

SKRIPSI
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

OLEH :

ANGGI MAYASARI

NPM.1801032003



Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1443 H / 2022 M

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

ANGGI MAYASARI

NPM.1801032003

Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1443 H / 2022 M



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

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telep. (0725) 41507; Faks. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaain@metrouniv.ac.id

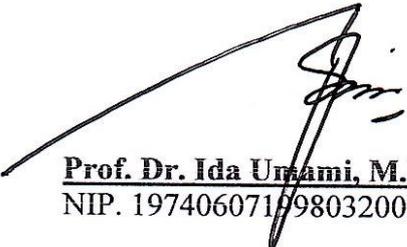
PERSETUJUAN

Nama : Anggi Mayasari
NPM : 1801032003
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF DI DESA TRI
MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

Metro, 14 November 2022
Pembimbing


Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Kons
NIP. 197406071998032002



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

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

Telep. (0725) 41507; Faks. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk di Munaqosyahkan**

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan serta perbaikan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh:

Nama : Anggi Mayasari
NPM : 1801032003
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MAARIF DI DESA TRI MEKARJAYA

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, 22 November 2022

Mengetahui,
Ketua Prodi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Pembimbing

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Kons
NIP. 197406071998032002



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

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

Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nomor: B-6022/10.28.1/0/PP.00.9/12/2022

Skripsi dengan judul: PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT, disusun oleh: Anggi Mayasari, NPM: 1801032003, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 08 Desember 2022.

TIM PEMBAHAS:

Ketua/Moderator : Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons
Penguji I : Dr. Zusy Aryanti, M.A.
Penguji II : Nihwan, M.Pd.
Sekretaris : Eka Mei Ratnasari, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Anggi Mayasari, M.Pd.
NIP. 196506121989031006

ABSTRAK

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

Oleh

Anggi Mayasari

NPM :1801032003

Pendidikan berkewajiban mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satunya yaitu pada aspek kognitif anak melalui permainan tradisional congklak. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dan untuk menambah wawasan anak bahwa permainan tradisional juga dapat digunakan untuk kegiatan belajar. Masalah dalam penelitian ini adalah : 1) bagaimana penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif? 2) factor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif?.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif dan untuk mengetahui factor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif di RA Al-Ma'arif di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penjaminan keabsahan data menggunakan triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan dari sumber data yang telah ada. Sumber data diperoleh melalui data primer dan data sekunder.

Faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional congklak, Faktor pendukung yaitu antusias anak-anak dalam melakukan permainan serta dukungan dan partisipasi guru. Dan factor penghambat yaitu kurangnya dukungan prasarana yang ada, serta anak-anak yang kurang mampu bekerja dalam kelompok bahkan sulit untuk bersosialisasi dengan teman sekelompoknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak adalah Peran pendidik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif memerlukan bantuan media ataupun yang dapat digunakan untuk membantu menunjang berjalannya proses belajar mengajar, seperti menggunakan media permainan tradisional congklak yang dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima dan memahami apa yang guru sampaikan. Adapun kesulitan yang didapat yaitu ada beberapa anak yang antusias dalam mengikuti permainan.

Kata kunci : Perkembangan Kognitif Anak, Permainan Tradisional Congklak

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Mayasari

NPM : 1801032003

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 22 November 2022

Yang menyatakan



Anggi Mayasari
1801032003

MOTTO

لَكُمْ الْأَرْضَ ذَلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ ۗهُوَ الَّذِي جَعَلَ
وَالِيَهُ النُّشُورُ

Artinya:

Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahilah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan. (Q.S Al-Mulk ayat 15)¹

¹ Q.S Al-mulk Ayat 15

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.....

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa syukur, saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam setiap perjalanan hidup saya, yakni :

1. Kedua orang tua saya, bapak wahyoto dan ibu ngatini, terimakasih atas segala jerih payah perjuangan membesarkan saya, limpahan kasih sayang yang sampai saat ini masih terasa mengiringi langkahku. Limpahan doa dan kasih sayang yang selalu engkau berikan untuk saya serta semua hal yang telah kalian berikan untuk saya, semoga Allah SWT memberikan umur yang berkah.
2. Adikku tersayang Nina Wahyuni, yang selalu memberi semangat dan doa kepadaku dalam menyelesaikan studi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan untuk kita semua dalam menggapai cita-cita.
3. Untuk orang yang tidak bisa kusebutkan namanya, terimakasih untuk doa serta dukungannya selama ini.
4. Teruntuk PIAUD 2018 dan seluruh pihak yang mendukung perjalanan untuk menyusun tugas akhir ini.
5. Almater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) 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 “Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma’arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat”. Dalam upaya menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M,Ag. Rektor IAIN Metro
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku ketua Prgram Studi PIAUD
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons selaku dosen pembimbing
5. Bapak Asep Sugianto, S.Pd selaku kepala RA Al-Ma’arif kecamatan Bandar negeri suoh.

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, 22 November 2022



ANGGI MAYASARI
NPM.1801032003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Penelitian Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	11
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	11
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	12
3. Klasifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	
Anak Usia Dini	16
B. Permainan Tradisional Congklak.....	17
1. Pengertian Permainan Tradisional congklak	17
2. Manfaat Permainan Tradisional Congklak	19
3. Prosedur permainan Tradisional Congklak.....	20
C. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis dan sifat penelitian.....	23
B. Sumber data.....	24
C. Teknik pengumpulan data	25
D. Teknik penjaminan keabsahan data	26
E. Teknik analisis data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Temuan Umum	29
1. Sejarah RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh.....	29
2. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh.....	29
3. Identitas RA Al-Ma`arif Bandar Negeri Suoh	30
4. Data Guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh.....	34

B. Temuan Khusus	34
1. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif	35
2. Faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma`arif.....	41
C. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pra Survey Pencapaian Indikator Perkembangan Kognitif Siswa-Siswa Di Ra Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh	5
Tabel 1.2 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun	12
Tabel 1.3 Data guru RA Al-ma'arif Bandar Negeri Suoh	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur organisasi guru RA Al-ma'arif Bandar Negeri Suoh31

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keterangan Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin *Pra-survey*
- Lampiran 3. Surat Balasan *Pra-survey*
- Lampiran 4. Surat Tugas
- Lampiran 5. Surat Izin *Research*
- Lampiran 6. Surat Balasan Izin *Reseach*
- Lampiran 7. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan PIAUD
- Lampiran 8. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan
- Lampiran 9. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10. Outline
- Lampiran 11. Alat Pengumpulan Data (APD)
- Lampiran 13. Lembar Observasi
- Lampiran 14. Lembar Wawancara
- Lampiran 15. RPPH
- Lampiran 16. Hasil Turnitin
- Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah pembinaan yang ditunjukkan pada anak semenjak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, supaya pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi secara optimal. Aspek perkembangan meliputi aspek nilai agama serta moral, aspek social emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek fisik motorik.²

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar sebelum ke jenjang pendidikan selanjutnya. ialah upaya pendidikan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan untuk memberikan rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak.

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 sampai enam tahun dan bukan merupakan persyaratan mengikuti pendidikan dasar”.³

² Ana Islamiati, Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Ber cerita Di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan, *Skripsi IAIN Metro Lampung*, 2020, 1.

³ Departemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No.20 Tahun 2003) Dan Peraturan Pelaksanaannya, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2003),4.

Usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan serta perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, social emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai menggunakan tingkat pertumbuhan serta perkembangan.⁴

Persepektif Jean Piaget dalam buku Uswatun Hasanah mendefinisikan bahwa kognitif ialah suatu proses berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan pada ide-ide dan belajar, Jerome Bruner berpendapat bahwa peranan guru harus dapat menciptakan situasi, agar peserta didik bisa belajar sendiri daripada menyampaikan suatu paket yang berisi informasi.⁵

Berdasarkan data yang diperoleh dari pra survey dilapangan, terdapat 35 siswa yang menjadi siswa kelompok B RA Al-Ma'arif dan 10 siswa adalah siswa yang terlibat dalam proses observasi, dengan 7 anak laki-laki dan 3 perempuan. Masalah yang menjadi fokus peneliti adalah anak-anak berusia 4-5 tahun yang memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan belum sepenuhnya berkembang. Hal tersebut terlihat saat guru memulai kelas dengan melakukan pembelajaran menggunakan LKS yang siswa miliki. Beberapa anak belum mengerti bagaimana cara berhitung dan membedakan angka yang terdapat dalam lks. Anak-anak juga belum

⁴ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Arrus Media, 2016), 19.

⁵ Uswatun Hasanah, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), Cet-1, 23-27.

memahami konsep bilangan yang diajarkan oleh guru pada saat pembelajaran dikelas dikarenakan keterbatasan media pembelajaran dalam pengenalan angka. Guru biasanya mengenalkan angka melalui tulisan dipapan tulis dan buku LKS yang membuat beberapa anak mengalami kesulitan untuk memahami angka karena cara penyampaian materi yang masih terlihat monoton. Kemampuan kognitif anak masih kurang berkembang, hanya ada beberapa peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dari guru kelas. ketika sudah masuk ke dalam kelas anak dituntut untuk mendengarkan serta memperhatikan penjelasan dari guru, aktivitas di dominasi oleh pembelajaran yang monoton serta hanya mengandalkan buku bergambar untuk pelajaran. Proses pembelajaran seperti itu dirasa kurang efektif untuk mengembangkan pemikiran anak, hal tersebut mengurangi kebebasan anak untuk berkreasi serta mengekspresikan diri. Pentingnya seseorang pendidik untuk memberikan stimulus yang baik pada anak usia dini agar kognitif anak semakin berkembang.

Permainan tradisional ialah suatu permainan yang sudah terdapat semenjak dulu. Bermain congklak atau yang dikenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah populer di warga kita. pada jaman kini alat permainan ini banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainannya terbuat dari plastik. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran serta ketekunan anak. Fungsi dari permainan anak yaitu untuk

mengenalkan bagaimana cara berhitung. Sesuai penjelasan tersebut, saya sebagai penulis berharap menggunakan metode permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka.⁶

Berdasarkan observasi di kelas kelompok B di RA Al-Ma'arif permainan tradisional congklak belum pernah digunakan. Guru kelas hanya menggunakan buku bergambar untuk mengembangkan kognitif anak. Hal tersebut membuat anak merasa bosan dan pembelajaran kelas yang monoton. Penulis mencoba melakukan perubahan dalam pembelajaran yaitu menggunakan media permainan tradisional congklak. Beberapa penyebab perkembangan kognitif anak tidak berkembang dengan baik antara lain: kurangnya semangat belajar, kurangnya media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi monoton serta guru yang kurang kreatif dalam pembelajaran.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan, maka penulis memilih media permainan tradisional congklak karena media ini lebih menarik untuk pembelajaran anak usia dini, karena lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga saya tertarik untuk meneliti dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak dalam Mengembangkan Aspek Kognitif di RA Al-Ma'arif di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat”.

⁶ Sri Setyowati, Li'anah, meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya, *Universitas Negeri Surabaya*, 4“230638813.Pdf,” accessed December 14, 2021, <https://core.ac.uk/download/pdf/230638813.pdf>.

⁷ Wawancara dengan ibu surtini, guru kelas sekaligus wali kelas B di RA-Al Ma'arif, 11 agustus 2021

Tabel 1.1
Hasil Pra Survey Pencapaian Indikator Perkembangan Kognitif
Siswa-Siswa di RA Al-Ma'arif

NO	NAMA SISWA	BSB	BSH	MB	BB
1.	M. rouf udin			✓	
2.	Hafiza khaira		✓		
3.	Ananda herdanang				✓
4.	Ahmad Mario				✓
5.	Miftahudin			✓	
6.	Darul ahmad			✓	
7.	Nayra afifah		✓		
8.	Afnan el-azam				✓
9.	Syaqila azkim		✓		
10.	Hanan annafis	✓			

Sumber : Observasi kelompok B RA Al-Ma'arif, 11 Agustus 2021

Keterangan :

BSB : berkembang sangat baik

BSH : berkembang sesuai harapan

MB : mulai berkembang

BB : belum berkembang

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak

1. BB artinya Belum Berkembang, diberikan bila anak mengerjakan suatu tugas yang diberikan guru harus disertai dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
2. MB artinya Mulai Berkembang, bila anak mengerjakan tugasnya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
3. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan, bila anak mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
4. BSB artinya Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan :

1. Bagaimana Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma'arif?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif di Ra Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat
- b. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma'arif

2. Manfaat penelitian

Meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia dini melalui permainan tradisional, dan untuk mengembangkan wawasan anak tentang permainan tradisional bahwa permainan tradisional juga dapat digunakan untuk kegiatan belajar.

Melatih anak untuk dapat memanfaatkan permainan yang ada disekitar anak, dan menambah wawasan guru agar tidak terpacu dengan pembelajaran yang monoton.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Rahayu kurniasih, dengan skripsi yang berjudul "implementasi Permainan Tradisional Congklak 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 Tk tiara persada melalui permainan tradisional congklak. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, tehnik

pengumpulan data menggunakan tehnik wawancara,observasi, dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan kepala sekolah, uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan menggunakan teknik analisis kualitatif. Peneliti ini rmengatakan bahwa sesuai data yang diperoleh dari hasil penelitian, baik yang di dapat dari hasil observasi, wawancara juga dokumentasi dengan kepala sekolah, pendidik di Taman Kanak-kanak Tiara persada perihal bagaimana implementasi permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak. pada penerapan ini pendidik berkata sudah relatif baik dalam membantu peserta didik untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitifnya.⁸

2. Hasil temuan dari Emi Mastura, dengan skripsi yang berjudul “efektivitas permainan tradisional congklak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Kasih Bunda aceh selatan”. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: observasi, dan penugasan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Dan subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B2 Semester II. Secara umum hasil penelitian berada pada kategori sangat baik berdasarkan yang telah di teliti dalam setiap proses kegiatan yang telah dilakukan melalui permianan congklak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan congklak memiliki pengaruh terhadap kemampuan

⁸ Rahayu Kurniasih, “Skripsi Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara,” N.D., 2020, 50.

kognitif anak, hal ini dapat di ketahui melalui perbedaan hasil pra-test dan post-test yang terlihat pada hasil $18.52 > 2.131$ yang artinya H_0 di tolak pada tingkat kepercayaan 95% terhadap perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir.⁹

3. Heryanti dalam skripsi yang berjudul “meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak), penelitian ini menggunakan PTK, adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B Paud Budi Mulya Bengkulu selatan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus dilakukan dengan satu pertemuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan bermain tradisional congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Untuk siklus pertama menunjukkan 65% sedangkan siklus kedua meningkat 75%.¹⁰

Berdasarkan keempat penelitian relevan di atas memiliki beberapa perbedaan yaitu: pada penelitian tersebut ada yang menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan deskriptif kuantitatif. Sedangkan metode yang akan saya gunakan adalah deskriptif kualitatif. Sedangkan kesamaan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan media permainan tradisional congklak. Selain menggunakan permainan tradisional penelitian ini juga memiliki kesamaan yaitu tentang aspek kognitif. Akan tetapi

⁹ Emi Mastura, “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan,” 2019, 49-52.

¹⁰ Vera Heryanti, Wembrayarli Wembrayarli, and Hadiwinarto Hadiwinarto, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)” (ut, Universitas Bengkulu, 2014), <http://repository.unib.ac.id/8640/>.

penelitian yang akan saya lakukan yaitu “Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di RA Al-Ma’arif”. Anak akan tertarik dengan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dan tidak akan merasa bosan. Permainan tradisional akan meningkatkan aspek kognitif anak melalui permainan yang akan saya terapkan dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Cognitive berasal dari kata *cognition* yang berarti mengetahui. dalam arti yang luas *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengkaji keterampilan, keterampilan untuk tahu apa yang terjadi di lingkungannya, dan keterampilan menggunakan daya ingat. Kognitif atau intelektual merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati di lingkungan sekitar.¹¹

Sebagian besar psikolog terutama kognitivis (pakar psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung semenjak dia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia.¹²

Kognitif menjadi populer sebagai salah satu atau ranah psikologis manusia yang mencakup setiap perilaku mental yang berhubungan

¹¹ Khadijah, pengembangan kognitif anak usia dini, (medan: perdana publishing, 2016), 29-32

¹² Uswatun hasanah, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), Cet-1, 22.

dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan persoalan, kesengajaan dan keyakinan.¹³

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif biasanya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motoric. Perkembangan kognitif mendeskripsikan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga anak dapat berfikir. Kognitif juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka.¹⁴

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, Menurut piaget ada empat tahap perkembangan anak usia dini, yaitu :¹⁵

a. Tahap sensori motorik (usia 0-2 tahun)

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir sampai berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera yang sedang berkembang. aktivitas kognitif berpusat pada aspek alat indra (sensori) dan gerak (motorik), ialah dalam peringkat ini anak hanya bisa melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui pergerakannya. kegiatan sensor motoric terbentuk

¹³ Sitti Aisyah Mu`min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Al-Ta`dib* 6, no. 1 (July 2013): 90.

¹⁴ Heleni Fitri, Al Khudri Sembiring, Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 (April 2018), 171

¹⁵ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (June 30, 2015), 32-34, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.

melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil hubungan dengan lingkungan.

b. Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

di fase ini anak mulai merepresentasikan dunia di sekitarnya melalui kata-kata, citra, dan gambar-gambar. Anak-anak sudah dapat memahami realitas lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan symbol.

c. Tahap operasional (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini anak telah cukup matang menggunakan pemikiran logika. di tahap ini egosentris anak berkurang serta kemampuan pada tugas-tugas menjadi lebih baik, tetapi tanpa objek fisik di hadapan mereka anak-anak pada usia ini masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas logika.

d. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun)

Tahap ini terjadi antara usia 11-15 tahun atau usia sekolah menengah pertama. Kemajuan pada anak selama periode ini ialah mereka mempunyai kemampuan untuk berfikir abstrak.

Berdasarkan hasil observasi anak-anak di RA Al-Ma'arif sudah memasuki tahap pra-operasional yaitu usia 2-7 tahun yang mana dalam usia tersebut anak-anak sudah bisa mengerti dan bisa menggunakan tanda atau symbol yang ada disekitar mereka.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, sebagai berikut:

Table 1.2 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun.

Lingkup perkembangan (Kognitif)	Tingkat pencapaian perkembangan Usia 4-5 tahun
a. Belajar dan pemecahan masalah	1.menggunakan benda-benda sebagai simbolik
b. Berfikir simbolik	1.mengenal konsep bilangan

Sumber: Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.¹⁶

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif individu adalah salah satu sumber pertama modal anak. Hal tersebut berkaitan dengan pemahaman, evaluasi, manajemen informasi, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri. Maka sumber pertama modal anak penting untuk disempurnakan melalui proses pembelajaran yang dapat menstimulus dan mengembangkan kognitif anak usia dini. Akan tetapi stimulus yang diberikan harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu caranya dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan media seperti penggunaan media permainan tradisional congklak.

¹⁶ peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia, nomor 137 tahun 2014, 24-26.

3. Klasifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada: *auditory*, *visual*, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan, dapat dilihat sebagai berikut:¹⁷

a. *Auditory*

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak seperti: mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar, mendengarkan cerita dengan baik.

b. *Visual*

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu: mengenali benda-benda, mengetahui ukuran benda, bentuk dan warna.

c. Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan motoric halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Contohnya: *finger painting*, melukis dengan cat air, dan mewarnai.

d. Aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang

¹⁷ Hijriati Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (October 25, 2017): 45-46.

dikembangkan yaitu: mengenal lambing bilangan, menghitung benda, menyebutkan urutan bilangan.

e. Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan perkembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu: memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukuran.

f. Sains permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik. Contohnya: melakukan percobaan sederhana.

Berdasarkan hasil observasi tujuan perkembangan kognitif diarahkan pada perkembangan aritmatika yaitu penguasaan berhitung menggunakan benda atau biji congklak sebagai media yang digunakan.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini antara lain:¹⁸

- a. Kematangan perkembangan sistem saraf pusat, otak, koordinasi motorik, perubahan fisiologis dan anatomis sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif seorang anak

¹⁸ Darmiah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia ," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (June 17, 2020), 101, <https://doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7151>.

b. Pengalaman fisik

Jika seorang anak berinteraksi dengan lingkungannya maka anak akan memperoleh pengalaman fisik. Pengalaman fisik ini memungkinkan anak mengembangkan kegiatan serta gaya otak. Pengalaman fisik dapat berasal dari aktivitas seperti meraba, memegang, melihat, mendengar, sehingga berkembang menjadi kegiatan berbicara, membaca serta berhitung.

c. Pengalaman social

Hubungan social mampu dalam bentuk bertukar gagasan atau pendapat dengan orang lain, percakapan dengan teman sebaya, atau bentuk kegiatan lainnya. Melalui diskusi dengan orang lain akan memperoleh pengalaman mental dan social yang bagus.

d. Adaptasi

Anak sebagai hasil adaptasi dengan lingkungannya akan secara progresif menunjukkan interaksi dengan lingkungan secara maksimal.

B. Permainan Tradisional Congklak

1. Pengertian Permainan Tradisional Congklak

Permainan adalah salah satu bentuk kegiatan social yang dominan pada awal masa anak-anak. karena, anak-anak menghabiskan lebih

banyak waktu di luar rumah untuk bermain bersama teman-temannya.¹⁹

Dalam Nugroho, permainan merupakan sesuatu yang dimainkan, yang dipergunakan untuk bermain, tradisional merupakan berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun, sikap dan cara berpikir yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan. Jadi permainan tradisional merupakan suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun temurun atau warisan nenek moyang.

Pada Nugroho, permainan tradisional merupakan suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu, dan sudah tumbuh serta hidup hingga kini. Jadi kesimpulannya permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib serta perlu kita lestarikan sebagai bagian asal proses perkembangan anak.²⁰

Konsep permainan tradisional tidak terlepas dari dunia anak. Bermain akan lebih baik apabila dilakukan dengan konsep pembelajaran yang benar. Keberagaman budaya dan permainan di Indonesia sangat beragam. Permainan tradisional merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kultur budaya yang ada di masyarakat

¹⁹ Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, No. 1 (June 19, 2016), 725, <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.

²⁰ Agung Nugroho, Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis, *Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret*, Surakarta, 2005, Hal 24-25.

Indonesia. Konsep permainan tradisional mengandung unsur yang sama dengan konsep bermain pada usia dini.

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak berkembang secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Dalam permainan yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.²¹

Berdasarkan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional congklak adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak usia dini, selain kemampuan kognitif dengan bermain permainan tradisional congklak dapat mengembangkan aspek social dan emosional. Harapan penulis tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak-anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia.

Manfaat permainan tradisional intinya lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang,

²¹ Pupung Puspa Ardini, DKK, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, Adjie Media Nusantara, Nganjuk, 2018, Hal 45-46.

dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari dan memakai bahan-bahan yang terdapat disekitar.²²

Penulis mengungkapkan bahwa permainan tradisional congklak ialah salah satu permainan yang terdapat di Indonesia sejak zaman dahulu, juga salah satu permainan yang menyenangkan kemudian membuat anak menjadi lebih tahu tentang angka dan mampu berbagi kognitif anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional Congklak

Permainan congklak memiliki beberapa manfaat yaitu: untuk melatih mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur. Selain itu permainan congklak dapat digunakan untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan congklak menggunakan benda konkrit seperti biji-bijian dan batu.²³

3. Prosedur Permainan Tradisional congklak

Permainan ini merupakan permainan yang menitikberatkan pada keterampilan berhitung. Prosedur dalam permainan congklak adalah:

- a. Nama permainan : Congklak
- b. Lokasi : halaman atau ruangan
- c. Pemain : 2 orang

²² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Kencana, 2016), 3.

²³ Prima Nataliya, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 3, No. 2, (Januari, 2015), 348.

- d. Alat dan bahan yang dibutuhkan : congklak, biji-bijian dan batu
- e. Prosedur permainan
 - 1) Anak-anak mempersiapkan congklak dengan cara menyimpan biji atau batu disetiap lekukan sebanyak 7 buah
 - 2) Setelah semuanya siap anak-anak secara bergantian memainkan congklak dengan jumlah batu yang di miliki
 - 3) Pemain yang pertama kali berhenti atau dikatakan berhenti maka pemain tersebut menunggu giliran pemain lainnya untuk bermain congklak
 - 4) Permainan ini dilanjutkan secara terus dengan memindahkan batu atau biji-bijian. Setiap lubang hanya boleh di isi dengan satu batu
 - 5) Permainan ini akan berhenti apabila batu/biji yang ada di area lubang telah habis disimpan di gunung. Gunung tersebut merupakan *base camp* penyimpanan batu dari pemain
 - 6) Mereka yang memiliki jumlah batu terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.²⁴

C. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus selalu dikembangkan oleh orang disekitarnya. Anak juga memiliki

²⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (jakarta: Kencana, 2016), 93.

karakter yang khas dan berbeda-beda dengan orang dewasa. Anak yang aktif membangun pengetahuan pada anak tetapi guru juga harus dapat menstimulus agar anak dapat membentuk pengetahuan sendiri.²⁵ Penerapan permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan anak. Fungsi dari permainan tradisional adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, fisik dan keterampilan anak.²⁶

Guna mengembangkan aspek kognitif anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah melalui permainan congklak. Congklak merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Khususnya di taman kanak-kanak, congklak dapat digunakan untuk membantu menunjang proses belajar mengajar. Setiap permainan tradisional, khususnya permainan congklak. Dengan bermain congklak anak berlatih untuk menghitung biji-bijian yang dibagikan pada setiap lubang, hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak merupakan media pembelajaran berhitung yang baik bagi anak.

Penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan di luar kelas maupun di dalam kelas. Pemilihan media

²⁵Riyadu Sholokhah, Dkk, Penerapan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok BI RA Tarbiyatus Shibyan Kucur Dau Kabupaten Malang, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, 2019, 104

²⁶ Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Persama Mulia Sarana, 2012), 152

pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menstimulus perkembangan anak. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi sehingga dapat merangsang pikiran anak, perasaan dan kemauan siswa untuk terus belajar.

Penggunaan media yang kreatif dapat memungkinkan siswa untuk bisa belajar lebih baik lagi dan berkembang sesuai tujuan yang diinginkan. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, biasanya penelitian ini dilakukan secara sistematis, dengan mengambil data di lapangan melalui wawancara, dokumentasi dan observasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari secara jelas perihal latar belakang keadaan lingkungan waktu ini baik individu, kelompok lembaga juga masyarakat.²⁷

Berdasarkan pengertian diatas, penelitian lapangan yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk meneliti hal yang terjadi didalam suatu lingkungan. pada hal ini lokasi yang akan diteliti adalah kelompok B RA Al-Ma`arif Bandar Negeri Suoh.

2. Sifat penelitian

Penelitian ini ialah penelitian kualitatif yaitu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan kenyataan-kenyataan yang ada, baik yang bersifat alamiah atau buatan.²⁸

Dengan dilakukannya penelitian, penulis dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang ada di lapangan dengan menggunakan “Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan

²⁷ Sumadi suryabrata, metode penelitian, ed. 2, cet-24 jakarta rajawali pers 2013, 80

²⁸ Nana syaoih sukmadinata, metode penelitian pendidikan, bandung pt remaja rosdakarya, 2009., 72

Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat”.

B. Sumber Data

Sumber data adalah salah satu yang paling penting pada penelitian, karena jika salah menggunakan atau memahami sumber data maka data yang di dapatkan tidak tepat seperti apa yang diinginkan. oleh karena itu peneliti wajib tahu sumber data mana yang akan dipergunakan.²⁹

Pada penelitian ini penulis memakai beberapa sumber data, baik berupa data primer maupun data sekunder.³⁰

1. Data primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang pertama. Data ini harus dicari melalui narasumber atau responden yaitu orang yang kita jadikan objek atau sarana mendapatkan informasi maupun data. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui wawancara.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data, Contohnya seperti dokumen-dokumen. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer.

²⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi : Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasaran*, (Jakarta:Kencana, 2009), 72,” [Http://Inlislite.Uin-Suska.Ac.Id/Opac/Detail-Opac?Id=12818](http://Inlislite.Uin-Suska.Ac.Id/Opac/Detail-Opac?Id=12818).

³⁰ Nuning Indah Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, No. 2 (August 1, 2017), 211-212, <https://doi.org/10.38043/Jids.V1i2.219>.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan sesuai macam data yang diinginkan. Untuk memperoleh data tentang mengembangkan kognitif anak pada permainan, untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diharapkan, maka peneliti ini memakai teknik pengumpulan data sebagai berikut:³¹

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk menata langkah-langkah perbaikan agar lebih efektif dan efisien. Hal-hal yang di observasi antara lain kondisi ruang belajar dan proses pembelajaran didalam kelas. Observasi ini digunakan untuk memperoleh data dan informasi mengenai aktivitas pembelajaran yang ada di kelas.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pengalaman mendalami dari informan yakni guru. Wawancara dilakukan untuk Tanya jawab kepada pendidik, kepala sekolah. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang penerapan permainan tradisional yang ada di kelas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan melihat buku hasil karya, arsip-arsip atau

³¹ Riduwan;, "Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula," (Bandung: Alfabeta, 2006), 72-77, http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=3208.

catatan yang berhubungan dengan orang yang diteliti. Selain itu dokumentasi ini sebagai sumber data karena dalam banyak hal digunakan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama- nama murid dan foto.

D. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Teknik yang penulis gunakan dalam meneliti keabsahan data yaitu: triangulasi. Triangulasi dapat diartikan menjadi teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.³²

Triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis dari penelitian kualitatif. Triangulasi diartikan juga sebagai aktivitas pengecekan data.³³

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi ada berbagai macam cara, yaitu:³⁴

1. Triangulasi sumber

³² Sugiyono, metode penelitian pendidikan: pendekatan-pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d, (Bandung: Alfabeta, 2013), 240

³³ Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (September 10, 2020), 150. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

³⁴ Bachtiar S. Bachri, Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10, No.1, 2010, 56

Triangulasi sumber berarti membandingkan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya: membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contohnya: data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Untuk memperoleh data yang benar melalui observasi peneliti perlu mengadakan pengamatan tidak hanya satu kali saja.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis memakai triangulasi teknik. Dalam memakai triangulasi teknik ini untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data pada sumber data terhadap teknik. Pada triangulasiteknik ini digunakan antara lain: observasi, wawancara serta dokumentasi. Triangulasi ini dilakukan untuk pengecekan terhadap pengumpulan data. Penggunaan triangulasi teknik dilakukan untuk menguji sumber data ketika observasi dan wawancara memberikan hasil yang sama atau berbeda.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari serta menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan cara menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun, memilih yang penting serta mana yang akan dipelajari, dan membentuk kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain..³⁵

Analisis data kualitatif ialah kaidah penelitian yang harus dilakukan oleh seluruh peneliti, sebab sebuah penelitian tanpa analisis data hanya akan melahirkan sebuah data mentah yang tidak memiliki arti. dengan analisis data bisa diolah dan disimpulkan..³⁶

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan tentang perkembangan kognitif anak.

³⁵ Sugiyono, metode penelitian pendidikan: pendekatan-pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d, (Bandung: Alfabeta, 2013), 402

³⁶ Albi Anggito Setiawan Johan, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018)235.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah RA Al-Ma'arif Tri Mekarjaya

Raudhatul Athfal atau RA Al-Ma'arif berdiri di kecamatan Bandar Negeri Suoh kabupaten lampung barat. RA Al-Ma'arif berdiri tepat di samping sekolah MI (Madrasah Ibtidaiyah) Al-Ma'arif. Dengan ukuran tanah sekitar 300² dengan di lengkapi 2 ruangan kelas serta 1 ruang guru. RA Al-Ma'arif berdiri pada tahun 2011, dan memiliki izin pendirian pada tahun 2012. Sejak tahun 2011-sekarang kepala RA Al-Ma'arif masih tetap sama yaitu bapak Asep Sugianto, S.Pd.

2. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Ma'arif Tri Mekarjaya

a. Visi

Kreatif, Beriman dan Nasionalisme

b. Misi

- 1) Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan
- 2) Menanamkan sikap taat dan patuh terhadap orang tua dan guru
- 3) Mengkokohkan rasa cinta tanah air terhadap peserta didik
- 4) Pembiasaan terhadap anak untuk mencintai Al-Qur'an dengan menghafal ayat-ayat suci Al-Qur'an

c. Tujuan

- 1) Terciptanya proses belajar yang menyenangkan

- 2) Menjadikan peserta didik yang kreatif, cinta tanah air dan berakhlaqul karimah
- 3) Membentuk pribadi peserta didik melalui membaca dan menghafal ayat-ayat suci Al-Qur`an

3. Identitas RA Al-Ma`arif Tri Mekarjaya

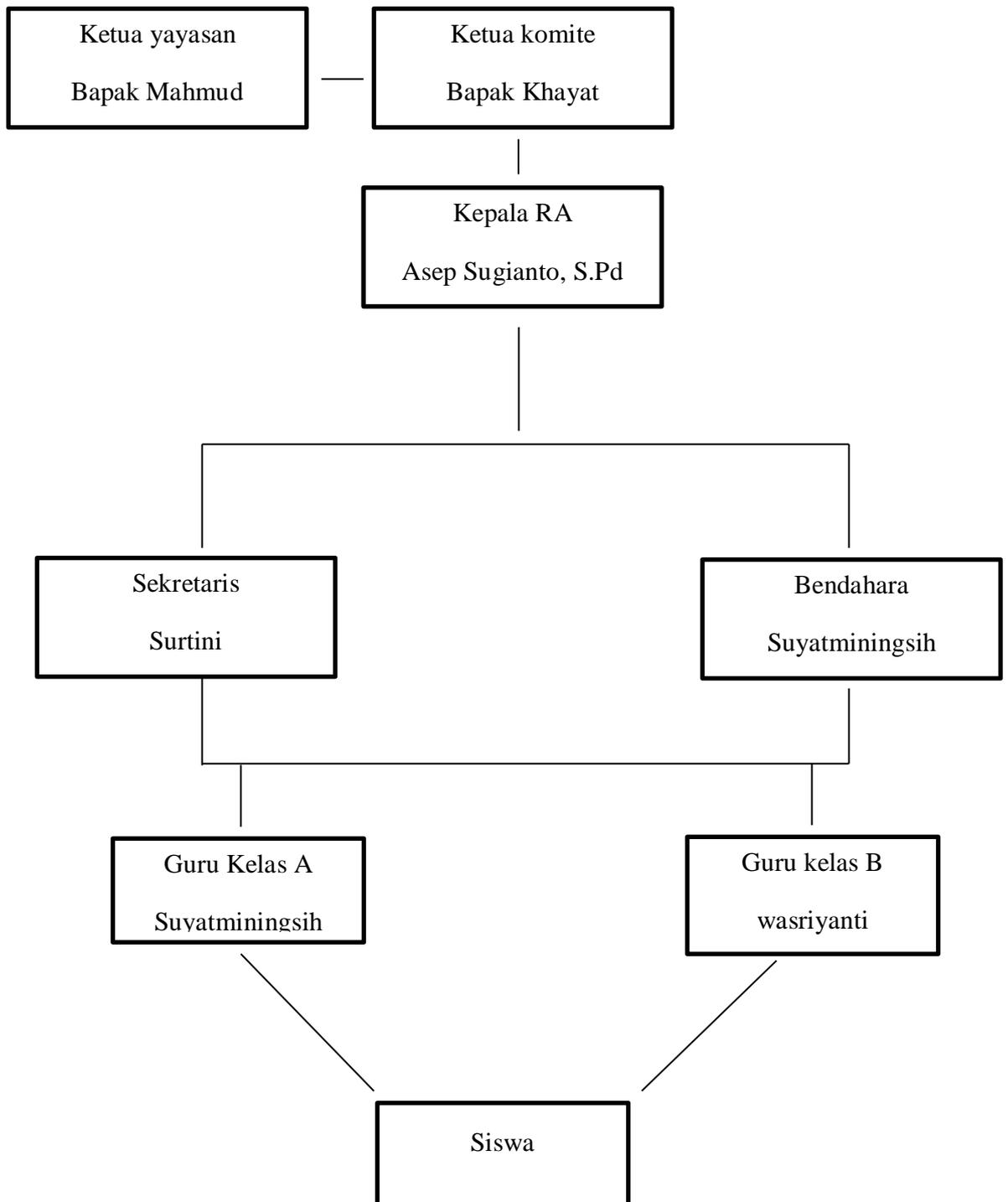
- a. Nama Sekolah : RA Al-Ma'arif
- b. NPSN : 69731858
- c. Jenjang Pendidikan : RA / Raudhatul Athfal
- d. Alamat Sekolah : Jl. Wisata lintas suoh, Tri Mekarjaya,
Bandar Negeri Suoh, Kabupaten Lampung
Barat
- e. No. HP : -
- f. Status Sekolah : Swasta
- g. Nilai Akreditasi : C
- h. No. SK Akreditasi : 104/BAN PAUD DAN PNF/AKR/2018
- i. SK Pendirian Sekolah : kd.08.04/4/PP.01.1/064/2012

4. Struktur Organisasi RA Al-Ma'arif Tri Mekarjaya

Adapun Struktur Organisasi di RA Al-Ma'arif Desa Tri Mekarjaya Kecamatan Bandar Negeri Suoh Kabupaten Lampung Barat.

Gambar 1.1

Struktur Organisasi RA Al-Ma'arif Tri Mekarjaya



5. Data Guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri suoh

Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Ma'arif, diperoleh data keadaan guru TK RA Al-Ma'arif yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.4

Data Guru RA Al-Ma'arif Bandar negeri suoh

No.	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan
1.	Asep Sugianto, S.Pd	L	S1	Kepala TK
2.	Suyatminingsih	P	SMA	Pendidik
3.	Wasriyanti	P	SMA	Pendidik
4.	Surtini	P	SMA	Pendidik

B. Temuan Khusus

Sesuai hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara berkaitan dengan Penerapan Permainan Tradisional Congklak dalam mengembangkan Aspek Kognitif di Ra Al-Ma'arif di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat. Penulis akan menguraikan wacana penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif pada RA Al-Ma'arif serta factor Faktor penghambat dan pendukung penerapan permainan tradisional congklak pada berbagi aspek kognitif anak di RA Al-Ma'arif, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif

Pembelajaran yang efektif akan berjalan dengan baik saat semua komponen bekerja sama dengan baik, salah satu komponen dalam pendidikan yaitu pengajar serta siswa. pengajar ialah ujung tombak dari setiap acara yang ada pada pendidikan yang disiapkan untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini yang tidak bisa terlepas asal seseorang pengajar. dengan adanya pengajar kelas maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Dari beberapa aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif. dalam mengembangkan aspek tadi bisa dilakukan menggunakan permainan tradisional, contohnya permainan tradisional congklak. Perkembangan kognitif anak usia 2-6 tahun yaitu anak mulai mengenal dengan beberapa symbol baik nomor juga benda yang terdapat pada sekitar anak, anak menandakan adanya peningkatan pemikiran simbolis.

Untuk mengembangkan kognitif anak banyak permainan serta aktivitas yang bisa diberikan dan diperkenalkan untuk anak usia dini melalui permainan tradisional. dari permainan tradisional tersebut nantinya mampu mengembangkan kognitif anak.

Seperti yang dikatakan Ibu wasriyanti selaku Guru Di RA Al-Ma'arif Tri Mekarjaya kecamatan Bandar Negeri Suoh yaitu:³⁷

“untuk perkembangan kognitif anak memang sangat berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya. Terutama untuk anak usia dini yang memang mereka masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya atau anak yang malas mencoba hal baru. Sehingga anak-anak tersebut belum terlihat perkembangan kognitifnya. Dengan permainan congklak yang akan dikenalkan ini anak-anak akan dikenalkan cara berhitung, sehingga anak-anak yang aktif atau anak-anak yang tidak aktif kita akan melihatnya melalui permainan ini dan mereka juga bisa menjalin kerja sama antara teman atau team.”

Sementara itu bapak asep sugianto selaku kepala RA mengatakan bahwa:

“pembelajaran terkait perkembangan kognitif anak hanya dilakukan menggunakan buku paket yang dibeli di sekolah belum menggunakan alat permainan apalagi alat permainan tradisional.”³⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas kelompok B yang mengatakan bahwa setiap perkembangan kognitif anak berbeda-beda tergantung dari tingkat perkembangan masing-masing anak. Serta penerapan permainan tradisional ini memang baru digunakan saat penulis melakukan penelitian di RA Al-Ma'arif. Dengan di perkenalkannya permainan ini harapannya perkembangan kognitif anak-anak dapat berkembang dengan lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa permainan ini sama sekali belum pernah dikenalkan di RA Al-Ma'arif. Hal ini diperjelas oleh ibu wasriyanti selaku guru kelas kelompok B, bahwa:³⁹

³⁷ Wawancara ibu wasriyanti selaku guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

³⁸ Wawancara Bapak Asep Sugianto selaku kepala RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh, senin 11 juli 2022.

“guru memang menggunakan media pembelajaran untuk membantu mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi tidak menggunakan permainan tradisional. Guru hanya menggunakan buku paket untuk belajar berhitung, mengenal abjad dan mengenal benda-benda sekitar.”

Penerapan Permainan Tradisional Congklak dalam mengembangkan Aspek Kognitif pada Ra Al-Ma'arif dapat membantu anak untuk berfikir simbolik perihal nomor -angka, dan menjadikan anak mandiri pada memecahkan problem yang sedang dihadapinya. Penyediaan alat permainan yang memadai membentuk perkembangan kognitif anak akan semakin lebih baik.

Setelah dilakukan wawancara maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Dengan penerapan yang menyenangkan menjadikan anak lebih semangat dalam belajar.

Sebagaimana yang penulis teliti, bisa diketahui bahwa penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak pada RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh dengan langkah awal yang dilakukan guru merupakan menjelaskan perihal peralatan permainan tradisional congklak, jumlah buah congklak dan cara memainkan permainan congklak. Sebelum bermain guru menyampaikan kesempatan pada anak untuk mengisi serta menghitung biji congklak sebelum bermain

³⁹ Wawancara ibu wasriyanti selaku guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

supaya permainan berjalan menggunakan baik serta efektif.⁴⁰ Berikut adalah penulis akan jelaskan hasil analisis data dari penelitian. Adapun langkah awal permainan congklak yang dipergunakan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak antara lain:

a. Mengenalkan alat permainan tradisional congklak

Pada tahap awal ini guru menciptakan hubungan yang baik dengan cara mengenalkan alat permainan congklak. Papan permainan congklak memiliki 16 lubang, yaitu 7 lubang disisi kanan dan kiri dan 2 lubang sebagai lumbung, batu kecil sebagai biji congklak. Biji congklak tidak hanya menggunakan batu kecil tetapi bisa menggunakan keong atau cangkang kerang dan biji salak juga dapat digunakan sebagai biji congklak. Setelah itu guru memberi kesempatan pada anak untuk memilih teman bermainnya kemudia guru mengajak anak untuk mengisi biji congklak sesuai dengan jumlahnya. Dan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung kembali biji congklak sebelum bermain.

Mempersiapkan alat permainan adalah langkah awal dalam bermain. Dengan mengisi lubang congklak, menghitung biji congklak dan membagikan biji congklak kedalam lubang dapat mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara bahwa: permainan tradisional congklak salah satu media dalam mengembangkan aspek

⁴⁰ Wawancara ibu wasriyanti selaku guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

kognitif anak usia dini. Hal itu terjadi dengan anak menghitung dan membagikan biji congklak kedalam lubang congklak.

b. Menjelaskan jalannya permainan tradisional congklak

Guru menjelaskan jalannya permainan congklak. Karena dalam hal ini guru berperan sangat penting. Guru menjelaskan bahwa terdapat 7 lubang disisi kanan dan kiri maka biji congklak yang perlu disiapkan adalah 7x7 disetiap sisi kanan kiri. Guru meminta anak untuk mengambil biji congklak dan memasukannya kedalam lubang dan disetiap lubang terisi 7 biji. Guru memberikan arahan agar permainan dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan observasi dan wawancara maka: memberikan arahan dalam permainan anak dapat memahami suatu permainan dan permainan dapat berjalan dengan efektif.

c. Kegiatan setelah melakukan permainan tradisional congklak

Hasil observasi yang penulis temui di lapangan, bahwa ketika anak selesai melakukan permainan congklak secara keseluruhan, anak-anak diminta untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakan dan anak diminta kembali ke kursi masing-masing. Kemudian guru bertanya tentang berapa jumlah biji yang dapat dikumpulkan. Anak-anak diminta untuk menghitung banyak sedikit hasil yang didapatkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas ibu suyatminingsih adalah tujuan anak-anak untuk kembali menceritakan bagaimana jalannya permainan adalah untuk membantu anak mengembangkan kemampuan

kognitif yang dimilikinya karena anak terlibat langsung dalam permainan.⁴¹

Jadi, dapat penulis simpulkan untuk membantu perkembangan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain congklak. Misalnya dalam tahap berhitung yaitu anak dapat berhitung menggunakan biji congklak yang diperoleh.

2. Faktor penghambat dan pendukung penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma`arif

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kepada kepala sekolah serta guru RA Al-Ma'arif tentang penggunaan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Pada dasarnya permainan tradisional congklak ini belum pernah digunakan atau dikenalkan baik di kelompok A maupun kelompok B.

Seperti yang diungkapkan oleh wali kelas Kelompok B Ibu Wasriyanti selaku guru kelas kelompok B bahwa:

”permainan tradisional congklak belum pernah digunakan untuk pembelajaran. Hal itu terjadi karena minimnya alat permainan yang ada di sekolah dan kurangnya fasilitas permainan yang membuat anak-anak tidak menggunakan permainan tradisional congklak.

⁴¹ Wawancara ibu wasriyanti selaku guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

Tetapi beberapa anak memang sudah mengetahui tentang permainan tradisional melalui lingkungan tempat tinggal anak.”⁴²

Begitupun dengan pendapat ibu Surtini selaku guru Pendamping Kelompok B bahwa:⁴³

“factor penghambat saat permainan tradisional ini diterapkan kepada anak-anak yaitu ada sebagian anak yang kurang berminat dalam melakukan permainan ini. Sebagian anak merasa permainan seperti ini lebih cepat membosankan. Jadi, anak kurang mengembangkan kemampuannya khususnya dalam perkembangan kognitif. Anak ketikan diberikan permainan seperti ini akan mudah bosan serta malas dalam melakukannya. Selanjutnya untuk factor pendukung dengan dukungan dari orang tua dan guru, harapannya sekolah dapat segera memberikan dan mengenalkan permainan tradisional terutama congklak guna untuk menambah perkembangan aspek kognitif anak.”

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas dan guru pendamping kelompok B RA Al-Ma’arif dalam mengembangkan aspek kognitif anak dapat ditarik kesimpulan bahwa kurangnya kreativitas guru untuk membuat APE, ketidaktahuan sebagian anak tentang permainan tradisional congklak yang dimana anak di jaman sekarang ini tidak menyukai permainan tradisional karena membosankan. Maka dari itu guru harus lebih kreatif lagi untuk mengembangkan APE dan membuat anak mengenali permainan tradisional lagi terutamapermainan tradisional congklak. Untuk factor pendukungnya harus dilakukan kerja sama antara orang tua dan guru yang membantu anak untuk belajar dan mengenali

⁴² Wawancara ibu suyatminingsih selaku guru RA Al-Ma’arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

⁴³ Wawancara ibu surtini selaku guru RA Al-Ma’arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

permainan-permainan tradisional serta sarana dan prasarana yang baik dan mampu mendukung perkembangan serta belajar anak.

C. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, baik yang didapat melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah, dan tenaga pendidik RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh tentang bagaimana penerapan permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma'arif. Pada penerapan ini pendidik sudah cukup baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kegiatan dalam mengembangkan aspek kognitif anak dapat dikatakan efektif dan yang sesuai adalah menggunakan permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak karena permainan ini dapat merangsang anak cepat mengenal angka, melatih anak berhitung. Berikut ini akan penulis jelaskan hasil observasi dan analisis data yang penulis peroleh selama observasi, antara lain:

1. Mengenalkan alat permainan tradisional congklak

Permainan ini menggunakan papan congklak yang terdiri dari 7 lubang di sisi kanan dan 7 lubang di sisi kiri untuk menyimpan biji congklak, biji congklak yang digunakan adalah batu krikil dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Menciptakan keefektifan bermain hendaknya menyiapkan tempat yang memadai, kegiatan ini tidak hanya dapat dilakukan di dalam ruangan tetapi bisa dilakukan di luar ruangan. Di dalam kelas anak dapat menggunakan papan congklak sedangkan di luar

ruangan anak dapat menggunakan tanah sebagai lubang congklak yang dapat digunakan untuk menciptakan kreatifitas anak.

2. Menjelaskan jalannya permainan tradisional congklak

Jalannya permainan congklak ini dapat di jelaskan oleh guru kelas kelompok B melalui contoh jalannya permainan yang telah ditetapkan, menyiapkan papan permainan, memilih teman satu kelompok, melakukan undian dengan cara suit untuk menentukan siapa yang memulai jalan terlebih dahulu.

3. Kegiatan setelah bermain congklak

Guru meminta anak-anak merapikan kembali permainan kemudian guru meminta anak untuk menceritakan kembali bagaimana jalannya permainan. Guru meminta anak untuk menghitung jumlah yang paling banyak dan jumlah yang paling sedikit. Tujuan guru melakukan evaluasi ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Evaluasi merupakan suatu perhatian utama ketika melaksanakan kegiatan, kegiatan merupakan suatu aktivitas untuk mengembangkan berbagai aspek salah satunya aspek perkembangan kognitif.

Kemampuan anak dalam melakukan permainan congklak sangat memberikan pengaruh yang sangat positif terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena pada tahap ini semua aspek perkembangan pada anak sangat cepat diterima oleh anak, anak mudah berfikir, mengingat dan berkomunikasi maka akan semakin baik pula proses berfikir secara logisnya. Bermain juga akan membuat anak mengenal batas kemampuan yang

dimilikinya, ia memiliki peluang untuk memenangkan sebuah permainan. Jika tidak, maka ia akan terus belajar lagi dan berlatih sampai dia mampu melakukannya. Kemudian dalam permainan tradisional congklak memiliki:

1. Kemampuan berhitung : anak dapat berhitung menggunakan benda
2. Kenyamanan dalam bermain : anak diberi kesempatan untuk memilih teman bermainnya
3. Menyebut lambing bilangan : anak dapat menyebutkan lambing bilangan 1-10 dengan menghitung biji congklak
4. Membedakan banyak sedikit : dengan permainan congklak anak dapat mengelompokkan biji congklak berdasarkan jumlahnya.

Berkaitan dengan analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif, maka pada pembahasan ini penulis menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan permainan tradisional congklak di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh, Bahwa: kemampuan kognitif anak penting karena dapat mengembangkan kognitif, kemampuan social anak, membangun rasa percaya diri, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Manfaat permainan tradisional congklak ini sangat bagus untuk membantu melatih pengetahuan anak. Karena pada saat anak memainkan permainan tradisional congklak secara bersama anak dilatih untuk bekerja sama dengan tim, permainan ini memiliki nilai kognitif yang membantu anak untuk dapat berfikir secara simbolik.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif memerlukan bantuan media ataupun yang dapat digunakan untuk

membantu menunjang berjalannya proses belajar mengajar, seperti menggunakan media permainan tradisional congklak yang dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak. Dengan demikian untuk menyampaikan materi peserta didik akan mudah menerima dan memahami apa yang guru sampaikan.

Dari penjelasan diatas garis besar permainan yakni menyusun serta serta memberi rasa sabar menunggu giliran untuk bermain, membuat anak mengerti tentang angka-angka melalui permainan congklak. Secara keseluruhan anak-anak sudah mulai mengerti tentang bagaimana permainan ini digunakan dan meskipun tergolong bbaru dalam menggunakan media congklak guru juga sudah dikatakan baik dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis lakukan, maka hasil dari penelitian dari penerapan media pada pembelajaran kognitif di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh, sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan pembelajaran guru telah menyiapkan RPPH. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan pembelajaran agar tidak menyimpang dari pembelajaran yang sudah direncanakan.
2. Guru sudah lebih baik dalam pembelajaran menggunakan media.
3. Anak-anak menjadi lebih bersemangat belajar menggunakan media karena tidak monoton seperti biasanya yang hanya menggunakan buku paket.
4. Anak-anak dapat berfikir secara simbolik. Misalnya seperti apa angka dua selain ditulis menggunakan buku dan pensil.

5. Melatih kekompakan anak-anak dan kerja sama antar kelompok.
6. Kendala yang di hadapi guru saat melangsungkan pembelajaran menggunakan media sedikit demi sedikit dapat teratasi.
7. Pembelajaran menggunakan media tidak monoton dan lebih menyenangkan.

Kemudian permainan tradisional congklak ini sangat membantu pada proses perkembangan kognitif anak. Dimana dalam permainan ini anak diharuskan mampu bekerja sama dengan teman sekelompok supaya dapat menyelesaikan permainan ini hingga akhir permainan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jelaskan, maka dapat penulis simpulkan penerapan media dalam pembelajaran, yaitu :

Penerapan media congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak Mengenai berfikir simbolik yaitu dengan berhitung menggunakan biji-bijian congklak untuk dan menggunakan benda-benda dengan simbolik. Didasarkan pada dunia anak yang cenderung lebih tertarik apabila belajar dikemas dengan permainan. Penggunaan media congklak walau awalnya terasa sulit karena peraturan permainannya yang bagi anak sendiri tingkat kesulitannya tinggi, tapi dengan bimbingan yang diberikan oleh guru serta kemampuan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran.

Factor pendukung yaitu antusias anak-anak dalam melakukan permainan serta dukungan dan partisipasi guru. Dan factor penghambat yaitu kurangnya dukungan prasarana yang ada, serta anak-anak yang kurang mampu bekerja dalam kelompok bahkan sulit untuk bersosialisasi dengan teman sekelompoknya.

B. Saran

Dari hasil penelitian, bisa diketahui bahwa penerapan media pada pembelajaran telah dikatakan relatif baik. Penerapan media congklak bisa memberikan manfaat bagi peserta didik juga pengajar. dengan kata lain seorang pengajar harus mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan supaya memberikan kesan yang baik untuk peserta didik. Sekolah juga wajib menyediakan wahana dan prasarana guna menunjang keberhasilan dari tujuan pembelajaran. pengajar pula harus lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan yang terdapat disekitarnya. Maka dalam hal ini penulis menyampaikan masukan atau saran demi kebaikan bersama serta tercapainya tujuan pendidikan. Adapun saran penulis untuk pengajar juga kepala sekolah yaitu harus seringkali menggunakan serta mengenalkan jenis-jenis permainan terutama menggunakan permainan tradisional congklak pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khudri Sembiring , Heleni Fitri, Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 (April 2018),171
- Ardini , Pupung, Puspa, DKK, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, Adjie Media Nusantara, Nganjuk, 2018, Hal 45-46.
- Bungin, Burhan, Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi : Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasaran, (Jakarta:Kencana, 2009), 72, ” [Http://Inlislite.Uin-Suska.Ac.Id/Opac/Detail-Opac?Id=12818](http://Inlislite.Uin-Suska.Ac.Id/Opac/Detail-Opac?Id=12818).
- Bachtiar S. Bachri, Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10, No.1, 2010, 56
- Bachtiar, Yusri, Muhammad, Santi, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng,” *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (June 1, 2020), 25, <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>.
- Darmiah, “Perkembangan Kognitif Anak Usia ,” *Pionir: Jurnal Pendidikan* 9, No. 1 (June 17, 2020), 101, <https://doi.org/10.22373/Pjp.V9i1.7151>.
- Depertemen Pendidikan Nasional, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No.20 Tahun 2003) Dan Peraturan Pelaksanaannya, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, 2003),4.
- Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Arrus Media, 2016), 19.
- Hadiwinarto, Wembrayarli, Heryanti, vera, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)” (ut, Universitas Bengkulu, 2014), <http://repository.unib.ac.id/8640/>.

- Hasanah, Uswatun, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, No. 1 (June 19, 2016), 725, <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- , *Psikologi Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), Cet-1, 23-27.
- Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (October 25, 2017): 45-46.
- Ibda, Fatimah, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 015), 32-34, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.
- Islamiati, Ana, Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita Di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan, *Skripsi IAIN Metro Lampung*, 2020, 1.
- Johan, Setiawan, Anggito, Albi, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak(Jejak Publisher), 2018), 235.
- Kurniasih, Rahayu, "Skripsi Implementasi Permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara," N.D., 2020, 50.
- Khadijah, pengembangan kognitif anak usia dini, (medan: perdana publishing, 2016), 29-32
- Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Bersama Mulia Sarana, 2012), 152
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Kencana, 2016), 3.
- , *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (jakarta: Kencana, 2016), 93.
- Li'anah, Setyowati, Sri, meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah, Surabaya, *Universitas Negeri Surabaya*, 4"230638813.Pdf," accessed December 14, 2021, <https://core.ac.uk/download/pdf/230638813.pdf>.

- Mastura, Emi, “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Kasih Bunda Aceh Selatan,” 2019, 49-52.
- Mekarisce, Augina, Arnild, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat,” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (September 10, 2020), 150. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Mu`min, Aisyah, Sitti, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget,” *Al-Ta`dib* 6, no. 1 (July 2013): 90.
- Nataliya, Prima, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 3, No. 2, (Januari, 2015), 348
- Nugroho, Agung, Permainan Tradisional Anak-Anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis, *Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret*, Surakarta, 2005, Hal 24-25.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia, nomor 137 tahun 2014, 24-26
- Pratiwi, Indah, Nuning, “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, No. 2 (August 1, 2017), 211-212, <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>.
- Q.S Al-mulk Ayat 15.
- Riduwan;, “Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula,”(Bandung:Alfabeta,2006),72-77, http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=3208.
- Sugiyono, metode penelitian pendidikan: pendekatan-pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d, , (Bandung: Alfabeta, 2013), 402
- , metode penelitian pendidikan: pendekatan-pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d, , (Bandung: Alfabeta, 2013), 240

- Sholokhah, Riyadu, Dkk, Penerapan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok BI RA Tarbiyatus Shibyan Kucur Dau Kabupaten Malang, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, 2019, 104
- Suryabrata, sumadi, *metode penelitian*, ed. 2, cet-24 jakarta rajawali pers 2013, 80
- Sukmadinata, syaoih, Nana, *metode penelitian pendidikan*, bandung pt remaja rosdakarya, 2009,, 72
- Wawancara dengan ibu surtini, guru kelas sekaligus wali kelas B di RA-Al Ma'arif, 11 agustus 2021
- Wawancara ibu suyatminingsih selaku guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.
- Wawancara bapak asep sugianto, S.Pd RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh. Senin 11 Juli 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4216/In.28.1/J/TL.00/09/2022
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Ida Umami (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ANGGI MAYASARI**
NPM : 1801032003
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL MAARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 September 2022
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd

NIP 19900715 201801 1 002



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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2626/In.28.1/J/TL.00/07/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
 KEPALA RA AL MAARIF
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **ANGGI MAYASARI**
 NPM : 1801032003
 Semester : 6 (Enam)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL MAARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

, untuk melakukan *pra-survey* di RA AL MAARIF.

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, 02 Juli 2021
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-MA'ARIF TRI MEKAR JAYA
RAUDHATUL AL-MA'ARIF

Alamat. Jl. Raya Sekincau Suoh Tri Mekar Jaya
Kec. Bandar Negeri Suoh Kab. Lampung Barat

Nomor : 001/031/RA AL.M/X1/2021
Lampiran :-
Perihal : Izin Pra Survey

Kepada Yth
Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.I
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Metro
Di

Tempat

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Berdasarkan dengan surat masuk yang kami terima pada tanggal 21 Juni 2021 dengan Nomor: B-229/In.28.1/J/TL.00/06/2021, Perihal Izin Pra Survey untuk Tugas Akhir /Skripsi.

Nama : Anggi Mayasari
Npm : 1801032003
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Permainan Tradisional Congkak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di RA AL-MA'ARIF Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat

Yayasan Pendidikan Islam Al-Ma'arif (RA AL-MA'ARIF) memberikan Izin untuk melakukan Pra Survey kepada mahasiswa tersebut diatas.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Walaikum Salam Warohmatullohi Wabarokatuh.

Bandar Negeri Suoh, 05 November 2021

Kepala Ra Al-Ma'arif

 ASEP SUGIANTO, S.Pd





**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.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4260/In.28/D.1/TL.01/09/2022

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

Nama : **ANGGI MAYASARI**
 NPM : 1801032003
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di RA AL-MAARIF BANDAR NEGERI SUOH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL MAARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT".
 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 : 21 September 2022

Mengetahui,
 Pejabat Setempat

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



**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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4261/In.28/D.1/TL.00/09/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA RA AL-MAARIF BANDAR
NEGERI SUOH
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4260/In.28/D.1/TL.01/09/2022, tanggal 21 September 2022 atas nama saudara:

Nama : **ANGGI MAYASARI**
NPM : 1801032003
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di RA AL-MAARIF BANDAR NEGERI SUOH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL MAARIF DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 21 September 2022
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-MA'ARIF TRI MEKAR JAYA
RAUDHATUL AL-MA'ARIF

Alamat. Jl. Raya Sekincau Suoh Tri Mekar Jaya
Kec. Bandar Negeri Suoh Kab. Lampung Barat

Nomor : 003/033/RA AL.M/X1/2022

Lampiran :-

Perihal : Balasan izin penelitian

Kepada Yth
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Metro
Di

Tempat

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat serta karunianya. Sesuai dengan surat izin yang terlampir untuk melakukan penelitian guna untuk menulis tugas akhir skripsi. Dengan ini kami tidak keberatan apabila RA Al-Ma'arif menjadikan tempat penelitian mahasiswa yang bernama:

Nama : Anggi Mayasari
NPM : 1801032003
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Permainan Tradisional Congkak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di RA AL-MA'ARIF Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Walaikum Salam Warohmatullohi Wabarokatuh.

Bandar Negeri Suoh, september 2021

Kepala Ra Al-Ma'arif

ASEP SUGIANTO, S.Pd





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

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telep. (0725) 41507; Faks. (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Mayasari

NPM : 1801032003

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MAARIF DI DESA
TRI MEKARJAYA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka program studi pada ketua program studi pendidikan islam anak usia dini, dengan memberi sumbangan buku kepada Prodi perpustakaan dalam rangka penambahan buku-buku perpustakaan Prodi pendidikan anak usia dini IAIN Metro.

Metro, 22 November 2022

Ketua Prodi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002



**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
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1352/In.28/S/U.1/OT.01/11/2022**

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

Nama : Anggi Mayasari
NPM : 1801032003
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801032003

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 14 November 2022
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.f.
NIP.19750505 200112 1 002



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.iain@metrouniv.ac.id

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

Nama : Anggi Mayasari
 NPM : 1801032003

Jurusan : PIAUD
 Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Ranis 18/08 2022	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Judul APD langsung - 1. Pedoman wawancara 2. pedoman observasi 3. pedoman dokumentasi → format observasi tabel ditambah → format dokumentasi tabel ditambah seri dengan catatan. → wawancara kepada Kepala Sekolah dan guru pertanyaan sama, beda redaksi 	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Kons.
 NIP. 19740607 199803 2 002



**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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Anggi Mayasari
NPM : 1801032003

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	senin 07/11/2022	✓	• Ace ujian mungok	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Ida Mami, M.Pd, Kons.
NIP. 19740607 199803 2 002

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

I. Pedoman Observasi

1. Mengamati dan menggali segala informasi dan aktivitas di RA Al-Ma'arif yang berkaitan dengan permainan tradisional congklak
2. Mengamati dan mencatat secara umum sarana dan prasarana yang ada di RA Al-Ma'arif.

II. Pedoman Wawancara

1. Wawancara ditunjukkan kepada kepala desa dengan maksud untuk mendapatkan informasi data guru dan siswa yang ada di RA Al-Ma'arif dan Untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah singkat RA Al-Ma'arif
2. Wawancara ditunjukkan kepada guru dengan maksud untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan kognitif anak RA Al-Ma'arif RA Al-Ma'arif

III. Pedoman Dokumentasi

No	Dimensi	Tersedia	Tidak	Intrepretasi
1.	Sejarah Singkat RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh			
2.	Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh			
3.	Saran dan Prasarana RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh			
4.	Identitas RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh			
5.	Struktur Organisasi RA Al-Ma'arif Bandar Negeri suoh			
6.	Data Guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri suoh			

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

I. OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menggali segala informasi dan aktivitas yang berkaitan dengan Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat.

Bentuk lembar observasi mengenai Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat.

NO	JENIS KEGIATAN	HASIL OBSERVASI	INTERPRETASI
1.	Pelaksanaan pembelajaran di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh		
2.	Penerapan permainan tradisional congklak di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh		
3.	Anak merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh		
4.	Anak dapat mengenal angka melalui permainan tradisional congklak		
5.	Anak merasa senang setelah menyelesaikan permainan congklak		

II. WAWANCARA

Beberapa pertanyaan yang diajukan dalam wawancara mengenai Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di RA Al-Ma'arif Di Desa Tri Mekarjaya Lampung Barat.

A. Kepala sekolah

1. Apa saja permainan tradisional yang ada di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh?
2. Bagaimana pembelajaran terkait perkembangan kognitif anak?
3. Apakah permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kognitif anak?
4. Apakah orangtua anak ikut berperan dalam mengembangkan kognitif anak?

B. Wali kelas

1. Apakah kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik?
2. Apakah masih banyak peserta didik yang mengetahui tentang permainan tradisional congklak? Dan sebagai pendidik bagaimana cara memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik?
3. Apakah permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kognitif anak? Jika iya, bagaimana pendapat anda?
4. Apa saja factor penghambat dan factor pendukung dalam mengembangkan aspek kognitif anak?
5. Apa yang dapat dilakukan sebagai pendidik jika peserta didik mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif?

III.DOKUMENTASI

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan melihat buku hasil karya, arsip-arsip atau catatan yang berhubungan dengan orang yang diteliti. Selain itu dokumentasi ini sebagai sumber data karena dalam banyak hal digunakan. Selain itu sebagai bukti untuk suatu pengujian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama- nama murid dan foto.

Metro, 26 Agustus 2022

Penulis

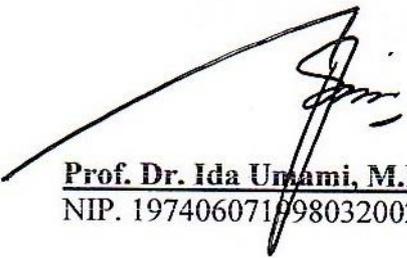


ANGGI MAYASARI

1801032003

Mengetahui,

Pembimbing



Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Kons
NIP. 197406071998032002

LEMBAR OBSERVASI
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

NO	JENIS KEGIATAN	HASIL OBSERVASI	INTERPRETASI
1.	Pelaksanaan pembelajaran di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh	Pembelajaran di RA Al-Maarif dilakukan mulai hari senin-jum'at dimulai pukul 07.30-09.30	Menurut saya pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sekolah pada umumnya yang dilakukan mulai hari senin-jumat. Baik siswa, guru maupun orang tua tidak merasa keberatan dengan hal tersebut.
2.	Penerapan permainan tradisional congklak di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh	Penerapan permainan tradisional congklak belum pernah digunakan untuk media pembelajaran	Menurut saya, Alat permainan tradisional sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
3.	Anak merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran RA Al-	Anak-anak merasa gembira setiap kali	Jika ada anak-anak yang malas guru/wali kelas bisa mengajak

	Ma'arif Bandar Negeri Suoh	melakukan pembelajaran. Meskipun memang ada beberapa anak yang malas/enggan dalam mengikuti pembelajaran	siswa untuk turut aktif dalam kegiatan yang sedang berlangsung
4.	Anak dapat mengenal angka melalui permainan tradisional congklak	Iya, anak-anak dapat mengenal angka dengan cara menghitung jumlah biji-bijian yang ada di dalam lubang	Kurangnya pengenalan permainan tradisional membuat beberapa anak merasa bingung bagaimana cara menggunakannya, apa nama permainan tersebut
5.	Anak merasa senang setelah menyelesaikan permainan congklak	Anak-anak yang menyelesaikan permainan akan merasa senang karena dapat menyelesaikan permainan dengan benar meskipun mengalami kesulitan.	Anak-anak senang karena sudah menyelesaikan permainan yang telah diberikan oleh guru

LEMBAR WAWANCARA
PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

A. Kepala sekolah

1. Apa saja permainan tradisional yang ada di RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh?

Jawab : tidak ada permainan tradisional, dan permainan tradisional belum pernah digunakan untuk proses pembelajaran.

2. Bagaimana pembelajaran terkait perkembangan kognitif anak?

Jawab : anak-anak belajar menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah. Biasanya buku paket tersebut diperoleh/dibeli pada saat awal semester baru dimulai.

3. Apakah permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kognitif anak?

Jawab : permainan tradisional dapat mengembangkan kognitif anak. Karena anak-anak dapat bermain sembari belajar

4. Apakah orangtua anak ikut berperan dalam mengembangkan kognitif anak?

Jawab : orang tua membantu tugas guru ketika anak-anak sudah kembali ke sekolah karena guru dan orang tua harus bekerja sama dan saling membantu agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

B. Wali kelas

1. Apakah kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik?

Jawab : kemampuan kognitif anak sudah berkembang meskipun ada beberapa siswa yang mengalami keterlambatan karena pada dasarnya setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

2. Apakah masih banyak peserta didik yang mengetahui tentang permainan tradisional congklak? Dan sebagai pendidik bagaimana cara memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik?

Jawab : masih banyak peserta didik yang belum mengetahui jenis permainan ini. Cara guru memperkenalkan permainan tradisional kepada anak dengan cara menjelaskan dan memberitahu apa itu congklak dan bagaimana bentuk permainan congklak

3. Apakah permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kognitif anak? Jika iya, bagaimana pendapat anda?

Jawab : iya, karena permainan tersebut dapat mengasah kemampuan berhitung anak

4. Apa saja factor penghambat dan factor pendukung dalam mengembangkan aspek kognitif anak?

Jawab: factor penghambatnya adalah tidak tersedianya prasarana yang mendukung atau sesuai dengan perkembangan anak terutama dalam aspek kognitif. Factor pendukung

5. Apa yang dapat dilakukan sebagai pendidik jika peserta didik mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif?

Jawab : karena setiap anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda sebagai guru tidak memaksakan anak untuk berkembang secara bersama-sama. Guru akan tetap mendampingi dan membimbing anak yang memiliki keterlambatan dalam perkembangan kognitif

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-MA'ARIF BANDAR NEGERI SUOH

Semester/Minggu : 1/3
 Hari/Tanggal : Senin, 11 Juli 2022
 Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Makanan
 Kelompok : B

A. Materi Dalam Kegiatan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat berhitung tentang bilangan susun bawah
Motorik Halus	3.3	Anak dapat melakukan gerakan koordinasi antara mata dengan tangan.
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan Anak dapat menceritakan tentang hasil dari gambar yang telah di warnai. Dan dapat menyebutkan angka
SE	4.5	Anak dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
Seni	3.15 – 4.15	Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya (mewarnai)

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan

3. Mengenal bilangan dan angka
4. Mengucapkan salam (SOP penyambutan dan penjemputan)
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
6. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

C. Alat/dan Bahan

1. APE Congklak

D. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mentertibkan anak-anak dengan berbaris dan melakukan gerakan-gerakan sederhana secara bersama-sama. 2. Berdo'a dan Salam 3. Memeriksa kehadiran siswa sambil bernyanyi I 4. Membaca surah pendek 5. Apersepsi ✓ Guru menyampaikan sub tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang kegiatan pembelajaran hari ini ✓ Guru menggali pengetahuan dan pengalaman awal anak tentang sub tema dan sub-sub tema pada hari ini ✓ Guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait pembelajaran yang akan di mulai hari ini ✓ Guru bersama anak bernyanyi bersama-sama. 	30 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat dan bahan belajar 2. Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran 3. Guru memberi penjelasan tentang pengertian cara menjumlahkan bilangan 4. Guru mencontohkan dan memberikan aba-aba secara bertahap untuk tahap-tahap pembelajaran 5. <i>Mengamati</i> ✓ Anak mengamati dan memahami contoh dan aba-aba yang diberikan 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	oleh guru ✓ Anak melakukan permainan congklak 6. Mengasosiasi/Mendiskusikan Guru bersama anak mendiskusikan tentang kegiatan pembelajaran hari ini dan hasil karya hari ini. 7. Mengkomunikasikan Anak menunjukkan dan menceritakan tentang hasil karya yang sudah mereka buat hari ini.	
Istirahat	1. Mencuci tangan 2. Berdo'a 3. Bermain	30 Menit
Penutup	1. Mengulas tentang kegiatan hari ini. 2. Meminta anak untuk menceritakan tentang pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini. 3. Menyampaikan tentang kegiatan pembelajaran untuk hari esok 4. Berdo'a, Salam, Pulang.	30 Menit

E. Teknik Penilaian

Ceklis dan Hasil Karya (dokumentasi)

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA RA AL-MA'ARIF BANDAR NEGERI SUOHH TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Hari/Tanggal : Senin, 11 Juli

Semester/Minggu : I/3

Tema/Sub Tema : Kebutuhanku

Kelompok : B

No	Nama Anak	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian Hasil Karya					
			BSH	MB	BB	BSH	MB	BB
1.	M. rouf udin	➤ Menghitung						
2.	Hafiza khaira							

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-MA'ARIF BANDAR NEGERI SUOH

Semester/Minggu : 1/3
 Hari/Tanggal : selasa 12 juli
 Tema : tubuhku
 Sub Tema : diri sendiri
 Kelompok : B

A. Materi Dalam Kegiatan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
Kognitif	4.6	Anak dapat menghitung jumlah anggota tubuh
Motorik Halus	3.3	Anak memegang pensil dan pewarna dengan benar
Bahasa	4.12	Anak dapat mencocokkan abjad ABCD-ABCD
SE	4.5	Anak dapat bekerja sama dengan teman sebayanya
Seni	3.15 – 4.15	Anak dapat mewarnai sesuai dengan apa yang diperintahkan Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya (mewarnai)

B. Materi Yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
3. Mengenal bilangan dan angka
4. Mengucapkan salam (SOP penyambutan dan penjemputan)
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
6. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

C. Alat/dan Bahan

1. APE Congklak

D. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mentertibkan anak-anak dengan berbaris dan melakukan gerakan-gerakan sederhana secara bersama-sama. 2. Berdo'a dan Salam 3. Memeriksa kehadiran siswa sambil bernyanyi 4. Membaca surah pendek ✓ Guru menyampaikan sub tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang kegiatan pembelajaran hari ini ✓ Guru menggali pengetahuan dan pengalaman awal anak tentang sub tema dan sub-sub tema pada hari ini ✓ Guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait pembelajaran yang akan di mulai hari ini ✓ Guru bersama anak bernyanyi bersama-sama. 	30 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat dan bahan belajar 2. Guru menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran 3. Guru memberi penjelasan tentang pengertian dan jumlah anggota tubuh 4. Guru mencontohkan dan memberikan aba-aba secara bertahap untuk tahap-tahap pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengamati ✓ Anak mengamati dan memahami contoh dan aba-aba yang diberikan oleh guru ✓ Anak mengamati hasil setelah selesai mewarnai 2) Mengasosiasi/Mendiskusikan Guru bersama anak mendiskusikan tentang kegiatan pembelajaran hari ini dan hasil karya hari ini. 3) Mengkomunikasikan Anak menunjukkan dan menceritakan tentang hasil karya yang sudah mereka buat hari ini. 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Istirahat	1. Mencuci tangan 2. Berdo'a 3. Bermain	30 Menit
Penutup	1. Mengulas tentang kegiatan hari ini. 2. Meminta anak untuk menceritakan tentang pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini. 3. Menyampaikan tentang kegiatan pembelajaran untuk hari esok 4. Berdo'a, Salam, Pulang.	30 Menit

E. Teknik Penilaian

Ceklis dan Hasil Karya (dokumentasi)

**FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA
RA AL-MA'ARIF BANDAR NEGERI SUOHH
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hari/Tanggal : Selasa, 12 juli 2022

Semester/Minggu : I/3

Tema/Sub Tema : diri sendiri

Kelompok : B

No	Nama Anak	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian Hasil Karya					
			BSH	MB	BB	BSH	MB	BB
1.	M. rouf udin	➤ Menghitung bilangan, bekerja dengan kelompok						
2.	Hafiza khaira							
3.	Ananda herdanang							
4.	Ahmad Mario							
5.	Miftahudin							
6.	Darul ahmad							
7.	Nayra afifah							
8.	Afanan el-azam							
9.	Syaqila azkim							
10.	Hanan annafis							

Keterangan:

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Metro, Juli 2022



Anggi Mayasari

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN

NOTA DINAS

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. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 - 1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 3. Klasifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
- B. Permainan Tradisional Congklak
1. Pengertian Permainan Tradisional congklak
 2. Manfaat Permainan Tradisional Congklak
 3. Langkah-langkah permainan Tradisional Congklak
- C. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan sifat penelitian
- B. Sumber data
- C. Teknik pengumpulan data
- D. Teknik penjaminan keabsahan data
- E. Teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
 1. Sejarah RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh
 2. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh
 3. Identitas RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh
 4. Struktur Organisasi RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh
 5. Sarana dan Prasarana RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh

6. Data Guru RA Al-Ma'arif Bandar Negeri Suoh

B. Temuan Khusus

1. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di Ra Al-Ma'arif
2. Faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional congklak dalam mengembangkan aspek kognitif anak di RA Al-Ma'arif

C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

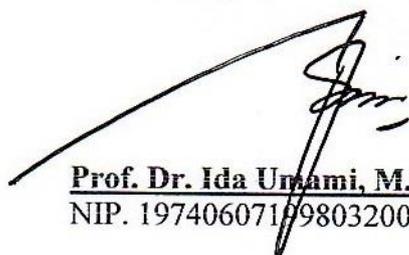
Metro, November 2022

Peneliti



ANGGI MAYASARI
1801032003

Mengetahui,
Dampingi
Pembimbing



Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd, Kons
NIP. 197406071998032002

is

SKRIPSI PENERAPAN
PERMAINAN TRADISIONAL
CONGKLAK DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK
KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF DI
DESA TRI MEKARJAYA
LAMPUNG BARAT

by Anggi Mayasari 1801032003

Submission date: 17-Nov-2022 08:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 1956305782

File name: ANGGI_MAYASARI-1801032003.docx (169.91K)

Word count: 8078

Character count: 52881

22 NOV 2022
Edo DC.

SKRIPSI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF DI RA AL-MA'ARIF
DI DESA TRI MEKARJAYA LAMPUNG BARAT

ORIGINALITY REPORT

19% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	3% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

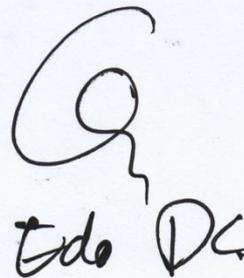
PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	13%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	6%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

22 Nov 2022


Edo DC

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Dokumentasi wawancara bersama Guru RA Al-Maarif BNS



2. Dokumentasi ruang kelas



3. Prasarana RA Al-Ma`arif BNS



4. Anak-anak berbaris sebelum masuk kelas



5. Visi misi dan Banner Jagalah kebersihan





6. Anak-anak melakukan permainan





7. Permainan outdoor



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anggi Mayasari lahir di Suoh, 13 Februari 2000. Penulis merupakan anak dari pasangan bapak Wahyoto dan ibu Ngatini yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara, yaitu adik saya yang bernama Nina Wahyuni. Pada tahun 2006 penulis memasuki Sekolah Dasar Negeri 1 Tri Mekarjaya dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Nusantara lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Bandar Negeri Suoh lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro melalui UM-Mandiri dan Mengambil Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) mulai T.A 2018.