau budaya tertentu yang didalamnya terdapat nilai-nilai kemanusiaan serta tidak merupakan dari hasil sebuah industry atau pabrik.¹⁴ Penulis menjelaskan bahwa permainan tradisional sebagai permainan tradisional yang khas di Indonesia, permainan ini juga mampu membuat anak melatih kesabaran yang permainan tersebut jalan secara beriringan serta bergantian dengan yang lainnya kemudian permainan ini juga mampu meningkatkan kognitif anak.

¹³ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017). Hlm 102

¹⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malanng, 2017). Hlm 6

Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yang berarti semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.¹⁵ Perkembangan kognitif yaitu perkembangan pikiran yang menggunakan bagian dari otak yang dipakai untuk mempertimbangkan, mengetahui dan memahami sesuatu.¹⁶

Pada saat *prasurey* penulis melihat kemampuan kognitif anak kurang berkembang, hanya terdapat beberapa peserta didik saja yang mampu menjawab pertanyaan pendidik. Ketika anak sudah masuk kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat diberi pembelajaran serta proses pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak menghafal informasi saja, anakpun dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Pembelajaran yang seperti itu kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu berbagai aturan-aturan yang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak mulai bermunculan, sehingga dapat mengurangi kebebasan dalam berkreasi dan mengekspresikan diri. Pentingnya seorang pendidik memberikan stimulus pada peserta didik guna mengukur perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara oleh Wali Kelas kelompok B di kelas di Kelas B TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2020/2021. Permainan

¹⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). Hlm 103

¹⁶ Lia Ricka Pratama, *Perkembangan Anak* (Lampung: Cv. Laduny Alifatma, 2017). Hlm

tradisional congklak sudah dilakukan oleh pendidik di TK Tiara Persada tersebut. Namun, anak-anak mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang tepat yang dilakukan oleh pendidik didalam pembelajarannya, sehingga anak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas yang monoton dan tidak termotivasi untuk belajar. Sehingga, penulis mencoba melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan melakukan pembelajarannya di luar kelas melalui permainan tradisional congklak. Kemudian, sewaktu permainan di mulai, anak-anak langsung antusias untuk menyusun kembali, akan tetapi dari 14 anak yang ikut bermain hanya 10 anak yang bisa menyelesaikan permainan tradisional congklak, 4 anak yang lainnya selesai dengan bantuan pendidik bahkan ada yang tidak mau menyelesaikan permainan congklak jadi, guru harus membantu untuk menyelesaikan permainan. Hasil dari wawancara guru kelas B yaitu Ibu Tuti Rahayu S.Pd bahwa anak yang bisa menyelesaikan permainan sudah pernah atau sering bermain, sedangkan anak yang dibantu dan tidak menyelesaikan belum pernah bisa dibilang belum mengetahui apa itu permainan congklak.¹⁷

Pada saat melakukan observasi dikelas anak yang bisa menyelesaikan permainan sangat senang sekali dan anak yang tidak bisa menyelesaikannya ikut merasa senang karena sudah mengetahui permainan itu seperti apa dan bisa memainkannya walaupun dibantu guru. Beberapa penyebab yang membuat kognitif anak tidak berkembang dengan baik yaitu: kurangnya

¹⁷ Wawancara Dengan Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Guru Kelas Sekaligus Wali Kelas B DI TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

semangat anak dalam belajar/kurangnya rasa ingin tau pada anak dalam mengenal suatu hal yang baru, guru kurang memanfaatkan media yang ada, serta guru kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran atau penyampaian saat bermain.

Melalui permainan tradisional congklak guru dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan meningkatkan kognitif anak yang merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang dapat terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Fungsi dari permainan tradisional congklak yaitu mengenalkan berhitung terhadap anak, dan melatih motorik halus.

Berdasarkan penjelasan tersebut, saya sebagai penulis berharap dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan kognitif anak dalam pengenalan angka serta lambang bilangan.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Tiara Persada?

2. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Tiara Persada?

3. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Tiara Persada.
- b. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Tiara Persada.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Perkembangan kognitif melalui permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak serta agar anak aktif dan cerdas dalam kemampuan kognitif didalam maupun diluar pembelajaran. Kemudian untuk menambah wawasan dalam berhitung sambil bermain.

b. Secara Praktis

Penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan pengetahuan baik untuk penulis sendiri maupun untuk yang membaca tentang Apakah melalui Permainan dapat Meningkatkan kognitif Anak.

4. Penelitian Relevan

Beberapa kutipan hasil penelitian yang telah lalu terkait diantaranya:

1. Tini Ratnasari dan Komala menemukan hasil penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran yang dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih kurang dan dilakukan dengan cara yang klasikal. Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di PAUD dapat menggunakan berbagai macam media yang menarik bagi anak, mudah dimainkan dan menimbulkan rasa senang ketika anak memainkannya. Media modifikasi dipilih oleh peneliti guna mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini di PAUD. Penggunaan media ini sangat mudah dilakukan oleh anak. Dalam permainan ini bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak, namun juga anak dapat berinteraksi sosial.¹⁸
2. Ratna Widyanti menemukan hasil penelitiannya bahwa penerapan permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sampai 82%. Kemudian, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)¹⁹
3. Hasil temuan dari Santi dan Muhammad Yusri Bachtiar ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional congklak di Taman Kanak-Kanak Yustikarina

¹⁸ Tini Ratnasari Dan Komala, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Media Modifikasi Di Paud*, Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), Vol.3, No.1, Januari 2020. Hlm 1

¹⁹ Ratna Widyanti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B Di Tk Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester Ii Ta 2013/2014*, (Surakarta; Universitas Muhammadiyah, 2014) Hlm 1

Kabupaten Bantaeng, fokus penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak dan permainan tradisional congklak. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B1 dengan jumlah 12 anak laki-laki dan 2 perempuan. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aktivitas guru dan data aktivitas anak. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak.²⁰

4. Hasil temuan dari Indra lacksana ini bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang semakin canggih dan maju memberikan dampak positif serta negatif bagi perkembangan anak, anak akan lebih tertarik dengan teknologi yang modern daripada hal yang berbau tradisional, alhasil teknologi tersebut membuat anak yang bersifat kearifan local memberikan perhatian besar dalam membangun dan menguatkan karakter anak.²¹
5. Selanjutnya hasil temuan dari Vera Heryanti ini Bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui tindakan observasi, dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus satu kali pertemuan. Hasil penelitian

²⁰ Santi Dan Muhammad Yusri Bachtiar, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*, Makassar; Universitas Negeri Makassar, Vol 6, 1, 2020. Hlm 1

²¹ Indra Lacksana, "Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah" 33 (Desember 2017) hlm 109–16.

membuktikan bahwa dengan bermain tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dalam melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan di setiap siklus.²²

Berdasarkan dari penelitian di atas maka dapat saya simpulkan bahwa kelima penelitian ini memiliki kesamaan seperti penelitian saya dengan menggunakan permainan tradisional . Akan tetapi yang berbeda dari penelitian kami ialah perkembangannya, yaitu antar berhitung serta mengembangkan kognitif. Sedangkan dari penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat “meningkatkan Kognitif anak di TK Tiara Persada dalam permainan tradisional ” anak akan tertarik dalam pembelajaran dikelas, serta anak tidak akan merasakan bosan dalam pembelajaran dengan permainan tradisional akan meningkatkan kognitif anak melalui permainan yang akan saya terapkan didalam pembelajaran.

²² Vera Heryanti, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)” (Bengkulu, Universitas Bengkulu, 2014). Hlm 1

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Sebagai suatu lembaga pendidikan prasekolah tugas utama TK yaitu mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap serta keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya disekolah. Kemudian aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak pada setiap tahap perkembangannya, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif.²³ Kognitif suatu proses berfikir, yaitu suatu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau suatu peristiwa.²⁴

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau serupa dengan *knowing*, yang memiliki arti mengetahui. *Cognition* dalam arti yang luas memiliki arti yakni kemampuan berpikir atau belajar untuk mempelajari konsep baru dengan menggunakan keterampilan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.²⁵ Untuk mengasah kemampuan berhitung anak dalam

²³ Deska Alvisari, *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Tunas Harapan Didesa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung*, (Waykanan;UIN Raden Intan Lampung, 2017) Hlm 7

²⁴ Uswatun Hasanah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018) Hlm 22

²⁵ Khadijah, “*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*”,(Medan: Perdana Publishing: 2016) Hlm 31.

permainan congklak maka dapat dikembangkan dengan memberikan biji dalam jumlah yang berbeda-beda setiap melewati lumbung.²⁶

Perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.

**Tabel 2.1 Tentang
Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget.²⁷**

Tahap	Usia/Tahun	Gambaran
<i>Sensorimotor</i>	0-2	Bayi bergerak dari tindakan reflex instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik
<i>Preoperational</i>	2-7	Anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.
<i>Concrete operational</i>	7-11	Pada saat itu anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-

²⁶ Uswatun Hasanah, *Permainan Tradisional Dan Permainan Modern Untuk Anak Usia Dini* (Lampung: Cv. Iqro, 2019).

²⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). Hlm 46

		bentuk yang berbeda.
<i>Formal</i> <i>operational</i>	11-15	Anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran lebih idealistic

Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak, diperlukan peran aktif dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu anak-anak perlu mengembangkan berbagai cara berpikir yang aktif seperti: mampu mendengarkan secara teliti, mampu membuat pertanyaan-pertanyaan, mampu memperhatikan perbedaan serta persamaan.²⁸

Kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif ini berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide dan belajar.²⁹

Pekembangan kognitif sangat diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, yang dilakukan dengan rasa, meraba, ataupun dengan di cium melalui panca indera yang dimilikinya. Kemudian agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera secara abstraknya sehingga dengan pengetahuannya yang didapat tersebut berguna bagi kehidupannya.

Penulis menjelaskan bahwa perkembangan kognitif yaitu suatu kemampuan anak untuk berpikir, yang dimaksud disini yaitu kemampuan

²⁸ Desmita. Hlm 162

²⁹Uswatun Hasanah Dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Depok; PT Rajagrafindo Persada, 2018) Hlm 23

anak-anak untuk menghubungkan sesuatu, menilai sesuatu, serta anak mempertimbangkan suatu kejadian ataupun peristiwa.

Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai dengan strategi untuk mengorganisir lingkungan dan strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. Kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisir pengalaman mereka. Perkembangan kognitif yaitu suatu proses dimana individu dapat meningkatkan sebuah kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kemudian kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk mulai berfikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah.³⁰

Dari beberapa pendapat diatas penulis menjelaskan perkembangan kognitif anak akan menghasilkan kemajuan besar dalam enam tahun pertama, maka dari itu libatkanlah sebagai orang tua dalam mengembangkan kognitif anak. Karena hal ini akan sangat mendukung perkembangan anak-anak selangkah lebih maju serta pendekatan yang disarankan yaitu melibatkan sanak dalam memahami dirinya sendiri. Karena hal ini kelak akan menentukan keberhasilannya di masa yang akan datang.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sebagian besar psikologi terutama kognitivistis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia

³⁰ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; Penerbit Gava Media, 2018), Hlm 44

mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, meyakini kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan.³¹

kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar. Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.
- 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016). Hlm 30-39

b. Karakteristik tahap pra operasional

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:³²

- 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkahlaku berikut ini:
 - a) Berfikir imajinatif.
 - b) Berbahasa egosentris.
 - c) Memiliki aku yang tinggi.
 - d) Menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi
 - e) Perkembangan bahasa mulai pesat

c. Karakteristik Tahap operasional konkret

Tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya

³² Khadijah. Hlm 30-39

sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.³³

Dengan demikian, karakteristik-karakteristik yang dikemukakan di atas dapat dijadikan pedoman bagi orang tua/guru dalam melihat perkembangan kognitif anak dari tahap-ketahap pada setiap perkembangannya. Sehingga dapat diketahui apakah anak tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif yang optimal atau belum?. Untuk menghindari keterlambatan perkembangan anak tersebut, maka orang tua/guru dapat melakukan berbagai kegiatan stimulasi atau perangsangan pada anak agar mencapai tingkat perkembangan yang wajar. Setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah: 1) kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain. 2) kemampuan *reversibility*; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih

³³ Khadijah. Hlm 30-39

besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil,
3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak.

3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu:³⁴

a. Faktor hereditas (keturunan)

Teori hereditas atau *nativisme* yang dilapori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa sebuah potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula Rasa*, kemudian perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

c. Faktor kematangan

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

³⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012). Hlm 60

d. Faktor pembentukan

Faktor ini yaitu segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan ini dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) serta pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar), sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Faktor ini dapat mengarahkan perbuatan kepada sesuatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat serta lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai suatu potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih. Bakat seseorang akan mempengaruhi kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat untuk mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yang berarti keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan suatu masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.³⁵

³⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Hlm 60

Dengan demikian, penulis menjelaskan faktor yang paling berpengaruh dalam mengembangkan kognitif anak yaitu faktor lingkungan. Karena, banyak orang lain yang karirnya atau hal lainnya sukses yang salah satunya berasal dari lingkungan mereka, karena faktor lingkungan berpengaruh dalam halnya karir seseorang agar lebih maju dan lebih sukses, dari lingkungan ia akan bersosialisasi serta akan menjadikan pengalaman bagaimana menjadi pribadi yang lebih baik, bisa dibilang lingkungan yang baik akan menjadikannya lebih baik begitupun sebaliknya.

B. Permainan Tradisional Congklak

1. Pengertian Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional di era sekarang hampir saja punah jika tidak di lestarikan lagi, permainan tradisional sebagai salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di seluruh penjuru nusantara. Terutama untuk mereka yang saat ini tinggal diperkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tidak mengenali permainan tradisional salah satunya permainan tradisional congklak, penulis sangat menyayangkan dengan permainan yang hampir saja tidak dikenali oleh anak di era sekarang. Karena permainan tradisional ini sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan suatu manfaat untuk perkembangan fisik serta mental anak, permainan tradisional ini memiliki banyak sekali manfaat baik itu untuk perkembangan anak karena fisik dan

emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi perkembangannya.

Sebagian besar orang dewasa menganggap bahwa bermain adalah sebagai rekreasi, sesuatu yang dilakukan untuk kesenangan melepas lelah, serta selalu dianggap hal yang remeh. Tetapi, bagi anak-anak, permainan merupakan sebagai cara untuk mencoba serta menemukan dunia di sekitar mereka. Kemudian anak-anak bermain dengan mainan mereka yang dibeli oleh orang tuanya, bisa juga dengan pakaian mereka, tangan mereka, suara ayam atau burung dan masih banyak lagi.³⁶

Permainan tradisional sebagai suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua permainan yang berkembang serta dimainkan anak-anak dilingkungan masyarakat umum guna menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.³⁷ Keberagaman Indonesia begitu luas hingga permainan tradisional pun bercabang luar biasa. Boleh jadi suatu saat permainan tradisional ini akan diadopsi ke dalam permainan virtual.³⁸ Jadi bermain itu sangatlah penting bagi dunia anak, karena belajar sambil bermain yang akan anak-anak sukai serta anak akan tertarik dalam setiap pembelajaran yang akan diberikan. Mengingat bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan dan mengasyikkan, sampai-sampai dapat menjadikan seseorang terlena. Sehingga Allah berfirman:

³⁶Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; Penerbit Gava Media, 2018), Hlm 52

³⁷Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (DIVA Press, 2016). Hlm 47

³⁸Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta; Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014) Hlm 5

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ^{٣٩}
 أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka Tidakkah kamu memahaminya?³⁹

Alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana yang ada dilingkungan sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, yang bersifat kognisi, social-emosional, fisik motorik, serta bahasa.⁴⁰ Persamaan dan perbedaan permainan tradisional dengan olahraga yaitu perbedaan yang mendasar bahwa pada permainan tradisional aturan yang lebih fleksibel atau bisa berubah dengan kebutuhan zaman, sedangkan dengan olahraga meskipun aturan bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas dalam penerapannya.⁴¹

Pada permainan tradisional banyak hal yang bisa dikembangkan dan dieksplorasi. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengajarkan berhitung adalah permainan. Permainan

³⁹ QS. Al-An'am (6):32

⁴⁰ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017). Hlm

⁴¹ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017). Hlm 6

yang melibatkan dua orang ini mengajarkan anak untuk bersikap sportif karena permainan ini bersifat kompetitif.

Jadi penulis menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah sebuah permainan yang dimainkan anak-anak pada zaman dahulu, permainan tradisional memiliki aturan-aturan tertentu guna untuk mendapatkan kesenangan ataupun kegembiraan anak. Dikaman modern seperti sekarang ini permainan tradisional hamper terkalahkan oleh permainan modern saat ini bahkan anak-anak sekarang lebih tertarik pada permainan yang ada dalam *handphone* ataupun *gadget*.

Permainan ialah permainan yang dapat mengembangkan konsep matematika pada anak yakni mengenal konsep bilangan. Bermain atau yang lebih terkenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah terkenal di masyarakat kita. sendiri pada jaman dulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan - kiri sebanyak tujuh lubang dan dua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo. Permainan dalam bahasa bali disebut dengan *maciwa*, namun berbeda dengan permainan pada umumnya, *maciwa* hanya menggunakan empat lubang.⁴²

Dibuku pendidikan karakter melalui permainan tradisional menjelaskan bahwa Dakon berasal dari kata daku atau saya, yang mengesankan penonjolan ego. Yang merupakan contoh terbaik dari

⁴²Martiana Musdalifah Dkk, "Pengaruh Permainan Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim", E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016, Hlm 7

permainan tradisional yang *non kompetitif*. Permainan ini bertujuan untuk menghibur melalui hubungan timbal balik yang bersifat menenangkan daripada merangsang sebuah persaingan ilusi.⁴³

Permainan dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan dan memainkannya sesuai dengan peraturan yang telah disepakati. Salah seorang pemain memulai permainan dengan mengambil biji terlebih dahulu kemudian mengisinya pada setiap lubang papan . Sampai pada lubang yang tidak berisi dengan biji, maka pemain digantikan. Hal tersebut dilakukan terus menerus sampai biji habis. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak memiliki biji. Melalui permainan modifikasi anak bukan hanya mengenal konsep bilangan namun anak juga dapat membedakan banyak dan sedikit, anak juga dapat menghubungkan benda dengan jumlah bilangan. Permainan ini memudahkan anak untuk belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan.⁴⁴

Permainan tradisional congklak dapat dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh indonesia. Adapun nama lain yang sering disebut dengan dakon atau dhakonan. Permainan tersebut dapat dilakukan oleh dua orang.⁴⁵ permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi

⁴³ Novita Kurniasih Dkk, *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional*, (Metro Lampung; CV IQRO; 2019), Hlm 19

⁴⁴ Tini Ratnasari Dan Komala, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Media Modifikasi Di Paud*, Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), Vol.3, No.1, Januari 2020. Hlm 2

⁴⁵ Julie Indah Rini, *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*, (Jakarta Barat; Multi Kreasi Satu Delapan, 2010) Hlm 21

waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut.⁴⁶

Congklak ataupun dakon yaitu sebuah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan ukuran cekung pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar dibagian tengah ujung kiri serta ujung kanan yang disebut sebagai lumbung.⁴⁷ Permainan tradisional congklak atau dakon mampu mengajarkan disiplin dan sportivitas dengan cara mengisi masing-masing lubang dengan biji-bijian. Permainan dhakon juga membutuhkan kecerdasan berhitung, permainan ini juga dapat melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran dan melatih ketelitian anak dalam memasukkan biji satu persatu hingga habis.⁴⁸

Kemudian penulis menjelaskan bahwa permainan congklak yaitu salah satu permainan yang ada di Indonesia sejak zaman dulu, juga adalah suatu aktivitas permainan yang menyenangkan kemudian membuat anak menjadi lebih tahu mengenai angka serta mampu mengembangkan kognitif anak.

2. Cara-cara Permainan Tradisional Congklak dan Manfaat Permainan Tradisional Congklak

Sebelum melakukan permainan, para pemain yang berjumlah dua orang membagi 14 anak lubang dan 2 lubang induk menjadi 2 bagian

⁴⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (PRENADAMEDIA GROUP, 2019).Hlm 1

⁴⁷ Uswatun Hasanah, *Permainan Tradisional Dan Permainan Modern Untuk Anak Usia Dini* (Lampung: CV. IQRO, 2019). Hlm 29

⁴⁸ Diah Rahmawati Dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain* (Solo: Tiga Serangkai, 2016). Hlm 60

sebagai rumahnya. Kemudian selanjutnya pemain melakukan kesepakatan untuk menentukan pemain yang menjalankan biji-bijinya pertama kali. Cara memainkan permainan tradisional congklak adalah dengan cara mengambil biji-bijian yang terletak di lubang sebelah kanan dan menjalankan biji-bijian tersebut ke arah kiri sampai biji terakhir jatuh ke lubang induk. Permainan akan berhenti jika sudah tidak ada biji-biji yang dijalankan di anak lubang, karena semua biji sudah terkumpul di lubang induk. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak di lubang induk miliknya. Permainan memiliki beberapa manfaat yaitu untuk melatih mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur, dan untuk melepaskan penat, untuk meningkatkan kognitif anak, memenuhi keingintahuan pada anak, Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi Selain itu permainan dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian.⁴⁹

Penulis menjelaskan bahwa permainan congklak yaitu suatu permainan yang ada sejak zaman dahulu, permainan tradisional juga mampu mengembangkan kemampuan anak usia dini, serta permainan tradisional tersebut merupakan cara yang alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.

⁴⁹ Prima Nataliya, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 03, No.02, Januari 2015 . Hlm 348

3. Perbedaan alat permainan tradisional dan modern

**Tabel 2. 1 Tentang Perbedaan
Alat Permainan Tradisional Dan Modern;**⁵⁰

No	Aspek	Tradisional	Modern
1.	Asal Pembuatan	Menggunakan alat seadanya.	Menggunakan teknologi yang lebih maju.
2.	Tujuan Pembuatan	Untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan.	Untuk mengembangkan berbagai potensi anak.
3.	Desain Bentuk	Masih manual dan sederhana terutama warna yang digunakan.	Bentuknya lebih rumit serta memiliki warna yang menarik.
4.	Bahan Yang Digunakan	Barang-barang yang ada dilingkungan sekitar yang mudah didapatkan serta perihal biaya jauh lebih murah.	Bahan yang digunakan berasal dari pabrik perihal biaya terbilang lebih mahal serta mengandung zat-zat kimia.
5.	Komposisi Warna	Sifatnya sangat sederhana karena menggunakan warna alami.	Menggunakan warna yang sangat menarik sehingga mengundang perhatian anak-anak.
6.	Biaya Pembuatan	Biayanya jauh lebih murah.	Biayanya jauh lebih mahal dengan APE Tradisional.
8.	Keawetan	Keawetan permainan ini relatif jika digunakan dengan baik dan menaati pedoman yang sudah ditentukan.	Jika digunakan dengan baik alat permainan yang digunakan akan jauh lebih awet namun jika digunakan dengan berlebih-lebihan dan seenaknya sendiri pasti akan cepat rusak.

Jadi aspek-aspek permainan tradisional maupun modern tersebut ada kelebihan serta kekurangannya masing-masing, salah satu kelebihan permainan tradisional yaitu biayanya yang sangat murah dan mudah dicari kemudian mampu mengembangkan kognitif anak serta membuat anak menjadi kreatif, begitu juga kekurangan permainan

⁵⁰ M.Fadillah, *Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Pt Fajar Interpratama. 2017). Hlm 103

tradisional dari segi warna terkadang sudah tidak menarik, serta membutuhkan lebih dari dua orang. Selanjutnya manfaat dari permainan modern antara lain yaitu dari segi warna terkadang warna dari permainan modern sudah sangat menarik dan juga lebih mudah cara memainkannya. Adapun kekurangan dari permainan modern salah satunya harus membutuhkan biaya yang mahal serta membuat anak menjadi pribadi yang selalu ingin menang.

C. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak

Perbedaan kemampuan kognitif setiap anak tentunya berbeda-beda, tergantung pada perkembangan dirinya. Ada yang perkembangannya sangat pesat dan adapula yang perkembangannya lambat karena mengalami hambatan.⁵¹ Implementasi permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini seperti diungkapkan salah satu ahli bahwa fungsi dari permainan tradisional seperti adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan keterampilan pada anak.⁵²

Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidikan dalam aktivitas proses pembelajaran baik didalam kelas maupun di luar kelas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan dan

⁵¹ Noor Rahmad Ali Dkk, *Perkembangan Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; Editie Pustaka, 2016) Hlm 22

⁵² Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Persana Mulia Sarana, 2012), Hlm 152

kompetensi yang diharapkan merupakan salah satu yang terpenting sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas. Media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat menyampaikan sebuah materi pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengingat media pembelajaran memiliki banyak manfaat.

Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk bisa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin ia capai. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar mengajar. Kemudian siswa akan mengarahkan perhatiannya terhadap materi pembelajaran, serta dengan penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan memberikan pengalaman belajar yang sama kepada siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian lapangan (*Field Research*) biasanya penelitian ini dilakukan secara sistematis, dengan mengambil data di lapangan, melalui wawancara, dokumentasi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara terperinci tentang latar belakang keadaan lingkungan saat ini dan interaksi lingkungan suatu unit social baik individu, kelompok lembaga maupun masyarakat.⁵³

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian lapangan yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meneliti hal yang terjadi didalam suatu lingkungan. Dalam hal ini lokasi yang akan di teliti berada di kelas B TK Tiara Persada Metro Utara.

2. Sifat penelitian

Dilihat dari Sifatnya, penelitian ini tergolong penelitian deskriptif yaitu suatu bentuk penelitian paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian

⁵³Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Ed. 2, Cet. Ke-24 (Jakarta: Rajawali Pers,2013) Hlm 80.

ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain.⁵⁴

Maka dengan dilakukannya penelitian, penulis dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang ada di lapangan dengan “Implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Tiara Persada ”

B. Sumber Data

Sumber data ialah salah satu yang paling penting dalam penelitian, karena jika salah dalam menggunakan atau memahami sumber data, maka data yang akan di dapatkan tidak tepat seperti apa yang di harapkan atau diinginkan. Oleh sebab itu, peneliti harus mampu memahami sumber data mana yang mesti digunakan dalam penelitiannya.⁵⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa sumber data, baik berupa data primer maupun data sekunder :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber yang pertama dimana sebuah data dihasilkan. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data, baik secara individu atau perorangan, misalnya wawancara yang di lakukan penulis. Sumber data primer diperoleh

⁵⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm 72

⁵⁵ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi : Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi , Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasara*, (Jakarta : Kencana 2013) Hlm 129.

langsung dari wali kelas, kepala sekolah atau wali murid dengan isitem wawancara kepada yang terkait.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang kedua setelah sumber data primer. Sumber data sekunder dilakukan untuk menarik kesimpulan atau bahkan mendapatkan pengetahuan tambahan yang berbeda dengan pengumpulan dan analisis data sebelumnya. Data ini diperoleh dari pihak yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian, tetapi ada kaitannya dengan objek penelitian. Seperti buku-buku, majalah, koran, makalah, artikel, jurnal dan lain sebagainya yang berhubungan dengan meningkatkan kognitif anak dalam permainan .

C. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan macam data yang diinginkan. Untuk memperoleh data tentang meningkatkan kognitif anak dalam permainan . Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpul data sebagai berikut⁵⁶ :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan cara mengamati gejala, fenomena, dan fakta berdasarkan pengalaman yang terkait dengan masalah penelitian. Hal yang diamati oleh penulis yaitu

⁵⁶Riduwan, “*Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*”.(Bandung: Alfabeta,2005), Hlm 72-77.

proses kegiatan menggunakan kegiatan bermain permaian untuk meningkatkan kognitif anak.

2. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pengalaman mendalam dari informan yakni guru. Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk tanya jawab kepada pendidik, kepala sekolah, atau bahkan wali murid

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi sering digunakan sebagai teknik utama dalam penelitian sejarah atau analisis teks. Dokumentasi tersebut terdiri dari data anak, data guru, profil sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan lembar evaluasi perkembangan anak.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data yaitu cara yang sedang dilakukan penulis untuk mengukur derajat kepercayaan (*creadibility*) dalam suatu proses pengumpulan data penelitian. Adapun teknik yang penulis gunakan dalam meneliti keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi itu sendiri dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁵⁷

Triangulasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. Hlm 240

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengulangi kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa narasumber. Menggunakan metode triangulasi sumber maka data yang dibutuhkan tidak hanya satu sumber saja tetapi berasal dari sumber-sumber lain yang terkait dengan sumber penelitian.⁵⁸ Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ialah tenaga kependidikan dan pendidik TK Tiara Persada

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contohnya seperti, data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi.⁵⁹ Maka dengan begitu data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek kembali dengan observasi atau dokumentasi. Jika dengan dua teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menggunakan triangulasi teknik. Dalam menggunakan teknik ini untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama terhadap teknik yang berbeda. Dalam teknik ini yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁵⁸ Bachtiar S.Bachri “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif”, Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, 55.

⁵⁹*Ibid.*, 56

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶⁰ Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dan hasil lapangan dan catatan data dokumentasi selama penelitian.

Analisis data kualitatif adalah sebuah proses sistematika yang bertujuan untuk menyeleksi, mengkategorikan, membandingkan dan menginterpretasi data untuk membangun suatu gambaran komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Proses dalam menganalisis data kualitatif berlangsung secara berulang dan terintegrasi ke dalam seluruh tahap penelitian. Analisis data dilakukan penulis sejak penelitian berlangsung hingga masa akhir pengumpulan data.

Analisis data dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan pada anak kelas B TK Tiara Persada. Jika hasil penelitian menunjukkan penurunan atau belum mencapai intervensi yang diharapkan, maka diadakan perencanaan kembali pada siklus berikutnya. Namun, jika hasil penelitian menunjukkan peningkatan atau telah mencapai standar yang telah ditentukan, maka penulis dan kolaborator

⁶⁰Sugiyono, Hlm 402.

mempunyai kesepakatan bahwa penelitian dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Berdirinya TK Tiara Persada Banjarsari

Taman Kanak-kanak TK Tiara Persada Banjarsari Kota metro terletak di jalan patimura RW. 10 Kelurahan banjarsari kecamatan Metro Utara kota metro provinsi Lampung. Jarak tempuh dari provinsi Lampung ke kota metro kurang lebih 45 km, sedangkan jarak tempuh dari bandara raden intan II Branti ke kota metro kurang lebih 25 km. Taman kanak-kanak Tiara Persada berada 4 kilometer dari pusat kantor pemerintah kota metro sedangkan dengan kantor kecamatan metro utara sekitar 750 meter, dan dengan puskesmas rawat inap banjarsari hanya sekitar 1 kilometer.

2. Visi dan Misi TK Tiara Persada

a. Visi Sekolah

TK Tiara Persada mempunyai visi atau gambaran masa depan sebagai berikut: “Meletakkan Fondasi Iman Ilmu dan Amal.”

b. Misi Sekolah

Berdasarkan visi tersebut, maka misi dari TK Tiara Persada sebagai berikut:

- 1) Membimbing Anak Didik Mengenal Esa-an Allah SWT.
- 2) Melatih Anak Didik Yang Berjiwa Social, Mandiri Dan Melestarikan Lingkungan Tetap Nyaman, Sejuk Dan Asri
- 3) Mempersiapkan Anak Didik Ke Jenjang Pendidikan Dasar.

3. Situasi dan Kondisi Sekolah

a. Identitas TK Tiara Persada Tahun Pelajaran 2020/2021

Tabel 4.1
Data Fasilitas TK Tiara Persada
Tahun Pelajaran 2020/2021

NO	Nama sekolah	TK TIARA PERSADA
1	Akta pendirian	Nomor 736 tanggal 26 juni 2013
2	Izin pendirian/izin operasional	Dinas Dikbudpora Kota Metro Nomor 150/KPTS/D3/2014 Tanggal 10 november 2014
3	Nomor pokok sekolah nasional	69894508
4	Nomor statistik sekoah	002126102010
5	Alamat sekolah	Jalan Patimura rw.10
6	Kelurahan	Banjarsari
7	Kecamatan	Metro Utara
8	Kabupaten/kota	Kota Metro
9	Provinsi	Lampung
10	Telepon	081226641502 – 081391440008
11	Email	asngat.dimyati20@gmail.com
12	Status sekolah	Swasta
13	Nomor pokok wajib pajak (NPWP)	77.740.405.5-321.000
14	Kepala Sekolah	Hj. Nurhasanah, S.Pd.

4. Sarana dan Prasarana TK Tiara Persada

TK Tiara Persada memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.2
Sarana Prasarana TK Tiara Persada
Tahun Pelajaran 2020/2021⁶¹

No	Jenis Fasilitas	Keterangan	Panjang	Lebar
1	Perpustakaan	Baik	5	5
2	Rk Kelas A1	Baik	6	7
3	Rk Kelas A2	Baik	6	7
4	Rk Kelas B	Baik	6	7
9	Ruang Kepala Sekolah	Baik	6	7
10	Ruang UKS	Sedang	7	4
11	Kamar mandi/ WC Guru	Baik	2	3
12	Kamar mandi / WC Siswa	Baik	2	3
13	Kamar mandi / WC Siswa	Baik	2	3
14	Mushola	Baik	6	4
15	Dapur	Baik	6	4
16	Aula	Baik	6	4
15	Halaman Bermain	Baik	30	40

⁶¹ Sumber Dokumen Data Fasilitas TK Tiara Persada 29 Banjarsari Metro T.P 2020/2021

5. Data Pendidik TK Tiara Persada

Tabel 4.3
Data Pendidik TK Tiara Persada
Tahun Pelajaran 2020/2021⁶²

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Drs. HM. Asngat Dimiyati	Ketua Lembaga/Komite	S1 Pendidikan
2	Hj. Nurhasanah, S.Pd	Kepala TK	S1 Pendidikan
3	Suhartati, S.Pd.I	Bendahara/Guru	S1 Pendidikan
4	Gustrimiana, S.Pd.I	Sekretaris/Guru	S1 Pendidikan
5	Tuti Rahayu, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
6	Sri Wahyuni, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
7	Siti Nurjanah	Guru	SMA Sederajat
8	Azahra Indah	Guru	SMA Sederajat

6. Data Peserta Didik TK Tiara Persada

Tabel 4.4
Data Peserta Didik TK Tiara Persada
Tahun Pelajaran 2020/2021⁶³

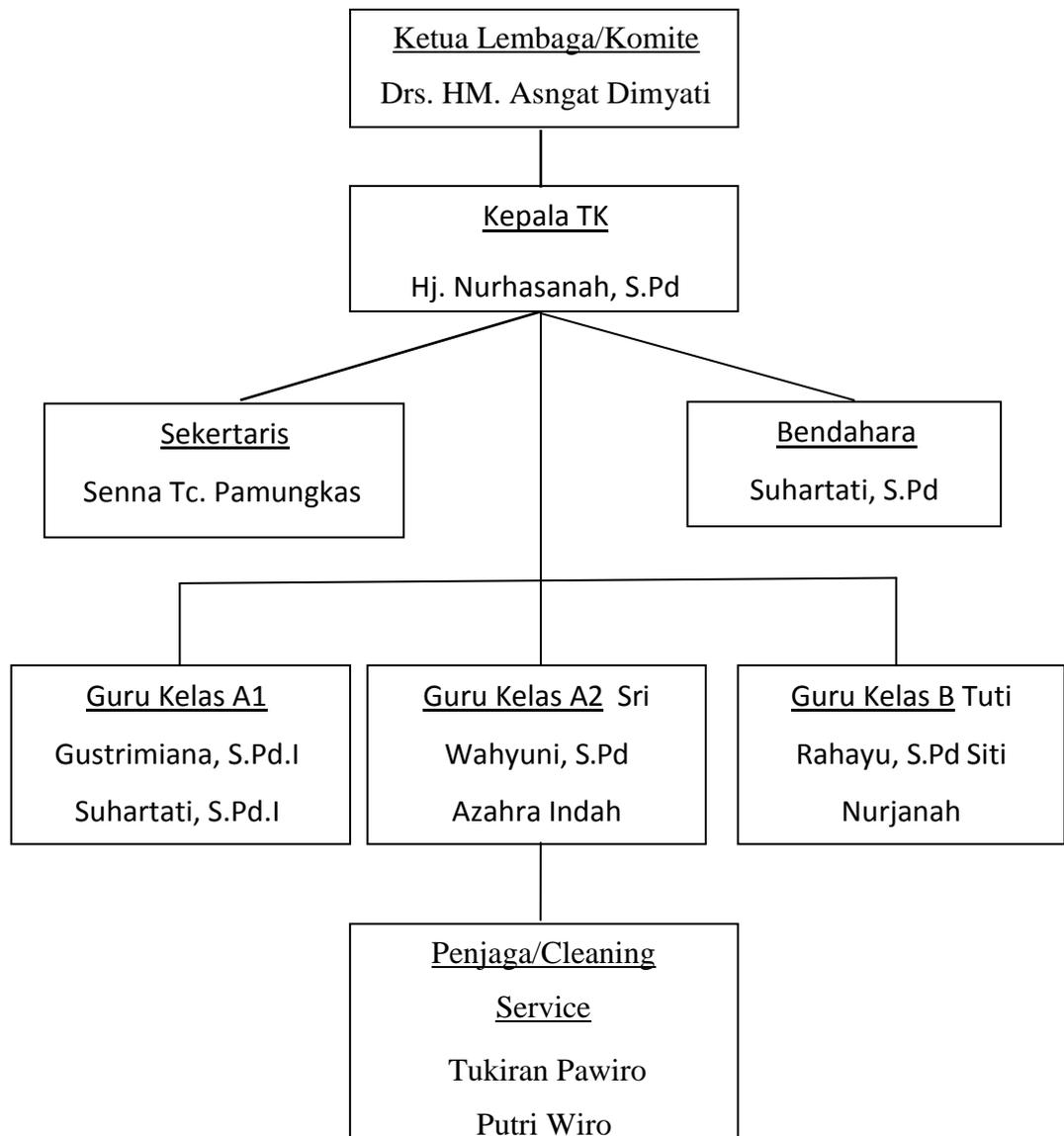
No	Kelas	Rombongan Belajar	Jumlah Siswa		
			Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas AI	1	7	8	15
2.	Kelas A2	1	2	4	6
3.	Kelas B	1	12	2	14
Jumlah			21	14	35

⁶² Hasil Dokumentasi Dan Wawancara Dengan TK Tiara Persada 29 Banjarsari Metro T.P 2020/2021

⁶³ Hasil Dokumentasi Dan Wawancara Dengan TK Tiara Persada 29 Banjarsari Metro T.P 2020/2021

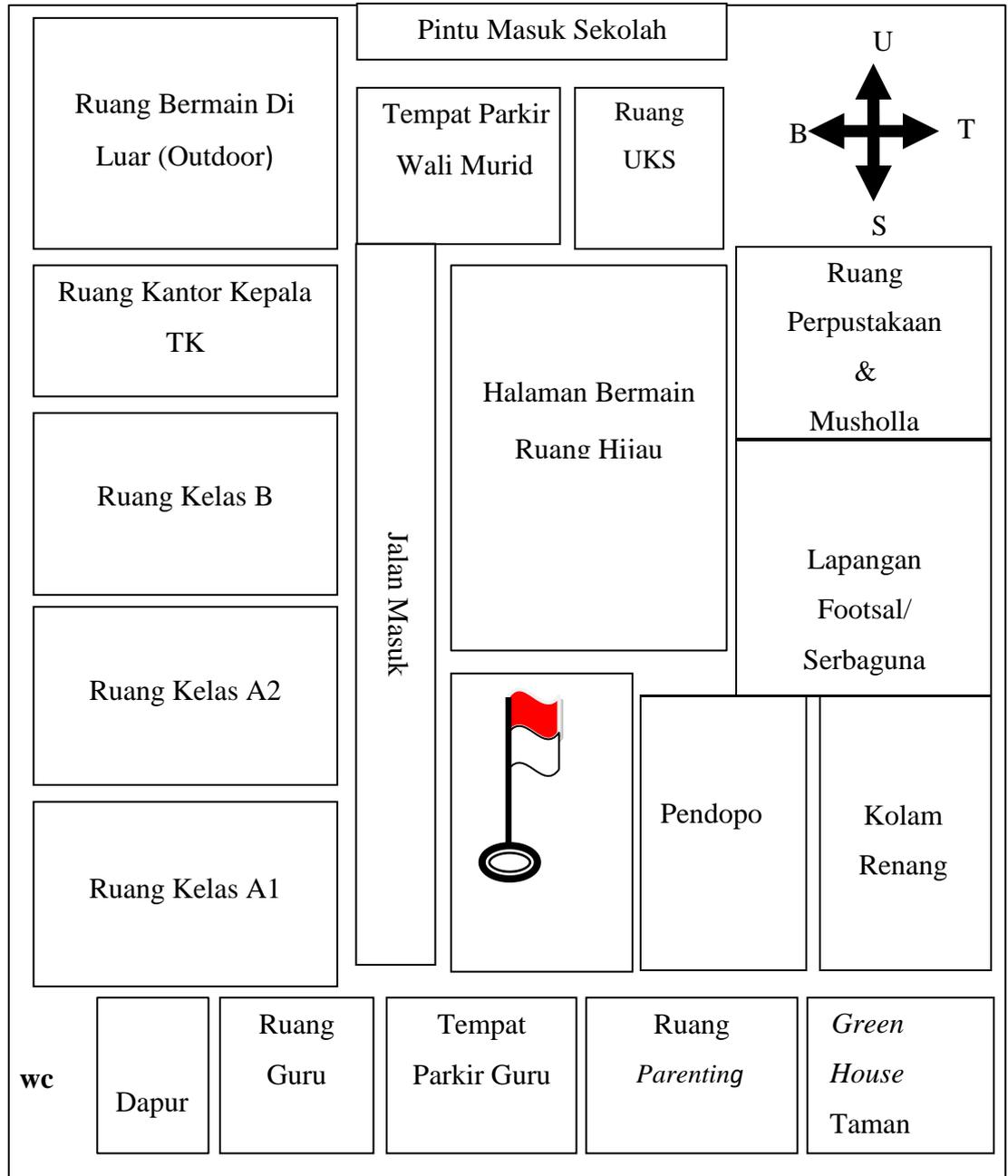
7. Struktur Organisasi TK Tiara Persada

Gambar 4.1
Struktur Organisasi TK Tiara Persada



8. Denah Lokasi TK Tiara Persada

Gambar 4.2
Denah Lokasi TK Tiara Persada



B. Temuan Khusus

1. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak di TK Tiara Persada

Dari beberapa aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif, dalam mengembangkan aspek tersebut anak melakukan kegiatan bermain yang dapat diberikan dan diperkenalkan untuk anak usia dini misalnya permainan tradisional congklak.

“ Perkembangan Kognitif usia 2-7 yaitu Anak mulai mengenal dengan beberapa simbol baik angka ataupun benda yang ada disekitar, anak menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik”.

Untuk mengembangkan kognitif anak banyak permainan serta kegiatan yang dapat diberikan dan diperkenalkan untuk anak usia dini misalnya permainan tradisional. Dari permainan tradisional tersebut nantinya bisa mengembangkan kognitif anak seperti yang telah diungkapkan oleh Ibu Hj. Nurhasanah selaku kepala sekolah TK Tiara Persada bahwa (W.01./F.1./A.1):

“Kemampuan kognitif anak di TK tiara Persada sudah baik khususnya untuk anak-anak usia 5-6 tahun, dengan dikenalkan dengan permainan tradisional seperti congklak diharapkan bisa mengembangkan kemampuan kognitif si anak. Tingkatan perkembangan anak-anak sangat berbeda-beda, sebagian anak yang masih masa perkembangannya biasanya hanya belum berani saja seperti ketika kegiatan bermain dimulai anak yang masih terlihat bingung malu untuk bertanya dan ragu-rau untuk memulai”⁶⁴.

⁶⁴ Wawancara Dengan Ibu Nurhasanah, S.Pd Kepala Sekolah TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

Hal senada diungkapkan oleh ibu Tri Rahayu selaku guru TK Tiara Persada Desa Banjarsari Kecamatan Metro Utara Kota Metro pada tanggal 15 Oktober 2020 yaitu (W.01./F.2./A.1) :

“untuk perkembangan kognitif anak-anak memang sangat berbeda-beda tingkat perkembangannya, terkadang untuk anak usia dini apalagi yang masih belum percaya diri serta mereka yang masih belum berani untuk ikut-ikutan dalam permainan tersebut dikarenakan takut ditertawakan teman-teman atau males untuk mencoba. Sehingga anak-anak belum terlihat perkembangan kognitifnya, selain itu permainan tradisional congklak ini mengenalkan anak dalam berhitung sehingga anak-anak aktif atau tidak kita bisa melihatnya dengan permainan ini mereka bisa senang serta bisa menjalin kerjasama yang baik”.⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan ibu Hj. Nurhasanah selaku kepala sekolah TK Tiara Persada dan ibu Tuti Rahayu, S.Pd, sebagai guru Kelas dan wali kelas B TK Tiara Persada, bahwa kemampuan kognitif anak berbeda-beda tergantung dengan tingkat perkembangan anak tersebut, serta implementasi permainan tradisional congklak di TK Tiara Persada sudah dilakukan cukup baik, dengan diperkenalkannya kegiatan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kognitif anak di sekolah tersebut, sehingga anak-anak bisa mengembangkan kognitifnya.

⁶⁵ Wawancara Dengan Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Guru Kelas Sekaligus Wali Kelas B DI TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

Selanjutnya, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kepada kepala sekolah serta guru TK Tiara Persada tentang implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Tiara Persada. Pada dasarnya sudah diperkenalkan oleh masing-masing guru kelompok A atau B tentang permainan tradisional congklak. Seperti halnya telah diungkapkan oleh Ibu Tuti Rahayu S,Pd selaku guru kelas serta wali kelas B bahwa (W.01./F.2./A.2):

“ dalam pelaksanaannya, kami selaku guru sudah menyiapkan RPPH sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, supaya mempermudah dan sesuai dengan yang sudah direncanakan dan terciptanya hasil yang maksimal dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kemampuan kognitif anak di TK Tiara Persada sudah baik khususnya untuk anak-anak usia 5-6 tahun, dengan dikenalkannya permainan tradisional congklak diharapkan bisa mengembangkan kognitif si anak. Tingkatan perkembangan anak berbeda-beda, sebagian anak yang masih masa perkembangan biasanya canggung untuk memainkan permainan tradisional congklak ini sehingga anak tidak terlalu menguasai permainan tersebut”.⁶⁶

Dari hasil pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa guru di TK Tiara Persada, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Lalu lebih diperjelas lagi oleh Ibu Hj. Nurhasanah S,Pd selaku kepala sekolah (W.01./F.1./A.3) :

“guru mulai menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran dikelas. Meskipun media yang digunakan masih sederhana contohnya media congklak dan yang sudah tersedia di sekolah. Untuk perkembangan kognitif anak-anak memang sangat berbeda-beda tingkat perkembangannya, sehingga terkadang anak masih belum percaya diri”.⁶⁷

⁶⁶ Wawancara Dengan Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Guru Kelas Sekaligus Wali Kelas B DI TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

⁶⁷ Wawancara Dengan Ibu Nuhasanah, S.Pd Kepala Sekolah TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas TK Tiara Persada, bahwa pernyataan tersebut benar adanya, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media, guru menyediakan yang berisi materi yang hendak disampaikan kepada siswa.⁶⁸ Serta jumlah disesuaikan dengan jumlah siswa dalam satu kelas dan dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil satu kelompok terdiri dari 2 orang, dan dibagikan kepada setiap kelompok untuk memulai permainan sekaligus kegiatan belajar mengajar.

1. Faktor Penghambat dan Pendukung Dalam Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Tiara Persada

Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi kepada kepala sekolah dan guru TK Tiara Persad tentang implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Tiara Persada. Pada dasarnya sudah terlebih dahulu diperkenalkan oleh masing-masing guru kelas A maupun kelas B tentang permainan tradisional congklak. Seperti telah diungkapkan oleh ibu Hj. Nurhasanah S.Pd. selaku kepala sekolah TK Tiara Persad bahwa:

“ dengan adanya pandemic ini, proses pembelajaran dilakukan daring atau dirumah masing-masing, jadi belajarnya bisa dibantu oleh orang tua. Untuk faktor pendukung, salah satu pastinya pada semua orangtua wali murid yang mana selalu mendukung dalam seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru-guru disekolah. Dengan memperkenalkan permainan tradisional congklak ini dapat mengembangkan anak terutaman dalam perkembangan kognitif anak, sedangkan untuk faktor penghambat antara lain anak

⁶⁸ Wawancara Wali Kelas B Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Tanggal 15 Oktober 2020

mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri, terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran. Sehingga anak-anak terkadang mengeluh dan ada anak yang masih kurang berminat untuk diajak bermain sehingga anak-anak malas dengan hal yang baru karena tidak percaya diri”⁶⁹.

Begitupun dengan pendapat ibu Tuti Rahayu selaku guru kelas serta wali kelas B:

“Dari faktor penghambat saat penerapan permainan tradisional kepada anak-anak yaitu pada sebagian anak-anak yang kurang mau diajak bermain permainan tradisional alasannya karena kurang percaya diri atau malas. Karena terkadang anak ketika di rumah diberikan handphone apalagi dengan kondisi yang sekarang ini yang selalu belajar di rumah sehingga dari salah satu orangtua atau kerabat dekatnya memberikan handphone sebagai bahan bermain bagi anak. Jadi, anak kurang mengembangkan kemampuannya khususnya dalam hal perkembangan kognitif anak ketika diberikan kegiatan seperti ini anak mudah bosan serta malas untuk melakukannya. Kemudian untuk faktor pendukungnya dengan dukungan dari orangtua, guru serta sarana prasarana anak-anak sangat antusias dalam kegiatan ini. Untuk sekarang dikarenakan belajar dari rumah dengan dibantu dengan orangtua ataupun keluarga ketika ada kegiatan seperti permainan ini guru bisa mengetahui perkembangan kognitifnya”⁷⁰.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK Tiara Persada dapat ditarik kesimpulan bahwa factor penghambat dalam mengembangkan kognitif anak yaitu kurangnya percaya diri pada diri anak dan rasa malas karena ketidak tahuan anak terkait permainan tradisional congklak yang dimana anak di era sekarang sering bermain handphone atau bisa disebut gadget ketika di rumah sehingga ketika anak diajak bermain

⁶⁹ Wawancara Dengan Ibu Nuhasanah, S.Pd Kepala Sekolah TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

⁷⁰ Wawancara Dengan Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Guru Kelas Sekaligus Wali Kelas B DI TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020

diluar rumah ia kurang berminat. Maka dari itu, guru selalu memberikan permainan tradisional lain untuk menarik perhatian dan minat anak sekaligus mengenalkan terhadap anak tentang permainan tradisional yang mana bisa mengembangkan perkembangannya khususnya pada aspek kognitif. Sedangkan, untuk faktor pendukung cukup dengan dukungan dari orangtua yang selalu membantu dalam proses belajar anak dan melihat perkembangan anak-anak ketika belajar dari rumah ini, serta partisipasi guru, sarana prasarana belajar yang baik yang mampu mendukung perkembangan serta belajar anak.

C. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, baik yang didapat dari observasi, wawancara maupun dokumentasi dengan kepala sekolah, pendidik di TK Tiara Persada tentang bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Tiara Persada. Pada penerapan ini pendidik sudah dibilang cukup baik dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif didik itu memerlukan bantuan media ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menunjang berjalannya proses belajar mengajar. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima materi yang telah disampaikan.

Dari penjelasan diatas garis besar permainan yakni menyusun serta memberi rasa sabar menunggu giliran bermain serta memberi variasi permainan didalamnya. Namun, secara keseluruhan guru sudah dapat dikatakan baik dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan media .

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis lakukan, maka hasil penelitian dari penerapan media pada pembelajaran kognitif di TK Tiara Persada Banjarsari, sebagai berikut :

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru terlebih dahulu membuat RPPH, untuk menentukan tujuan dan mengarahkan pembelajaran agar tidak menyimpang dari yang sudah direncanakan sebelumnya.
2. Guru sudah baik dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media.
3. Siswa-siswi menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
4. Melatih kekompakan dan kerja sama siswa melalui kerja kelompok.
5. Suasana menjadi menyenangkan, walaupun agak sedikit ribut ketika siswa dan siswi hendak memulai permainan .
6. Kendala-kendala yang ada ketika proses pembelajaran dengan menerapkan media , secara keseluruhan dapat diatasi oleh guru.

Kemudian permainan tradisional congklak ini sangat membantu dalam proses perkembangan kognitif anak dimana dalam permainan ini anak diharuskan bisa bekerjasama dengan kelompok agar bisa menyelesaikan permainan ini sampai dalam akhir permainan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jelaskan pada sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan, bahwa penerapan media pada pembelajaran , sebagai berikut :

1. Implementasi media congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak mengenal bilangan terutama dalam kegiatan berhitung telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan, penggunaan media congklak walaupun penggunaan awalnya terasa sulit dikarenakan peraturannya yang bagi anak tingkat kesulitannya tinggi, tapi dengan bimbingan, kemampuan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran serta diberikan penghargaan pada setiap anak yang berhasil.
2. Faktor pendukung yaitu keaktifan dan kesiapan anak, dukungan serta partisipasi guru, serta sarana dan prasarana belajar yang baik. Kemudian faktor penghambat anak mengalami kesulitan berinovasi dan mandiri, terdapat beberapa anak yang kurang mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga mengganggu proses pembelajaran.

B. Saran

Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan media pada pembelajaran dapat dikatakan sudah cukup baik. Penerapan media congklak dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun pembelajaran guru. Dengan kata lain, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat memberi kesan terhadap siswa, maka dalam hal ini penulis memberikan masukan atau saran demi kebaikan bersama dan tercapainya tujuan pendidikan. Adapun saran dari penulis untuk Guru maupun kepala sekolah yaitu harus sering menggunakan media permainan tradisional congklak

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Noor Rahmad Dkk, *Perkembangan Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta; Editie Pustaka, 2016.
- Alvisari, Deska, *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di TK Tunas Harapan Didesa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung*, Waykanan;UIN Raden Intan Lampun, 2017.
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi : Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi , Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasara*, Jakarta : Kencana 2013.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Tahun 2003 Dan Peraturan Pelaksanaannya* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Fad, Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* Jakarta Timur: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014.
- Fauziddin, Mohammad, “*Pembelajaran Paud Bermain Cerita Dan Menyanyi Secara Ilmiah*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Hasanah, Uswatun, “*Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Anak, VOL 5, Edisi 1, Juni 2016.
- Hasanah, Uswatun Dkk, *Psikologi Perkembangan*, Depok; PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Hasanah, Uswatun, *Psikologi Pendidikan*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Hasanah, Uswatun, *Permainan Tradisional Dan Permainan Modern Untuk Anak Usia Dini* Lampung: CV. IQRO, 2019.
- Hasil Dokumentasi Dan Wawancara Dengan TK Tiara Persada 29 Banjarsari Metro T.P 2020/2021
- Heryanti, Vera, “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak*” Bengkulu, Universitas Bengkulu, 2014.
- Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* Malang: Universitas Muhammadiyah Malanng, 2017.

- Juita, Ratna, “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*”, Jurnal Pesona PAUD Vol. 1 No. 1, 2012.
- Khadijah, “*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*”, Medan: Perdana Publishing: 2016.
- Khodijah, “*Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*”, Medan: Persana Mulia Sarana, 2012.
- Kurniasih, Novita Dkk, *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional*, Metro Lampung; Cv Iqro; 2019.
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* Prenadamedia Group, 2019.
- Lacksana, Indra, “Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah” 33 (Desember 2017): 109–16.
- M.Fadillah, *Bermain Dan Permainan*, Jakarta: Pt Fajar Interpratama. 2017.
- Ma`Mur, Jamak, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD* Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Mulyani, Novi, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta; Penerbit Gava Media, 2018.
- Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* Diva Press, 2016.
- Musdalifah, Martiana, Dkk, “*Pengaruh Permainan Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim*”, E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016.
- Nataliya, Prima, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 03, No.02, Januari 2015 .
- Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada, Tanggal 03 Juni 2020.
- Pratama, Lia Ricka, *Perkembangan Anak* Lampung: Cv. Laduny Alifatama, 2017.
- QS. Al-An’am 6:32
- QS.AL-Luqman 21:13

- Rahmawati, Diah Dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain Solo: Tiga Serangkai*, 2016.
- Ratnasari, Tini Dan Komala, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Media Modifikasi Di Paud*, Jurnal Ceria Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif, Vol.3, No.1, Januari 2020. .
- Riduwan, *“Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula”*. Bandung: Alfabeta,2005.
- Rini, Julie Indah, *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*, Jakarta Barat; Multi Kreasi Satu Delapan, 2010.
- Santi Dan Muhammad Yusri Bachtiar, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng*, Makassar; Universitas Negeri Makassar, Vol 6, 1, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sumber Dokumen Data Fasilitas TK Tiara Persada 29 Banjarsari Metro T.P 2020/2021
- Suryabrata, Sumadi, *Metode Penelitian*, Ed. 2, Cet. Ke-24 Jakarta: Rajawali Pers,2013.
- Susanto, Ahmad, *“Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya”*, Jakarta; Kencana Prenadamedia Group, 2011.
- Syah, Muhibbin, *"Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru"* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Wawancara Dengan Ibu Nurhasanah, S.Pd Kepala Sekolah TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020
- Wawancara Dengan Ibu Tuti Rahayu, S.Pd Guru Kelas Sekaligus Wali Kelas B DI TK Tiara Persada, 15 Oktober 2020
- Widyanti, Ratna, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B Di Tk Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester Ii Ta 2013/2014*, Surakarta; Universitas Muhammadiyah, 2014.
- Wiyani, Novan Ardy, *Konsep Dasar PAUD* Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.

Yudiasmini, Ni Komang Evi, A.A. Gede Agung, Putu Rahayu Ujianti,
*“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Ganes
Tournament TGT Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan
Perkembangan Kognitif”*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa, Vol
2(1)/2014,4-5.

LAMPIRAN

DATA NAMA PESERTA DIDIK TK TIARA PERSADA

No	Kelas	Rombongan Belajar	Jumlah Siswa		
			Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas AI	1	7	8	15
2.	Kelas A2	1	2	4	6
3.	Kelas B	1	12	2	14
Jumlah			21	14	35

DATA NAMA PENDIDIK TK TIARA PERSADA

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Drs. HM. Asngat Dimiyati	Ketua Lembaga/Komite	S1 Pendidikan
2	Hj. Nurhasanah, S.Pd	Kepala TK	S1 Pendidikan
3	Suhartati, S.Pd.I	Bendahara/Guru	S1 Pendidikan
4	Gustrimiana, S.Pd.I	Sekretaris/Guru	S1 Pendidikan
5	Tuti Rahayu, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
6	Sri Wahyuni, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
7	Siti Nurjanah	Guru	SMA Sederajat
8	Azahra Indah	Guru	SMA Sederajat

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2020/2021

Semester/Minggu/Hari ke	: 1 / 5 / 1
Hari, tanggal	: Kamis, 15 Oktober 2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema	: Lingkungan / Rumahku (Bagian-Bagian Rumah)
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.1 – 2.3 – 3.1 – 4.1 – 3.9 – 4.9
Materi Kegiatan	: - Menjaga keamanan rumah - Kebersihan rumah - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu rumahku - Pengenalan bagian-bagian rumah
Materi Pembiasaan	: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: APE Congklak

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan tentang cara dan aturan dalam permainan tradisional Congklak
3. Melihat video tentang permainan tradisional Congklak
4. Berdiskusi tentang guna rumah
5. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
6. Menyanyi lagu rumahku
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat rumah dari balok-balok
2. Menggambar bebas bentuk rumah
3. Mengelompokkan kata-kata sejenis tentang bagian-bagian rumah
4. Menghitung jumlah jendela, pintu (menulis angka)

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Memahami fungsi bagian-bagian rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna rumah
 - b. Dapat menceritakan bagian-bagian rumah
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
 - d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok-balok
 - e. Dapat menggambar bebas bentuk rumah

Guru Kelompok



TUTI RAHAYU S. Pd.

Metro, 15 Oktober 2020
Peneliti



RAHAYU KURNIASIH

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Hi. NURHASANAH S.Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2020/2021

Semester/Minggu/Hari ke	: 1 / 5 / 2
Hari, tanggal	: Jum'at, 16 Oktober 2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema	: Lingkunganku /Rumahku (Ruangan Rumah)
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan	: - Menjaga kelestarian lingkungan rumah -Berkreasi dengan berbagai media -Penataan ruang tamu -Gotong royong membuat rumah -Konsep bilangan - Pengenalan ruangan–ruangan rumah -Gerakan tari
Materi Pembiasaan	: -Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: APE Congklak

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Bergerak bebas sesuai irama musik
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional Congklak
2. Bermain permainan tradisional Congklak
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

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

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan ruangan-ruangan yang ada di dalam rumah
 - b. Dapat melipat kertas menjadi bentuk rumah
 - c. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda-benda
 - d. Dapat melengkapi tulisan di bawah gambar
 - e. Dapat menceritakan cara menjaga kelestarian rumah

Metro, 16 Oktober 2020
Guru Kelompok

Peneliti



TUTI RAHAYU S. Pd.



RAHAYU KURNIASIH

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Hj. NURHASANAH S.Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2020/2021

Semester/Minggu/Hari ke	: 1 / 5 / 3
Hari, tanggal	: Sabtu, 17 Oktober 2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema	: Lingkunganku /Rumahku (Perabot Rumah)
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9
Materi Kegiatan	: - Menjaga keamanan rumah -Berkreasi dengan berbagai media -Penataan ruang tamu -Mau bermain dengan teman -Konsep bilangan -Pengenalan perabot dalam rumah
Materi Pembiasaan	: -Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan - Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan - Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: APE Congklak

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Berdiskusi tentang tempat untuk bermain dengan teman di rumah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional Congklak
2. Bermain permainan tradisional Congklak
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

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

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perabotan rumah
 - b. Dapat membuat bentuk kursi dari batang korek api
 - c. Dapat mengurutkan angka pada kursi
 - d. Dapat mengelompokkan perkakas dalam rumah
 - e. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah

Guru Kelompok



TUTI RAHAYU S. Pd.

Metro, 17 Oktober 2020
Peneliti



RAHAYU KURNIASIH

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Hi. NURHASANAH S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2020/2021

TEMA : LINGKUNGAN KU

KELOMPOK : B

SEMESTER / MINGGU : 1 / 5

KD: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 2.10, 2.11, 2.14, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	RUMAHKU	1.1.5. Menjaga keamanan rumah	1. Berdiskusi tentang guna rumah
	- Bahan pembuatan rumah	1.2.6. Kelestarian lingkungan rumah	2. Menyebutkan bagian-bagian rumah
	- Bagian-bagian rumah	2.1.3. Kebersihan lingkungan rumah	3. Membersihkan rumah (kelas)
	- Perkakas rumah	2.3.2. Berkreasi menggunakan berbagai media	4. Membuat rumah dengan balok-balok
	- Jenis-jenis rumah	2.4.4. Penataan ruang tamu	5. Melipat kertas menjadi bentuk rumah
	- Tetangga	2.6.2. Berangkat sekolah minta ijin orang tua	6. Mengelompokkan gambar perkakas rumah
		2.9.1. Gotong royong membuat rumah	7. Menyanyi lagu rumah kami
		2.10.2. Mau bermain dengan teman di rumah	8. Membuat coretan, jalan menuju rumah
		2.11.3. Menyesuaikan diri dengan lingkungan	9. Menghubungkan gambar rumah ibadah sesuai agama
		2.14.2. Mematuhi nasehat orang tua	10. Membuat bentuk rumah dari karton / kardus bekas
		3.1.1 dan 4.1.1. Menyanyi lagu rumahku	11. Menggantung gambar perkakas rumah
		3.2.3 dan 4.2.3. Bersikap sopan pada orang tua	12. Menghitung benda-benda yang ada di dalam rumah
		3.4.3 dan 4.4.3. Membuang sampah pada tempatnya	13. Menyebutkan ruangan-ruangan yang ada di rumah
		3.5.2 dan 4.5.2. Mencari jejak rumahku	14. Menggambar bebas dengan krayon
		3.6.7 dan 4.6.7. Lambang bilangan	15. Mewarnai gambar masjid
		3.7.3 dan 4.7.3. Rumah tempat ibadah	16. Bergerak sesuai irama musik
		3.9.1 dan 4.9.1. Pengenalan bagian-bagian rumah	17. Memberi angka pada gambar bantal / guling
		beserta perkakas rumah tangga.	18. Mencocok bentuk almari
		3.15.3 dan 4.15.3. Gerakan senam, tari	19. Membuat bentuk rumah dengan lidi-lidi

			20. Penjumlahan dengan gambar
			21. Menyusun batang korek api menjadi bentuk kursi
			22. Menirukan 3 – 4 urutan kata (rumahku sangat bersih)
			23. Menghitung jumlah jendela (menulis angka)
			24. Mengunjungi masjid / mushola terdekat
			25. Melengkapi kalimat
			26. Membuat gambar sesuai angka
			27. Menggunting gambar kursi
			28. Melengkapi kata di bawah gambar rumah

Guru Kelompok

TUTI RAHAYU S. Pd.

Metro, 15 Oktober 2020
Peneliti

RAHAYU KURNIASIH

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. NURHASANAH S. Pd.



**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

ORISINALITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional Congklak

- 1. Pengertian Permainan Tradisional Congklak
- 2. Cara-cara permainan tradisional congklak dan manfaat permainan tradisional congklak
- 3. Ciri-ciri alat permainan tradisional dan modern

B. Perkembangan Kognitif

- 1. Pengertian Perkembangan Kognitif
- 2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
- 3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

C. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak

BAB III. METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB VI. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah TK Tiara Persada
2. Visi dan Misi TK Tiara Persada
3. Data Pendidik TK Tiara Persada
4. Data Peserta Didik TK Tiara Persada
5. Struktur Organisasi TK Tiara Persada
6. Denah Lokasi TK Tiara Persada

B. Temuan Khusus

1. Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif di TK Tiara Persada
2. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Implementasi Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Taman Kanak-kanak Tiara Persada

C. Pembahasan

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

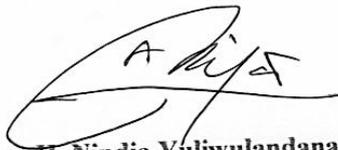
Metro, September 2020
Peneliti



Rahayu Kurniasih
NPM. 1601030044

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19620624 1989 121

Dosen Pembimbing II



Uswatun Hasanah, M.Pd. I
NIP. 19881019 201503 2 008

ALAT PENGUMPULAN DATA
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

I. OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menggali segala informasi dan aktifitas yang berkaitan mengenai implementasi permainan tradisional Congklak dalam mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak Tiara Persada.

Lembar Observasi Bentuk Mengenai Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada.

No	Jenis kegiatan yang dilakukan peserta didik	Ya	Kadang	Tidak
1.	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Tiara Persada.	✓		
2.	Penerapan permainan tradisional congklak untuk pembelajaran anak.		✓	
3.	Anak merasa sangat senang saat bermain congklak.	✓		
4.	Anak dapat mengenal angka dalam melakukan permainan congklak.	✓		
5.	Anak merasa senang saat berhasil menyelesaikan permainan congklak.	✓		
6.	Peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓		

ALAT PENGUMPULAN DATA

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA**

II. WAWANCARA

Beberapa pertanyaan yang diajukan dalam wawancara mengenai implementasi permainan tradisional Congklak dalam mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak Tiara Persada.

A. Informan: Kepala Sekolah

1. Apa saja permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di taman kanak-kanak Tiara Persada?
2. Bagaimana Implementasi Permainan Tradisional Congklak yang diajarkan mengungkap terkait dalam mengembangkan kognitif anak?
3. Bagaimana pembelajaran di TK Tiara Persada? Terkait dengan pengembangan kognitif anak?
4. Apakah faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di taman Kanak-kanak Tiara Persada?

ALAT PENGUMPULAN DATA
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

B. Informan: Guru Kelas

1. Apakah kemampuan kognitif peserta didik sudah berkembang dengan baik? dan program seperti apa yang pendidik berikan dalam mengembangkan kognitif anak?
2. Apakah masih banyak dari peserta didik yang belum mengetahui permainan tradisional congklak? Bagaimana cara anda mengenalkan permainan tradisional congklak pada peserta didik?
3. Apakah permainan tradisional congklak dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik? Jika iya, bagaimana menurut pendapat anda?
4. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam mengimplementasikan pengembangan kognitif anak?

III. DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi data, dan sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku, majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti mengenai bentuk Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada yang berisikan tentang:

ALAT PENGUMPULAN DATA
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

1. Profil TK Tiara Persada
2. Sejarah TK Tiara Persada
 - a. Identifikasi TK Tiara Persada
 - b. Visi dan misi TK Tiara Persada
3. Susunan organisasi
4. Data pendidik di TK Tiara Persada
5. Data peserta didik di TK Tiara Persada
6. Gambar (foto-foto kegiatan pembelajaran)
7. Gambar (foto-foto wawancara)

Metro, September 2020
Peneliti



Rahayu Kurniasih
NPM. 1601030044

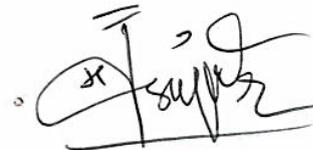
Mengetahui,

Dosen Pembimbing I



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19620624 1989 121

Dosen Pembimbing II



Uswatun Hasanah, M.Pd. I
NIP. 19881019 201503 2 008

ALAT PENGUMPULAN DATA
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

SUMBER REFRENSI INSTRUMEN

Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta; Prenadamedia Group, 2016).

Noor Rahmad Ali dkk, *Perkembangan Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; Editie Pustaka, 2016).

M.fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Pt Fajar Interpretama. 2017).

Desmita, *Psikologi perkembangan*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2015).

Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta; Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014).

Novi Mulyani, *perkembangan dasar anak usia dini*, (Yogyakarta; penerbit gava media, 2018).



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4367/In.28.1/J/TL.00/12/2019
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA TK TIARA PERSADA 29 BANJARSARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **RAHAYU KURNIASIH**
NPM : 1601030044
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TEBAK ANGKA TK TIARA PERSADA 29
BANJARSARI DI KELOMPOK A 2019/2020**

untuk melakukan *pra-survey* di TK TIARA PERSADA 29 BANJARSARI.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Desember 2019
Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



[Signature]
Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP 19820417 200912 1 002



TAMAN KANAK-KANAK TIARA TK "PERSADA"

AKTA Notaris Nomor : 736 Tanggal 26 Juni 2013

Jln Patimura RW.10 Kel. Banjarsari - Kec. Metro Utara Kota Metro Telp.0813 9144 0008 - 0812 2664 1502

SURAT IZIN PRA SURVEY

Nomor : 421.1/093/TK-MP/MU/XII/2019

Menindaklanjuti Surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B-436/In.28.1/J/TL.00/12/2019, tanggal 12 Desember 2019, perihal Izin Pra Survey, maka dengan ini kami :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : NURHASANAH, S.Pd.
N I P : 196412021986022003
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I / IV.b
Jabatan : Kepala TK TIARA PERSADA
A l a m a t TK : Jl. Pattimura RW.10 Kelurahan Banjarsari Kecamatan Metro Utara
Kota Metro

Memberikan Izin dimaksud diatas kepada :

N a m a : RAHAYU KURNIASIH
N P M : 1601030044
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERRHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN TEBAK ANGKA TK TIARA PERSADA
BANJARSARI DI KELOMPOK A 2019/2020

Demikian Surat Izin ini kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Metro, 16 Desember 2019

Kepala TK Tiara Persada

NURHASANAH, S.Pd.
NIP.196412021986022003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2142/In.28.1/J/TL.00/7/2020
Lampiran : -
Perihal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Metro, 20 Juli 2020

Kepada Yth.,

1. H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd (Pembimbing I)
2. Uswatun Khasanah, M.Pd.I (Pembimbing II)

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul : Implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak Tiara Persada

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
 - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing II.
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing I.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Pembimbing Skripsi ditetapkan oleh Fakultas
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi yang ditetapkan oleh IAIN Metro
4. Banyaknya halaman skripsi antara 60 s.d 120 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan \pm 1/6 bagian
 - b. Isi \pm 2/3 bagian
 - c. Penutup \pm 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP.198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2642/In.28/D.1/TL.01/10/2020

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : **RAHAYU KURNIASIH**
NPM : 1601030044
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat
mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 08 Oktober 2020

Mengetahui,
Pejabat Setempat



Wakil Dekan I,


Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2643/In.28/D.1/TL.00/10/2020
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TAMAN KANAK-KANAK
TIARA PERSADA
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2642/In.28/D.1/TL.01/10/2020, tanggal 08 Oktober 2020 atas nama saudara:

Nama : **RAHAYU KURNIASIH**
NPM : 1601030044
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Oktober 2020
Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003/



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) TERPADU

TK "TIARA PERSADA"

AKTA Notaris Nomor : 736 Tanggal 26 Juni 2013

Jln. Pattimura No. 10 Kel. Banjarsari – Kec. Metro Utara – Kota Metro Hp. 0813 9144 0008 – Hp. 0812 2664 1502

Nomor : 421.1/120/DU/TK-TP/MU/X/2020

Metro, 12 Oktober 2020

Lampiran : -

Hal : **Surat Balasan Permohonan Izin Research**

Kepada Yth :

Bapak/Ibu Ketua Jurusan PIAUD IAIN Metro Lampung

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat permohonan Ketua PIAUD IAIN Metro, No : B-2643/In.28/D.1/TL.00/10/2020

tertanggal 08 Oktober 2020 tentang Permohonan Pemberian Izin Research mahasiswa IAIN Metro, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Maka dengan ini kami memberi izin kepada :

Nama : **RAHAYU KURNIASIH**

NPM : 1601030044

Semester : 9 (Sembilan)

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk melakukan research terhadap siswa kami.

Demikian surat pemberian izin dari kami, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,

KEPALA TK TIARA PERSADA

METRO UTARA

NURHASANAH, S.Pd

NIP. 196412021986022003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-937/ln.28/S/U.1/OT.01/11/2020**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

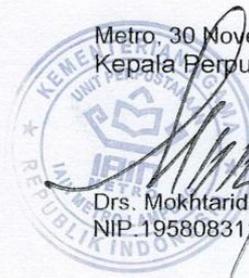
Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1601030044.

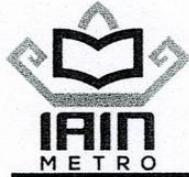
Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 30 November 2020
Kepala Perpustakaan



[Handwritten Signature]
Drs. Mokhtaridi Sudin, M.Pd
NIP. 195808311981031001 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK TIARA PERSADA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan memberi sumbangan buku kepada perpustakaan Jurusan dalam rangka penambahan buku-buku perpustakaan Jurusan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.

Metro, November 2020

Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	Senin/ 2 November 2020		✓	Bab IV - masukkan data wawancara & temuan khusus - Cek data lapangan!	
	Senin/ 23 November 2020		✓	- Bab IV di perbaiki - Bab V di perbaiki - Daftar pustaka di perbaiki! - Abstrak di perbaiki!	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
NIP. 198810192015032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 16010300044

Jurusan : PIAUD
Semester/ TA : IX/ 2020

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Senin/ 5 Oktober 2020		✓	- Bab I diperbaiki - Sesuaikan dengan buku pedoman penulisan skripsi terbaru! - Penelitian relevan diperbaiki!	
	Senin/ 12 Oktober 2020		✓	- Bab I Acc - Bab II diperbaiki - Perbanyak referensi tentang Conglak!	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19824172000121002

Uswatun Hasanah, M.Pd. I
NIP. 19810102015022009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T r o n i v (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	Semin / 19 Oktober 2020		✓	- Bab II Acc - Bab III di perbaiki	
	Semin / 26 Oktober 2020		✓	- Bab III Acc - Bab IV di perbaiki - Daftar pustaka di perbaiki	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
NIP. 198810192015032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	Jum'at/ 4 Desember 2020		✓	Acc Bab IV dan V untuk dimunaqosyah kan!	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
NIP. 198810192015032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rahayu Kurniasih
NPM : 1601030044

Jurusan : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	Senin 07/2020 /12	✓		Ace BAB I & V Pup Mulyasari.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.
NIP. 197007211999031003

DOKUMENTASI PENELITIAN





Sekolah dan ruang kelas Taman Kanak-kanak Tiara Persada



Saat melakukan wawancara dengan ibu Hj. Nurhasanah selaku kepala sekolah TK Tiara Persada



Saat melakukan wawancara dengan ibu Tuti Rahayu selaku wali kelas B TK Tiara Persada



Saat mulai melakukan Kegiatan permainan congklak selaku siswa kelas B TK Tiara Persada



Peneliti foto bersama dengan pendidik TK Tiara Persada



UJI TURNITIN FTIK IAIN Metro

SURAT KETERANGAN

Nomor : PIAUD.03.0027/PTF/12/2020

Tim Turnitin FTIK IAIN Metro menerangkan bahwa Tes Turnitin Skripsi Jurusan PIAUD telah selesai dilakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 7 Desember 2020

Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK TIARA PERSADA

Penulis : Rahayu Kurniasih

NPM/Jurusan : 1601030044/PIAUD

No. Pemeriksaan : TS.03.0030

Dengan Hasil sebagai berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 6%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalamualaikum,Wr.Wb

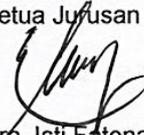
Metro, 7 Desember 2020

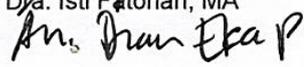
Hormat kami,

Tim Turnitin FTIK

- Draf yang dilampirkan dalam Ujian Skripsi yaitu skripsi yang telah diturnitin (bisa itu yang asli atau dari hasil turnitin)

Mengetahui,
Metro,
Ketua Jurusan PIAUD


Dra. Isti Fatonah, MA


An. Dan Eka P.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rahayu Kurniasih dilahirkan di 29 Banjarsari, 24 April 1997, penulis merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Sumilan dan ibu Suminten, penulis menyelesaikan pendidikannya dari RA Nurul Huda 29 Banjarsari Kecamatan. Metro Utara Kota Metro pada tahun 2004 , kemudian pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah 29 Banjarsari Kecamatan Metro Utara Kota Metro pada tahun 2010. Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 29 Banjarsari Kecamatan Metro Utara Kota Metro pada tahun 2013 dan juga sekolah Menengah Atas penulis tempuh di SMA Negeri 5 Metro pada tahun 2016. Pada tahun yang sama juga yaitu 2016, penulis diterima menjadi mahasiswa di Institute Agama Islam Negeri (IAIN) jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan tahun ajaran 2016, melalui jalur mandiri.