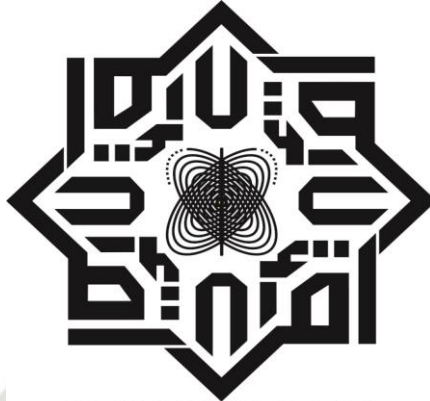


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

AYU SYAHFITRI ADELIANI HRP

NIM : 11719202443

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

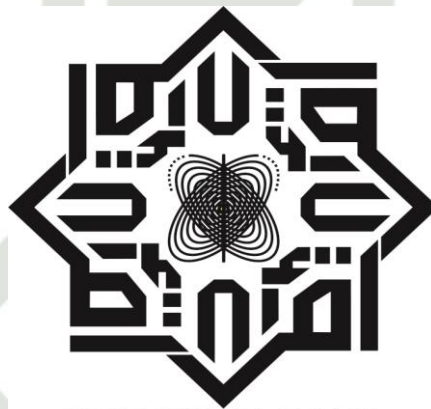
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442 H / 2021 M

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SETATAK BUDAYA

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:
AYU SYAHFITRI ADELIANI HRP
NIM : 11719202443

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

PEKANBARU

1442 H / 2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya*”. yang disusun oleh Ayu Syahfitri Adeliyani Harahap, NIM 117109202443 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 07 Ramadhan 1442 H
19 April 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Pembimbing



Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd



1. Uraian yang menguraikan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyederukan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya*” yang ditulis oleh Ayu Syahfitri Adeliyani Hrp. NIM.117109202443 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 23 Ramadhan 1442 H./05 Mei 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 23 Ramadhan 1442 H.
05 Mei 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr.Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II



Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd.

Penguji III



Hj, Dewi Sri Suryanti M.Si

Penguji IV



Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun teruntuk Nabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi dengan judul Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sebagai manusia yang tidak sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis menghargai kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, Penulis menyadari begitu banyak bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingannya terutama untuk yang tersayang yaitu orang tua, Ayahku Ali Muddin Harahap, Ibuku Surani Siregar S.Pd.I, yang telah memberikan semangat, membesarkan, menjaga, mendidik, mendoakan dalam setiap hembusan nafasnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan pengorbanan yang sangat luar biasa. Kakakku tersayang Amalia Isma Adeliyani Harahap yang telah mendoakan dan memberi motivasi, serta membantu biaya pada masa perkuliahan. Adik-adikku tersayang Aulina Yofi Suryana Harahap dan Bagas Nova Alfitra Harahap, serta keluarga besar SIRJAHAP yang telah terus mendoakan serta memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Suyitno, M.Ag., selaku Plt Rektor UIN SUSKA Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr.H.Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Drs. H. Promadi, M.A., Ph.D., selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil DekanI, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar,M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Sebagai motivator sehingga tercetuslah beberapa ide dalam penelitian ini. Fatimah Depi Susanty Harahap, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

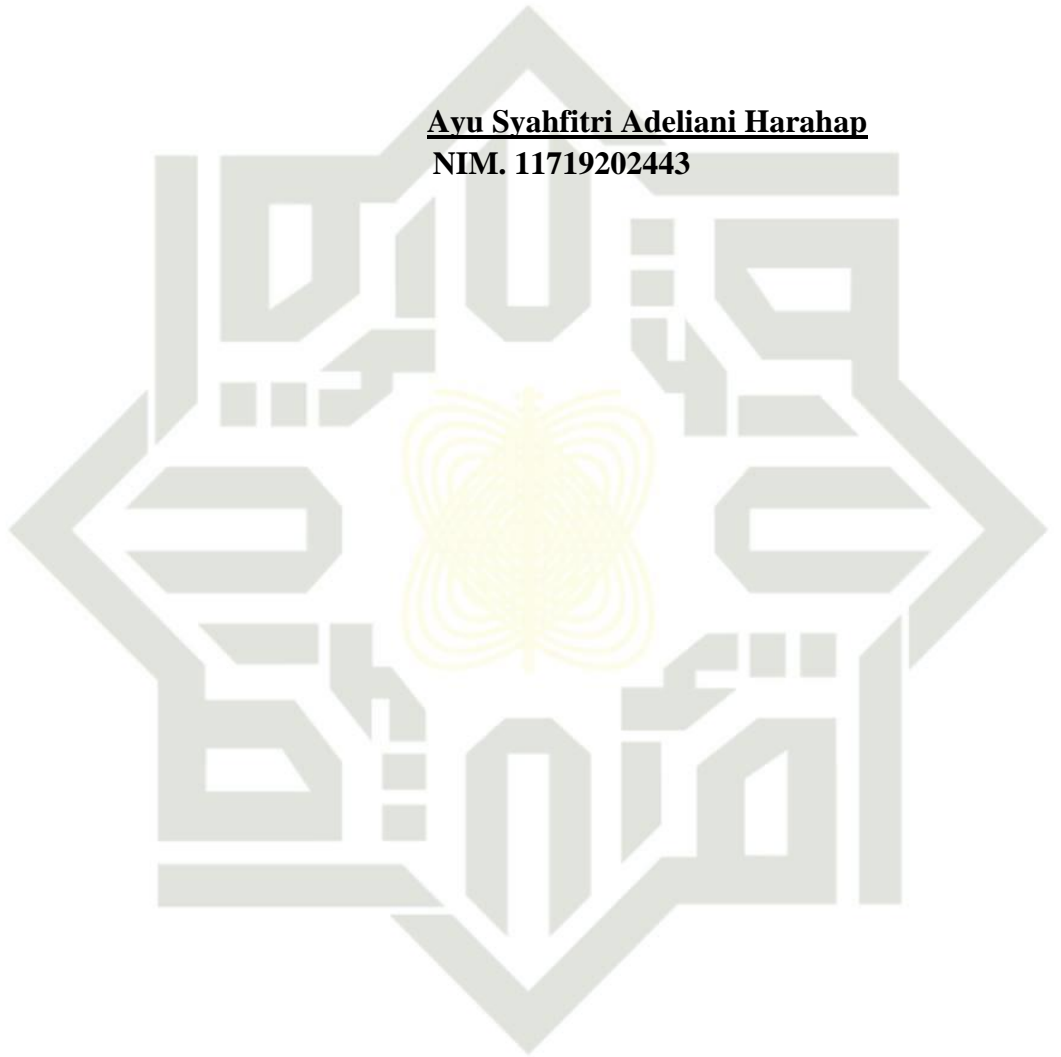
4. Dr. Hj. Sariah, M.Pd, selaku dosen Pembimbing akademis (PA) yang tidak pernah bosan untuk menasehati, mengarahkan, memotivasi, serta waktu luang yang luar biasa sehingga selesainya penyeteran ayat.
5. Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd, dosen pembimbing, yang tidak pernah lelah dalam membimbing, menasehati dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini dan selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Para sahabat-sahabat ku, Yeni Astuti, Agus Neni, Febi Liza Rindani , Dewi Rofidho, Bebyi Riza Hutasuhut, Ratna Anggiana, Winda Astari , dan teman-teman PIAUD seangkatan. Serta kakak-kakak tingkat dan adik-adik tingkat di PIAUD. Yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya, terimakasih atas do'a dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita sukses selalu.
8. Keluarga besar Mahasiswa Menggala Sakti, Teti Prihatini, Risma Erlisya S, Psi. Yang telah berbaik hati meminjamkan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat Penulis cantumkan satu persatu dan almamaterku UIN Suska Riau. Demikianlah semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita



semua, semua kebaikan dan kebenaran datangya dari Allah, atas bantuan, do'a, motivasinya penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga

Pekanbaru, 05 Mei 2021

Ayu Svahfitri Adeliani Harahap
NIM. 11719202443



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya.

Barang siapa yang mendapat hikmah itu Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak, Dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”

(Q.S. Al-Baqarah : 269)

“ Allah akan meninggalkan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(Q.S. Al-Mujaddah : 11)

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amal kebajikan yang ters menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”

(Q.S. Al-Kahf : 46)

“ kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat ke atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdo’a”

Alhamdulillahirrabilalamin...Sebuah langkah usai sudah, Satu cita telah ku gapai

Namun... Itu bukan akhir dari perjalanan , melainkan awal dari satu perjuangan

Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik, tentunya dengan pengorbanan..

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Finally, aku sampai ke titik ini, sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb, tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada Mu ya Rabb, serta Sholawat dan Salam kepada Baginda Rasulullah SAW dan Para Sahabat yang mulia.

Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan kedua orang tuaku serta menjadi kebanggan bagi keluargaku tercinta.

*Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka dengan penuh kesabaran dan pengertian luar biasa Ayahandaku tercinta (**Alimuddin Harahap**) dan untuk belahan jiwa ku bidadari surgaku yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa Ibundaku tersayang (**Surani Siregar S.PdI**) yang selalu memanjatkan do'a kepada putrid mu tercinta dalam setiap sujudnya, kepada keluarga besar ku terima kasih tiada tara atas segala support yang telah diberikan selama ini.*

You are all a bright light for me

Terima kasih untuk semuanya

Well, never forget

Kepada teman-teman seperjuangan khususnya PIAUD angkatan 2017 terkhusus kelas B yang selalu memberikan hari-hari yang tak akan terlupakan selama dibangku kuliah serta dukungan dari kakak-kakak dan adik-adik angkatan 2018, 2019 dan 2020 PIAUD.

*Terima kasih atas segala ukiran hati bertemakan persahabatan yang tulus murni sepanjang masa pendidikan di **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** sejak awal hingga terselesainya pendidikan di **Tarbiyah dan Keguruan**.*

Terima kasih atas segala canda, tawa dan tangisan haru serta bahagia yang telah dibagi dan turut dirasa.



ABSTRACT

Ayu Syahfitri Adeliyani Harahap, (2021): Optimizing The Cognitive Development Of Early Childhood Trough Cultural Play

Cognitive development is achievement of cognitive maturity where giving stimulus is needed very much to get the success of an achievement, to think logically, to reason well, and to have the big curiosity. Therefore, cognitive development needs to be stimulated and accustomed to children as early as possible, by using playing game method of Setatak culture toward cognitive development. This research aimed at knowing the playing method and the process of Setatak culture toward cognitive development of early childhood. It was a library research. Description content analysis was used in this research through 3 stages, reducing, presenting, and verifying data. The findings of this research showed that the playing method of Setatak culture toward cognitive development of early childhood could ease teachers to develop children development aspects, especially cognitive aspects, children were indirectly stimulated in developing creatively, thinking logically, observing, reasoning, and acting with good instincts. This game was easily accepted by children, because basically, this game had become habits that could be seen from children through their environment. Not only teacher, but also parents could also develop children development aspects through this game. So, the cognitive values given by teachers and parents using the urgency of culture level play toward cognitive development of early childhood could be implemented well.

Keywords: *Urgency To Play, Playing Setatak Culture, Cognitive Aspects, Early Childhood*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

أيو شهفيتري أدلياني هراهف، (٢٠٢١): طريقة اللعب في لعبة سيتاتاك بودايا للتطور المعرفي لدى الأطفال

التطور المعرفي هو بلوغ النضج المعرفي حيث يكون توفير التشجيع ضروريا جدا لنجاح الإنجاز والتفكير المنطقي والتفكير الجيد وإحساس كبير بالفضول. لذلك يحتاج التطور المعرفي إلى التشجيع والاعتناء على الأطفال في أقرب وقت ممكن، وذلك باستخدام أساليب اللعب في لعبة سيتاتاك بودايا للتطور المعرفي. هذا البحث يهدف إلى معرفة نظريات طريقة اللعب في لعبة سيتاتاك بودايا للتطور المعرفي لدى الأطفال، ومعرفة عملية طريقة اللعب في لعبة سيتاتاك بودايا للتطور المعرفي لدى الأطفال. وهذا البحث هو بحث مكتبي، والبيانات التي تم جمعها حلت بتحليل وصفي، وذلك بمراحل تخفيض البيانات وعرض البيانات والاستنتاج. ونتيجة البحث دلت على أن هذه الطريقة تسهل المدرس لتطوير التلاميذ وخاصة في المجال المعرفي، فيتم تشجيع الأطفال بشكل غير مباشر لتطوير الإبداع والتفكير المنطقي والملاحظة والعقل والتصرف بغرائز جيدة. وهذه اللعبة مقبولة بسهولة من قبل الأطفال لأنها في الأساس أصبحت عادات يمكن للأطفال رؤيتها في بيئتهم. والذي يقدر على تطوير جوانب التطور المعرفي للأطفال من خلال هذه اللعبة ليس المدرس فقط بل الوالدين والأسرة وحتى البيئة المحيطة فيمكن تطبيق القيم المعرفية التي يقدمها المدرس والوالدان من خلال طريقة اللعب في لعبة سيتاتاك بودايا للتطور المعرفي لدى الأطفال بشكل جيد.

الكلمات الأساسية: طريقة اللعب، لعبة سيتاتاك بودايا، الجانب المعرفي، الأطفال.



DAFTAR ISI

BERSETUJUAN..... i

PENGESAHAN..... ii

PENGHARGAAN iii

PERSEMBAHAN..... vii

ABSTRAK ix

DAFTAR ISI..... xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belang 1

B. Alasan Memilih judul..... 8

C. Penegasan Istilah 9

D. Rumusan Masalah..... 10

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif..... 13

 1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini..... 13

 2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak 16

B. Permainan Setatak Budaya..... 20

 1. Pengertian Bermain 20

 2. Ciri-ciri Bermain 23

 3. Esensi Bermain Anak Usia Dini 23

 4. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak 25

 5. Konsep Bermain dalam Islam 28

 6. Kekurangan dan Kelebihan Metode Bermain 31

 7. Setatak Budaya 32

 8. Penelitian Relevan 47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian..... 57

B. Sumber Data..... 58

C. Teknik Analisis Data..... 59

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB IV ANALISIS URGENSI PERMAINAN SETATAK BUDAYA
DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI**

A. Analisis Bermain Anak Usia Dini.....	63
B. Analisis Permainan Setatak Budaya.....	64
C. Analisia APE Setatak Budaya.....	66
D. Analisis Aspek Kognitif Anak Usia Dini.....	66
E. Analisis Urgensi Permainan Setatak Budaya dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

BIOGRAFI PENULIS



DAFTAR TABEL

1.1 <i>Sumber Dailly Photo, Setatak</i>	34
1.2 <i>Sumber Media Permainan Anak Usia Dini</i>	43
1.3 <i>Sumber Media Permainan Anak Usia Dini</i>	43
1.4 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	44
1.5 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	45
1.6 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	45
1.7 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	46
1.8 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	46
1.9 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	47
1.10 <i>Sumber Photo Alat Permainan Edukatif</i>	47

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kewajiban mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan mereka. Maka dari itu, perlulah pembentukkan kematangan, berupa landasan dasar yang berarah kepada pengetahuan manusia serta memahami arti pendidikan secara mendalam dengan memahami makna pendidikan itu sendiri, dan merasakan jenjang pendidikan di sekolah dengan tujuan agar anak terdidik mengetahui benar dan salah. Sebagaimana firman Allah SWT, dalam surah Al- A'laq ayat 1-5 sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.(Q.S Al-A’laq 1-5).

Pendidikan dalam arti luas adalah segala sesuatu dalam kehidupan yang mempengaruhi pembentukan berfikir dan bertindak dari suatu individu. Sedangkan dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan

di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar).¹ Maka pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya memanusiaikan manusia serta menjalankan kewajibannya sebagai makhluk sosial. Selanjutnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik perlulah suatu pembentukan-pembentukan atau pembiasaan pembiasaan yang diasah sejak usia dini.

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I ayat 14, Menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Selanjutnya Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (taman kanak-kanak, raudatul athfal, atau bentuk lainnya yang sederajat), jalur pendidikan nonformal (kelompok bermain taman penitipan anak, atau bentuk lainnya yang sederajat), atau jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.³

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari lembaga-lembaga tersebut yaitu untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

¹ Nurani Soyomukti, *Teori-teori Pendidikan Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 28-30

² Novan Ardy Wiyani dan Burnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 32

³ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), hlm. 35-36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi Bloom pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).⁴ Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang artinya konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi atau penataan, dan penggunaan. Sedangkan dalam arti yang luas ranah kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak dan afeksi (perasaan)).⁵ Dengan demikian tujuan aspek kognitif yaitu berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut anak untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Menurut Piaget di dalam Soemiarti Patmonodewo, perkembangan kognitif Anak Usia Dini terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan kongkret operasional dan formal operasional. Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak. Pada usia antara 0-2 tahun anak mulai lebih mampu membedakan hal-hal yang diamati. Para peneliti menjumpai bahwa pada usia bayi telah menunjukkan adanya derajat kesadaran pengindraan (melalui penglihatan pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan) yang tinggi,

⁴ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 52-53

⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 44

setelah masuk pada usia 2-7 tahun (*praoperasional*) anak-anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.⁶

Kemampuan kognitif anak dikatakan berkembang dengan baik sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki anak, yaitu apabila anak mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Serta mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Dengan indikator pencapaian perkembangan kognitif usia 4-5 tahun yaitu anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa, serta melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal tipis, berat ringan).⁷

Untuk membantu agar tercapainya proses perkembangan kognitif pada anak maka seyogyanya langkah yang harus kita tempuh adalah menyelaraskan perkembangan anak terhadap pembelajaran yang kita berikan yang paling penting adalah kesiapan guru dalam mendidik anak tersebut. maka guru harus memiliki kenerja yang memuaskan, baik cara mengajar, sikap, kepribadian, tingkah laku, akhlak, yang dapat ditiru oleh anak.⁸

Perkembangan kognitif, merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. Dimana, dengan kemampuan kognitif anak

⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Pra sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 89

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 31-32 No 22-23

⁸ Soemiarti Patmonodewo *Op Cit*, hlm. 124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat mengembangkan beberapa perkembangan lainnya secara optimal. Dengan demikian seorang guru harus bisa memberikan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kognitif anak secara terarur. Dengan demikian peneliti bermaksud memberikan sebuah solusi yang dapat mengembangkan kognitif anak yaitu dengan menggunakan metode bermain dengan pemaparan para ahli serta sebuah hadist yang menerangkan kebolehannya dalam bermain, misalnya hadist tentang Aisyah ra, dimasa kecilnya ia bermain dengan boneka kayu. Yang dirangkum dalam H.R Bukharahi No. 6130

كنت العب با لبنات عند النبي صلى الله عليه وسلم وكان لي صواحب يلعبن

معى فكان رسول الله صلى الله عليه وسلم اذا دخل يتقمعن منه فيسربهن الي فيلعبن

معى

Artinya: “*Aku dahulu pernah bermain boneka di sisi Nabi shallallahu ‘alaihi wa salam. Aku memiliki beberapa sahabat yang biasa bermain bersamaku. Ketika Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa salam masuk dalam rumah, mereka pun bersembunyi dari beliau. Lalu beliau menyerahkan mainan padaku satu demi satu lantas mereka pun bermain bersamaku*” (HR. Bukhari No. 6130).⁹

Menurut Harlock bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.¹⁰ Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi.¹¹ Selanjutnya menurut Karl Groos, mengemukakan bahwa arti dan tujuan bermain bagi anak

⁹ Muhammad Abduh Tuasikal, *Hukum Boneka*, (Panggang, Gunung Kidul: Rumaysho, 2013) <http://www.rumaysho.com/> di accses pada tanggal 03 Juni 2020, Pukul 11: 08 Wib

¹⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, Edisi Keenam, 1978), hlm. 320

¹¹ Rita Kurnia, M.Ed., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendikia Purnani, 2011), hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu di dalam kehidupan.¹² Kemudian menurut Hetherington & Parke dalam Rita Kurnia, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang ada di hadapinya.¹³

Smilansky dan Shefatya dalam Rita Kurnia Tahapan bermain kognitif anak usia dini salah satunya adalah Bermain *konstruktif* (membangun) anak-anak menciptakan sesuatu menurut suatu rencana yang tersusun sebelumnya dan dapat di amati terutama pada saat bermain membangun aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada. Semula bersifat reproduktif, artinya anak hanya memproduksi objek yang dilihatnya sehari-hari.¹⁴ dari uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa metode bermain sangat efektif dalam mengembangkan kognitif anak yaitu dengan menyelaraskan metode dan media pembelajaran secara tepat. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajarannya adalah dengan alat permainan edukatif (APE) setatak budaya.

Alat permainan edukatif (APE) Setatak Budaya adalah media yang dijadikan sebagai alat bantu yang dimodifikasi sesuai dengan aspek perkembangan anak.¹⁵ Banyak para peneliti melakukan penelitian terhadap proses pembelajaran anak usia dini baik metode pembelajarannya maupun pada media pembelajarannya salah satunya menggunakan permainan tradisional yang

¹² *Ibid*, hlm. 16

¹³ *Ibid*, hlm. 55

¹⁴ *Ibid*, hlm. 91

¹⁵ Guslinda & Rita kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018), hlm. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur salah satu perkembangan yang ada pada anak, yakni motorik kasar.

Setatak budaya biasanya kegiatan yang umumnya menggunakan motorik kasar baik melempar, maupun melompat, sehingga tidak heran banyak peneliti menggunakan setatak budaya sebagai uji tes terhadap perkembangan motorik kasar pada anak. Namun perlu kita ketahui jika permainan setatak budaya hanya digunakan sebagai perangsang perkembangan motorik kasar saja pada anak tanpa memasukkan unsur-unsur perkembangan lainnya yang dapat mendukung perkembangan anak, maka dapat kita temui beberapa anak memiliki keterlambatan proses perkembangan lainnya. Demikian perelulah pembaharuan pada media pembelajaran yang di berikan kepada anak. Selanjutnya dari penelitian fenomena yang penulis amati dan didukung oleh penelitian yang relevan permainan statak budaya mampu merangsang salah satu aspek perkembangan anak yakni perkembangan kognitif anak. Pada proses pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan metode bermain, permainan setatak budaya secara khusus dimodifikasi dengan memasukkan beberapa unsur perkembangan kognitif yang ingin dicapai, seperti berfikir nalar, mengenal bentuk, nama, benda, warna serta memadukan unsur-unsur budaya pada satu tempat permainan yang disebut setatak budaya. Permainan ini sangat efektif dalam mengembangkan kognitif anak karena mampu memberikan rasa nyaman dan ketertarikan dalam bermain serta dapat berfikir, bernalar, berimajinasi dan berkreativitas dengan optimal, sehingga permainan setatak budaya bukan saja dapat di kembangkan sebagai permainan yang mampu merangsang perkembangan motorik kasar anak,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

namun dapat juga di kembangkan sebagai media pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Permainan setatak dilakukan sambil bermain, dengan melakukan kegiatan melempar, berjalan, melompat atau berjingkat dengan sebelah kaki, menyusun puzzle, serta mengelompokkan.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SETATAK BUDAYA**”.

Mengingat banyaknya permasalahan-permasalahan yang terjadi didalam penelitian, untuk memudahkan penelitian maka penulis membatasi permasalahan pada Urgensi Permainan Setatak Budaya dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini usia 4-5 tahun.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas adalah sebagai berikut:

1. Judul yang penulis buat sesuai dengan bidang studi yang ditekuni yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
2. Kajian tentang perkembangan kognitif anak usia dini yang kaitanya dengan permainan setatak budaya tentu menjadi sebuah terobosan untuk mengetahui aspek perkembangan anak yang lebih baik
3. Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Sepanjang sepengetahuan penulis, judul ini belum pernah diteliti oleh peneliti lainnya.
5. Penulis tertarik memilih judul ini, Menarik, memadukan sebuah permainan dengan memasukan unsur kebudayaan melayu.

Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul ini, maka penulis merasa perlu menjelaskan istilah yang ada dalam judul ini, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Sesuai dengan pendapat para ahli, yakni Piaget merupakan salah satu pionir konstruktivis ia berpendapat bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri dengan lingkungan. Dalam pandangannya pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁷

2. Permainan Setatak Budaya

Menurut Sukirman Dharmamulya permainan ini dinamakan *angklek*. *Engklek* atau *angkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat

¹⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, Cetakan Pertama 2011), hlm. 113-114

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat, permainan ini sudah dimainkan sejak jaman jepang.¹⁸

D Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas didalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya?

E Tujuan dan kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Secara Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan permainan/ media belajar yang dapat di aplikasikan pada anak usia dini sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- 2) Untuk membantu guru dan orang tua dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- 3) Untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

¹⁸Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Jakarta: Kepel Pres, 2005).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kegunaan Secara Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan kecakapan pada guru, baik keterampilan guru dikelas dan menambah wawasan guru tentang metode pembelajaran yang tepat khususnya dalam proses belajar mengajar.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan Aspek Perkembangan anak, dan mampu menunjang capaian prestasi belajar dengan baik.

3) Bagi Sekolah

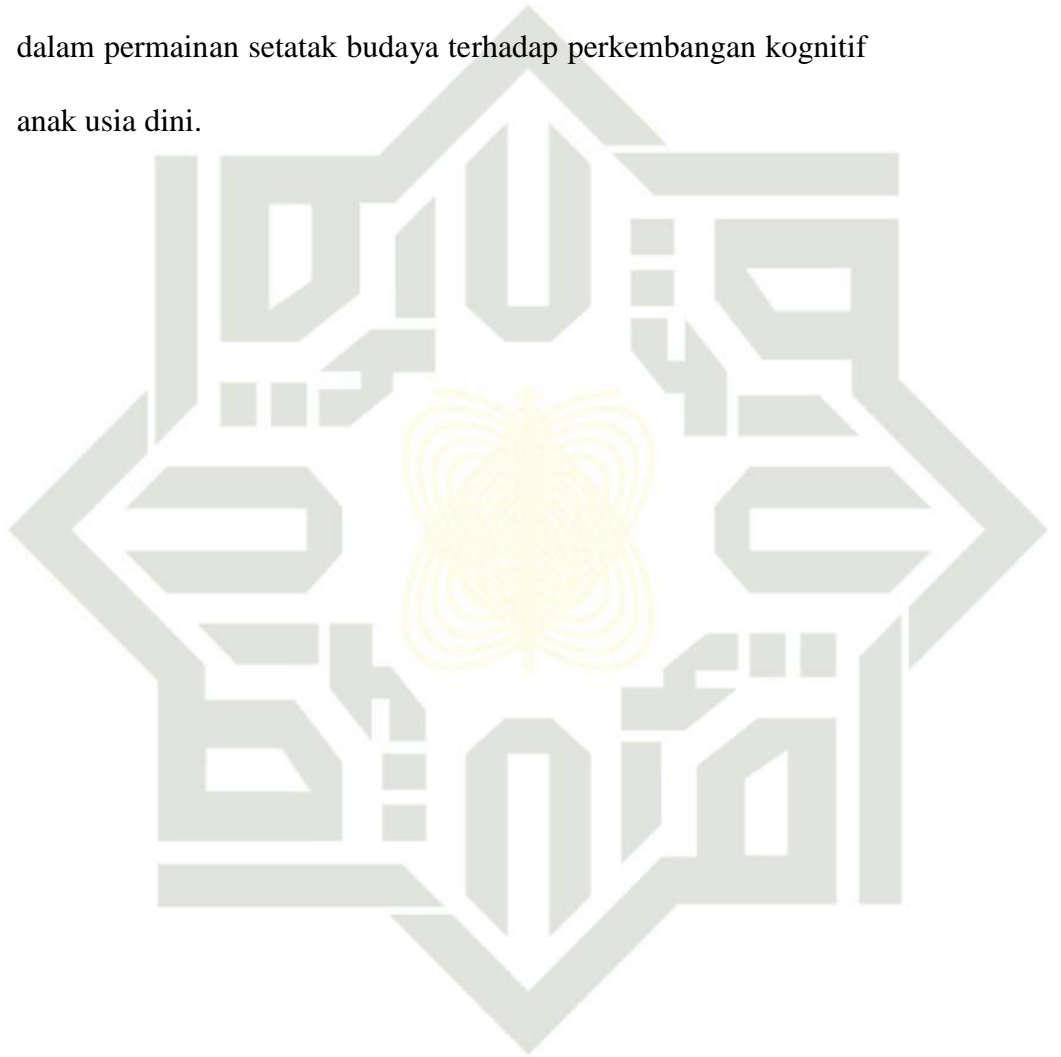
Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah meningkatkan Aspek perkembangan anak dalam meningkatkan kognitif pada anak.

4) Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membangun kerjasama antara orang tua dan guru dalam mengembangkan keterampilan anak pada proses tumbuh kembangnya, baik di sekolah maupun di rumah.

5) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberikan makna kerjasama antara guru kepada anak untuk mengembangkan metode bermain dalam permainan setatak budaya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

Perkembangan Kognitif Anak

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli. Piaget merupakan salah satu pionir konstruktivis ia berpendapat bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri dengan lingkungan. Dalam pandangannya pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Tokoh selanjutnya ialah Vygotsky, sumbangan penting teori Vygotsky ialah penekanan pada hakikatnya pembelajaran sosio-kultural. Inti teori Vygotsky ialah menekankan interaksi antara aspek “internal” dan “eksternal” dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial belajar. Menurut Vygotsky fungsi kognitif berasal dari interaksi sosial masing-masing individu dalam konsep budaya.¹⁹

Selanjutnya Ahmad Susanto didalam bukunya Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi)

¹⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, Cetakan Pertama 2011), hlm. 113-114

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.²⁰ Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Sedangkan Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin dalam bukunya mendefinisikan perkembangan kognitif yaitu menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.²¹

Kemudian di terangkan kembali oleh Jean Piaget seorang psikolog perkembangan dari Swis yang tertarik dengan pertumbuhan kapasitas kognitif manusia, Menurutnya perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan kita. Menurut dalam Mohamad Thobroni, salah seorang penganut kognitif yang kuat mengkaitkannya pada proses belajar anak, proses belajar sebenarnya terjadi dari tiga tahapan, yaitu asimilasi, akomodasi, dan *ekuilibrase* (penyeimbang). *Asimilasi* adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang

²⁰ Ahmad Susanto, *Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 48

²¹ Mubair Agustin., *Strategi Pengembangan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Laksana, 2008), hlm. 20

sudah ada dalam bentuk siswa. *Akomodasi* adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. *Ekuilibrasi* adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi, di sumber yang lain disebutkan 2 tahapan lagi yakni Skema dan Adaptasi. *Skema* adalah struktur mental, pola berpikir yang orang gunakan untuk mengatasi situasi tertentu di lingkungannya, menangkap apa yang mereka lihat dan membentuk skema yang tepat dengan situasi. *Adaptasi* adalah proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.²²

Kemudian dijelaskan oleh beberapa ahli salah satunya adalah Quellmalz dalam Wowo Sunaryo Kuswana pada perkembangan taksonomi kognitif, mengidentifikasi lima proses pada kognitif, yakni: mengingat, menganalisis, membandingkan, menyimpulkan, mengintrepertasikan, dan mengevaluasi. Serta tiga proses metakognitif yakni: merencanakan, memonitoring, dan mengkaji atau merevisi.²³

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah sebuah alat atau sarana manusia dalam menyampaikan suka dan tidak suka, bertindak atau berhenti, melakukan atau mengabaikan yang pengaplikasiannya dilaksanakan oleh fisik maupun psikis pada berproses di kehidupan ini.

²² Mohammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Macana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 10-11

²³ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Karakteristik perkembangan kognitif anak

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar. Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.

- 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya. Sebagai upaya lebih memperjelas karakteristik tahap sensoris motorik ini, maka Piaget merinci lagi tahap sensori motorik dalam enam fase dan setiap fase memiliki karakteristik tersendiri sebagai berikut;
- a) Fase pertama (0-1 bulan)

Memiliki karakteristik sebagai berikut:

 - 1) Individu mampu bereaksi secara refleks
 - 2) Individu mampu menggerak-gerakkan anggota badan meskipun belum terkoordinir
 - 3) Individu mampu mengasimilasi dan mengakomodasikan berbagai pesan yang diterima dari lingkungannya.
 - b) Fase kedua (1-4 bulan) memiliki karakteristik bahwa individu mampu memperluas skema yang dimilikinya berdasarkan heriditas.
 - c) Fase ketiga (4 - 8 bulan) memiliki karakteristik bahwa individu mulai dapat memahami hubungan antara perlakuannya terhadap benda dengan akibat yang terjadi pada benda itu
 - d) Fase keempat (8-12 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 1) Individu mampu memahami bahwa benda tetap ada meskipun untuk sementara waktu hilang dan akan muncul lagi di waktu lain.
 - 2) Individu mulai mampu mencoba-coba sesuatu
 - 3) Individu mampu menentukan tujuan kegiatan tanpa tergantung kepada orang tua.
- e) Fase kelima (12-18 bulan), memiliki karakteristik sebagai berikut:
- 1) Individu mulai mampu untuk meniru
 - 2) Individu mampu untuk melakukan berbagai percobaan terhadap lingkungannya secara lebih lancar.
- f) Fase keenam (18-24 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut:
- 1) Individu mulai mampu untuk mengingat dan berfikir
 - 2) Individu mampu untuk berfikir dengan menggunakan simbol-simbol bahasa sederhana.
 - 3) Individu mampu berfikir untuk memecahkan masalah sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya.
 - 4) Individu mampu memahami diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Karakteristik tahap pra operasional

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

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

c. Karakteristik Tahap operasional konkrit

Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara

berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis.²⁴

B Permainan Setatak Budaya

1. Pengertian Bermain

James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang, dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Sedangkan menurut Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.²⁵

Harlock bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.²⁶

²⁴ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016),. hlm 36-39

²⁵ Herman dan Rusmayadi, *Sumber Belajar Penunjang Plpg Mata Pelajaran/Paket Keahlian guru Kelas Tk Bab III Bermain dan Permainan*, (kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan, 2016), hlm 2

²⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak, OP Cit*. Hlm 320

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).²⁷ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, adapun yang di maksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.²⁸ Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Menurut Paul Henry Mussen sebagaimana dikutip oleh Mansur dalam Muhammad Fadlillah menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh pengamat dalam mendefenisikan permainan. *Pertama* , permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga* , permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Selanjutnya, Santrock dalam Muhammad Fadillah mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Kemudian di perjelas kembali oleh Bettelheim dalam Fadillah, bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang

²⁷ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). Hlm. 133

²⁸ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), hlm. 857

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dimaksudkan realitas luar. Dengan demikian jelas bahwa bermain sangat berbeda dengan bekerja.²⁹ Dalam bermain hasil akhir kegiatan tidaklah penting, sedangkan bekerja hasil kegiatan akhir sangat penting.

Kegiatan bermain pada anak perlu mendapatkan perhatian para pendidik anak usia dini untuk itu ada dua macam teori yang menjelaskan peranan bermain pada anak, yaitu teori klasik dan teori modren. Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak bermain yaitu : kelebihan energi, rekreasi dan relaksasi, insting, dan rekapitulasi. Sedangkan teori modren bermain bagi anak usia dini adalah: bermain sebagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Teori modren membedakan menjadi tiga macam yaitu: teori psikoanalisis (bermain merupakan alat pelepas emosi), teori perkembangan kognitif (bermain bagian dari kognitif anak), teori belajar sosial (bermain sebagai alat sosial).³⁰ Maka perlulah sebuah metode pembelajaran yakni bermain sebagai acuan dalam proses pengaplikasian terhadap anak usia dini.

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek efektif, dan orientasi tujuan.

²⁹ Muhammad Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016). hlm. 26-27

³⁰ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005) , hlm 114-117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Ciri-ciri Bermain

- a. Bersifat menyenangkan
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta
- e. Bermain bersifat nonliteral
- f. Bermain tidak memiliki kaid ekstrinsik
- g. Bermain bersifat fleksibel

3. Esensi Bermain Anak Usia Dini

Menurut Solehuddin dalam Ahmad Susanto menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volutir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Selain itu bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi/pendidikan.

Bermain juga memberikan kesempatan pada anak pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara-cara yang baru, serta menemukan hubungan yang terpadu antar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Selain itu, bermain juga memberikan kesempatan bagi individu untuk berfikir dan bertindak imajinatif, penuh khayalan terkait dengan perkembangan kreativitas anak.

Moeslichatoen dalam Ahmad Susanto, menyajikan fungsi bermain pada anak usia dini sebagai berikut:

1. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur dan meniru dokter yang sedang mengobati orang sakit.
2. Melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti menjadi ibu, guru mengajar di kelas, sopir yang mengendarai mobil dan petani menggarap sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu memandikan adik, ayah bekerja di kantor, dan kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan kuat, seperti memukul-mukul kaleng, dan menepuk-nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak diterima, seperti berperan sebagai perampok, actor film, menjadi anak nakal, menjadi pelanggar peraturan.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan. Seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin cepat berlari.
7. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagi penyelesaian masalah. Seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, dan pesta ulang tahun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rita Kurnia dalam bukunya *Bermain dan Permainan* mengemukakan beberapa poin mengenai esensi bermain bagi anak usia dini yaitu:

- a. Membantu anak membangun konsep pengetahuan dalam kondisi interaksi kepada orang lain.
- b. Membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
- c. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
- d. Mendukung anak menumbuhkan pikiran kreatif.
- e. Bermain membantu meningkatkan kompetensi sosial anak.
- f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial
- h. Bermain membantu anak mengenal diri mereka sendiri
- i. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik
- j. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- k. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar.³¹

4. Fungsi Bermain bagi Perkembangan Anak

Selanjutnya fungsi bermain bagi perkembangan anak seperti yang dikemukakan Selamat Suyanto dalam Ahmad Susanto sebagai berikut:

³¹ Dr. Rita Kurnia, M.Ed, *Op Cit*, hlm. 6-26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Kemampuan motorik

Dimana anak lahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan gerak reflex, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya.

b. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dengan bermain anak dapat berfikir dari hal yang konkrit ke berfikir abstrak.

c. Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan, dari aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap, sampai anak memahami aturan bermain. Jadi dengan bermain anak menyadari adanya aturan dan menyadari pentingnya memahami aturan.

d. Kemampuan bahasa

Pada waktu bersamaan dalam bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan pikirannya. Bahkan sering kita menjumpai anak yang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri sedang bermain.

e. Kemampuan sosial

Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain. Hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Selanjutnya tingkatan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dalam Slamet Suyanto adalah sebagai berikut:

1) Bermain sendiri

Sifat egosentris anak yang tinggi menyebabkan pada mulanya anak bermain sendiri (*soliter play*) dan tidak peduli dengan apa yang dimainkan teman sebelahnya.

2) Bermain secara paralel dengan temannya

Pada tahap ini, anak bermain berdampingan dengan temannya, menggunakan benda-benda yang sejenis, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Terkadang anak satu dan lainnya saling melihat, saling memberi komentar, atau bercakap-cakap. Tahap ini disebut *on looking play*.

3) Bermain dengan melihat cara temannya bermain

Pada tahap ini, anak mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaiman temannya bermain. Tahap ini disebut *cooperative play*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Bermain secara bersama-sama

Pada tahap ini, anak mulai bersama temannya, beramai-ramai. Misalnya, bermain “ kucing-kucingan “, “ petak umpet”, dan lain-lain. Tahap ini disebut juga *associative play*.

- 5) Bermain dengan aturan

Pada saat ini, anak bermain dengan temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan, aturan, pembagian peran, dan siapa yang main lebih duluan. Permainan ini menunjukkan anak sudah memiliki kemampuan sosial.³²

5. Konsep Bermain dalam Islam

Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan air kemulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

Dalam riwayat lain, seperti yang dituliskan Hasan bin Ahmad Hasan Hammam dalam Muhammad Fadillah, “Umar bin Khatab r.a. ia pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata,

³² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 98-105

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “Tentu”.

Kedua riwayat di atas menggambarkan bahwa setiap orangtua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula kita maknai bahwa mendidik anak-anak hendaknya diselingi dengan permainan, sehingga anak akan merasa senang, dan nyaman dalam proses pembelajaran.

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh Muhammad Anis dalam Muhammad Fadillah bahwa kebutuhan pokok manusia itu dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenjang yang pemenuhannya harus berjenjang, mulai jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi.

Teori kebutuhan yang diperkenalkan Maslow antara lain:

1. Kebutuhan jasmani (biologis)
2. Kebutuhan rasa aman
3. Kebutuhan rasa kasih sayang dan rasional sosial
4. Kebutuhan akan pengakuan harga diri
5. Kebutuhan aktualisasi diri.³³

Dalam konteks ini bermain merupakan termasuk kebutuhan jasmani atau biologis. Artinya bermain adalah kebutuhan dasar yang harus dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan ini anak akan merasa senang, nyaman, dan selalu dalam kebahagiaan, serta mempermudah dalam proses tumbuh dan kembangnya anak. Selanjutnya pemenuhan gizi anak juga

³³ OP Cit, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 28-31

sangat diperhatikan Karena sangat berpengaruh pada perkembangan anak baik fisik maupun psikisnya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al- Baqarah ayat 233:

﴿ وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُتِمَّ الرَّضَاعَةَ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ وَالِدَةٌ بَوْلِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ بِوَلَدِهِ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مِنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُم بِالْمَعْرُوفِ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ﴾

Artinya : “Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. Dan kewajiban ayah memberi makan dan pakaian kepada para ibu dengan cara ma’ruf. Seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. Janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya”.

Selanjutnya, metode bermain sangat efektif dalam pemecah berbagai masalah dalam pembelajaran anak, agar anak tidak bosan, selalu semangat, mau mengikuti peraturan, ikut andil dalam kegiatan bersama teman, serta sikap yang baik dalam permainan. Maka permainan yang akan dimainkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harus sesuai dengan ketentuan tumbuh kembang anak, menciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak tentunya.

6. Kekurangan dan kelebihan metode bermain

Bermain merupakan prinsip dasar pendidikan anak usia dini, sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini. Adapun kelebihan dari metode ini adalah: Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya. Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu, sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

Adapun kelemahan dari metode ini adalah sebagai berikut: Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini. Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.³⁴

7. Setatak Budaya

Rahmawati dalam Raudhah Setatak merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki. Sedangkan menurut kumiati permainan sondah merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap permainannya.³⁵

Menurut Sukirman Dharmamulya permainan ini dinamakan *angklek*. *Engklek* atau *angkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat, permainan ini sudah dimainkan sejak jaman jepang.³⁶

a. Sejarah Permainan Setatak Budaya

Setatak adalah permainan tradisional anak-anak yang masih berkembang di Pekanbaru dan sekitarnya. Setatak dimainkan anak-anak untuk menghibur diri mengisi waktu luang. Permainan ini dimainkan tidak ada kaitannya dengan adat istiadat setempat dan tidak ada kaitannya dengan suatu kepercayaan agama. Setatak ini hanya sebagai hiburan dan penyalur kreativitas anak-anak. Mengenai latar belakang

³⁴ Zahratul Wardah, 2015. "Kelebihan dan Kekurangan dari Metode Bermain Bagi Anak Usia Dini". <https://www.kompasiana.com/ndull/54f70570a3331197238b45ea/kelebihan-dan-kelemahan-dari-metode-bermain-bagi-anak-usia-dini> di akses pada tangga 03 Juni 2020, Pukul 08 Wib

³⁵ Raudhah, "Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Raudhah, Volume 6, No. 2 Tahun 2018, hlm. 3

³⁶ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Jakarta: Kepel Pres, 2005). hlm. 145

sosial budaya permainan ini, dalam pelaksanaannya dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tidak membeda-bedakan kelas atau kelompok masyarakat. Anak-anak orang kaya, anak-anak orang miskin, ataupun anak-anak keturunan bangsawan, anak orang kebanyakan menjadi satu dalam kelompok bermain. Didalam permainan, masing-masing berusaha lebih kreatif, lebih cekatan, dan lebih mahir dari teman-teman bermainnya. Namun demikian, semua pelaku permainan tersebut nampak patuh pada peraturan permainan yang sudah ditentukan sebelumnya.³⁷

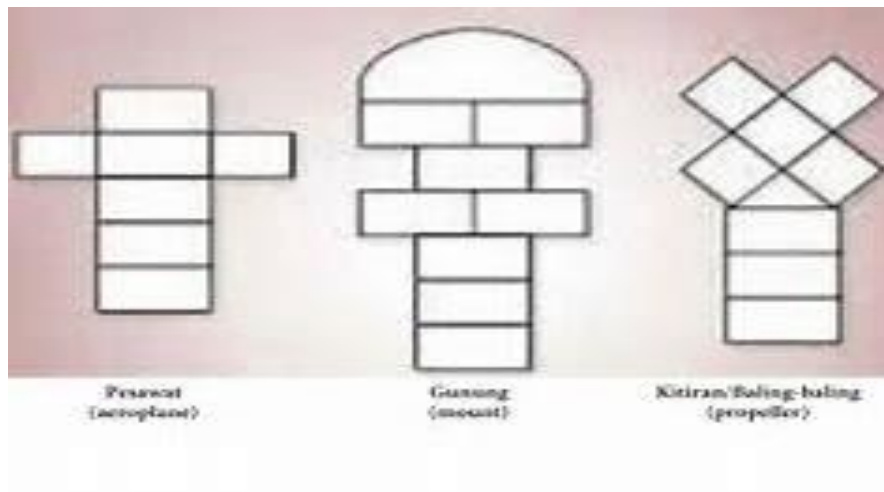
Setatak adalah sebuah permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak riau, tujuannya adalah untuk mengasah kemampuan perkembangan anak, karakteristik permainan ini sangat baik sehingga tidak heran ketika kita menemukan anak-anak bermain pada umur 5-8 tahun. Secara umum permainan ini tidak menentukan batasan umur pada pemainnya, dengan kata lain ketika anak mampu untuk berjalan dan melompat maka mereka berhak untuk ikut serta dalam permainan ini. Permainan ini sangat terkenal dengan nama yang berbeda-beda seperti, “Engklek” istilah ini berasal dari bahasa jawa, di daerah jambi disebut “Tejek-tejekan”, sedangkan di daerah batak toba dikenal “Marsitekka”. Umumnya permainan ini digambar kotak-kotak pada lapangan yang datar, dan dimainkan dengan cara melompat-lompat dengan satu kaki baik anak laki-laki maupun perempuan.

³⁷ Ulfa Indra Yuni, 2015. “Permainan Statak” <https://wartasejarah.blogspot.com/2015/05/permainan-statak.html> di akses pada tanggal 03 Juni 2020, pukul 10:43 Wib

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun susunan kotak pada permainan ini yang biasanya kita jumpai sebagai berikut:



(1.1 Sumber Dailly Photo, Setatak)

Permainan Rakyat merupakan bagian kebudayaan sebagai hasil budi daya manusia. Permainan dalam suatu masyarakat berawal dari rasa ketidakpuasan mereka terhadap kondisi kehidupan monoton. Manusia senantiasa menambahkan selingan sebagai hiburan yang dapat menimbulkan kegairahan hidupnya. Kini permainan rakyat sudah menghilang dimakan perubahan waktu, permainan rakyat sudah jarang dimainkan oleh orang-orang zaman sekarang karena terdesak oleh jenis-jenis permainan modern. Hal ini menyebabkan nilai-nilai kultur dari permainan yang dikenal sebelumnya sudah berangsur hilang, walaupun masih dimainkan namun terbatas dilingkungan tertentu saja. Sebagai warisan budaya yang bernilai luhur dan tinggi dikhawatirkan akan punah sama sekali. Permainan Rakyat Tradisional kini sudah sulit dijumpai terutama provinsi Riau yakni Kota Pekanbaru, hal ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, keterbatasan areal tempat permainan, pola pikir dan didikan orang tua. Untuk bermain bola saja saat ini kita sudah sangat sulit menemukan lapangan, dan kini beralih ke sepakbola dalam ruangan (futsal).

Permainan tradisional dalam kehidupan masyarakat mempunyai kebiasaan untuk memanfaatkan waktu senggangnya dengan permainan yang berfungsi sebagai hiburan dan mengandung ketangkasan baik ketangkasan jasmani maupun kecerdasan otak dalam mengatur strategi. Permainan rakyat umumnya bersifat kooperatif, rekreatif dan edukatif. Permainan yang bersifat Edukatif adalah permainan yang mendidik menciptakan kedisiplinan dan tidak boleh melanggar aturan yang telah disepakati bersama, seperti permainan papan rimau, bakiak, setatak.³⁸

APE adalah alat permainan edukatif dengan bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat digunakan untuk bermain. Yang mana peralatan tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.³⁹ Selanjutnya APE memiliki definisi lainnya yaitu:

1). APE Tradisional

APE tradisional adalah segala bentuk alat permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁸ Riau Daily Photo, 2013. “ *Permainan Rakyat Riau*” di akses pada tanggal 03 Juni 2020 Pukul 11:22 <http://www.riaudailyphoto.com/2013/09/permainan-rakyat-tradisional-riau.html>

³⁹ Gusnida & Rita Kurnia, *Op Cit*, hlm. 29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2). APE Modren

APE modren merupakan bentuk alat permainan edukatif yang ditemukan, diciptakan, dan dikembangkan pada masa kini sesuai dengan perkembangan zaman. APE modren tersebut dikembangkan sudah dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada.

Adang Ismail dalam Muhammad Fadillah bermain dan permainan anak mengartikan APE tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, fisik motorik, maupun bahas komunikasi anak. Adapun APE modren ialah seperangkat alat bermain yang didesain secara mesin, dan diproduksi dengan memanfaatkan bahan-bahan baku, seperti plastik, besi, karet, kayu, dan lain-lain.⁴⁰

Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa permainan setatak budaya adalah permainan yang dilakukan dengan berjalan, melompat, berjingkat, dan melakukan gerakan sambil memejamkan mata. Setatak memiliki bentuk pola yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan kita.

b. Pengertian Bermain dalam Permainan Setatak budaya

Permainan setatak adalah permainan tradisional yang pengaplikasiannya sudah sangat lama, permainan ini secara tidak langsung

⁴⁰ M. Fadlillah. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hlm. 102

dapat merangsang beberapa perkembangan bagi anak. Dengan demikian agar tercapainya tujuan dalam merangsang perkembangan anak beberapa peneliti melakukan pembaharuan dalam permainan ini agar dapat dimainkan di luar maupun di dalam ruangan. Yang biasanya permainan ini digambarkan pada tanah dengan lapangan yang luas, maka ada juga beberapa peneliti merancanganya menggunakan kardus dengan membentuk kotak-kotak serta memasukkan beberapa aspek perkembangan, salah satunya perkembangan kognitif.

Pengembangan permainan setatak dapat dikembangkan menjadi alat permainan edukatif (APE), yang dimodifikasi dengan memasukkan beberapa unsur-unsur kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Misalnya pada beberapa pola setatak diberikan simbol-simbol, angka, gambar, bahkan puzzle ringan yang sudah tertempel dibagian papan setatak. Tujuannya agar permainan ini yang biasanya dikenal sebagai permainan untuk mengembangkan motorik anak saja beralih fungsi menjadi permainan yang mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan lainnya seperti kognitif. Serta sebagai bahan pertimbangan bahwa permainan tradisional lainnya juga dapat dimodifikasi untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya. Maka permainan setatak dapat di aplikasikan bukan hanya di lapangan terbuka saja, namun dapat di dalam rumah. Baik di sekolah maupun di rumah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Karakteristik Bermain Setatak Budaya

Adapun karakteristik bermain dalam permainan setatak budaya adalah sebagai berikut:

- 1). Bermain dilakukan dengan kesukarelaan
- 2). Bermain sebagai kegiatan yang dapat dinikmati, menyenangkan dan menggairahkan
- 3). Bermain dengan mengutamakan aktivitas, bukan tujuan
- 4). Bermain menuntut partisipasi aktif baik fisik maupun psikis
- 5). Bermain dengan mengutamakan sikap jujur dan tolong-menolong

d. Esensi Metode Bermain dalam Permainan Setatak Budaya

Menurut Dian Apriani dalam skripsi Septi Nugraheni esensi yang dapat diambil dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1). Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan setatak diharuskan untuk melompat-lompat.
- 2). Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, kejujuran.
- 3). Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama
- 4). Mengembangkan kecerdasan logika, melatih untuk berhitung, dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5). Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan-tumbuhan disekitar para pemain. Hal ini

mendorong mereka berfikir lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

6). Melatih keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak kekotak lainnya.

7). Melatih keterampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk.⁴¹

Dari beberapa poin yang sudah dijelaskan mengenai esensi metode bermain dalam permainan setatak budaya, peneliti sedikit menjelaskan bahwa esensi yang dapat di peroleh dalam permainan ini juga ialah mampu mengembangkan pembendaharaan kata anak melalui kata-kata yang ada dijumpai pada papan setatak. Kemudian mengembangkan berfikir dan bernalar untuk berkeaktifitas di dalam permainan setatak budaya. Sehingga tercapainya sebuah tujuan yang ingin dikembangkan.

e. Hakikat Bermain dalam Permainan Setatak Budaya

1). Melempar

Melempar merupakan kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang penting. Melempar muncul terlebih dahulu, sebelum anak bisa melompat, mengayun keatas mengayun kebawah, melempar dari samping baik dilakukan oleh satu tangan maupun dua tangan.

2). Melompat

Melompat merupakan tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan dua kaki. Kemampuan melompat

⁴¹ Septi Nugraheni, "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman", Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempunyai tiga bagian yaitu: menjauhi bumi, terbang, dan mendarat. Yang harus diperhatikan untuk kegiatan melompat sebaiknya dilakukan di tempat yang aman, tidak dekat dengan benda-benda yang berbahaya seperti batu, bangunan, dan lainnya untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan.

Anak usia empat tahun jauh lebih terampil melompat. Pada usia ini kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan, seperti melewati benda yang ada di sekitarnya. Pada usia lima tahun, anak bisa melompat lebih tinggi dan jauh jika mereka berlatih.

3). Meloncat

Meloncat merupakan kemampuan “melambung” motorik kasar dimana seseorang anak melompat menjauhi lantai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjauhi bumi dan mendarat.

Dalam kegiatan meloncat, anak membutuhkan kemampuan menyeimbangkan sebelum mereka dapat melakukannya dengan baik. Mereka juga membutuhkan kaki yang panjang dan kuat untuk melompat pertama kalinya. Hal ini artinya, tidak semua anak-anak bisa melakukan kegiatan meloncat dalam usia tiga tahun, dan mungkin sampai 3,5 tahun. Kenyataannya meloncat bagi kebanyakan anak belum

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkembang dengan baik sebelum mereka memasuki usia empat tahun.⁴²

Segala sesuatu perjalanan kehidupan dimuka bumi ini sudah diatur oleh Allah SWT. Maka sebagai manusia hamba yang beriman seharusnya kita bersyukur, Allah menetapkan ketentuan-ketentuan perjalanan hidup ini, dari mulai adab tidur hingga bangun, berjalan, berlari, melangkah dan melompat. Kemudian disusul adab-adab makan yakni makan dan minum secara sewajarnya tidak berlebihan, bahkan larangan makan dan minum sambil berdiri, seluruhnya mempunyai batasan-batasannya. Karena segala sesuatu yang sifatnya berlebihan maka dampak negatif yang akan kita rasakan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-A'raf dijelaskan:

﴿ يٰۤاٰدَمُ خُذْ زِينَتَكَ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلْ وَاشْرَبْ وَلَا تُسْرِفْ ۗ اِنَّهٗ لَا

تُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ ﴿۳۱﴾

Artinya: *Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di Setiap (memasuki) mesjid, Makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan. (Q.S Al-A'raf Ayat 31)*

Maksudnya ayat diatas adalah janganlah melampaui batas yang dibutuhkan oleh tubuh dan jangan pula melampaui batas-batas makanan yang diharamkan. Berolahraga sangat disarankan, namun memiliki ketentuannya dengan menjaga asupan gizi yang seimbang, maka olahraga berat dapat dilakukan. Jika berolahraga berlebihan dengan kadar asup yang

⁴²Novi Mulyani, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Gava Media, 2018), hlm. 24-30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak seimbang maka gejala asma, jantung, bahkan penyakit lainnya akan bermunculan. Sebagaimana yang dijelaskan di dalam sebuah hadist dijelaskan:

“ Tidak ada wadah yang dipenuhi anak Adam yang lebih buruk dari perutnya. Cukuplah anak Adam mengkonsumsi beberapa suap makanan untuk menguatkan tulang rusuknya. Kalau memang tidak ada jalan lain (memakan lebih banyak), maka berikan sepertiga untuk (tempat) makanan, sepertiga untuk (tempat) minuman, dan sepertiga untuk (tempat) nafasnya. (H.R. Tirmizi, no. 2380, Ibnu Majah, no. 3349, dishahihkan oleh Al-Albany dalam kitab shahih Tirmizi, no. 1939.) Demikianlah Allah menyayangi hamba-hambnya.

e. Cara Membuat APE Setatak Budaya

Membuat APE Setatak Budaya pada umumnya tergantung gagasan masing-masing pemikiran orang, namun kenyamanan dalam permainan sangat penting untuk diperhatikan, maka seorang guru maupun orang tua harus serius dalam merangsang perkembangan anak. Agar tercapainya perkembangan anak dengan baik. Adapun APE yang dikembangkan dari permainan tradisional engklek\setatak menurut Rita Kurnia dalam bukunya Media Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai berikut:

Nama Media: Buah Senyum Semangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(1.2 Sumber Media Permainan Anak Usia Dini)

Cara membuatnya sebagai berikut:

1. Tentukan ide dan kembangkan kedalam gambar



(1.3 Sumber Media Permainan Anak Usia Dini)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

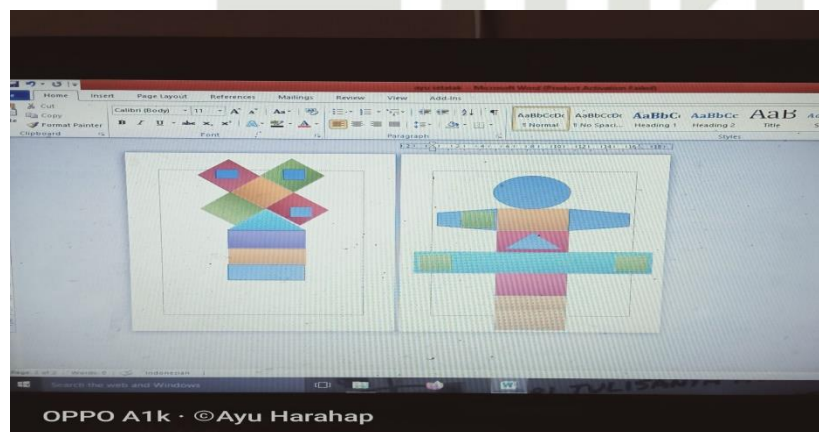
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Buat pola global untuk bentuk permainan
3. Buat gambar-gambar untuk masing-masing kotak
4. Potong kertas karton sesuai ukuran yang ditentukan
5. Tempelkan karton pada kain puring dan potong sesuai dengan ukuran
6. Jahit kain puring yang didalamnya sudah ada pola karton
7. Isi masing-masing pola dengan pasir, ampas kelapa, kain perca atau serbuk kayu untuk mendapatkan tekstur yang berbeda
8. Jahit lobang tempat memasukkan bahan tekstur
9. Pola-pola yang sudah siap dijahit ditemeli dengan gambar yang terbuat dari kain panel
10. Setelah semua selesai lalu satukan dengan dijahit menggunakan tali kur.⁴³

Adapun APE yang dikembangkan dari permainan tradisional engklek\setatak menurut peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tentukan ide dan kembangkan kedalam gambar rancangan



(1.4 Sumber Data Microsoft Word)

⁴³Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Op Cit.* hlm 59

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Buat pola setatak dengan bentuk yang diinginkan (kotak)
3. Potong kerdus sesuai ukuran yang ditentukan
4. Hubungkan satu kerdus dengan lainnya menggunakan tali kur



(1.5 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)

5. Buatlah puzzle rumah adat pada kerdus lain, yang akan ditempel pada kotak/papan setatak yang diinginkan (perintah pertama pada papan kedua)



(1.6 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Buatlah beberapa potongan kerdus cara menanam anggur yang baik dengan acak di kerdus, kemudian letakkan pada tempat papan setatak perintah kedua (anak akan menyusun)



(1.7 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)

7. Buatlah beberapa angka dengan acak di kerdus, kemudian letakkan pada tempat papan setatak perintah ketiga (anak akan menyusun)



(1.8 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)

8. Buatlah beberapa huruf dan kata-kata, emote, serta tapak kaki, kemudian ditempel pada papan setatak lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Papan setatak budaya siap dimainkan



(1.9 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)



(1.10 Sumber Photo Alat Permainan Edukatif)

8. Penelitian Relevan

Pengertian kognitif menurut Piaget di dalam Musbikin, adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah. Berikut peneliti paparkan beberapa penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud

menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti, kemudian menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan. Kemudian setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang relevan di antaranya berhubungan dengan metode bermain dengan pengembangan permainan tradisional yang dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak yang peneliti maksud.

- a. Hidayatu Munawaroh, dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model serta pelaksanaan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di Ra Masythoh Singkir Wonosobo.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dalam menguji suatu produk. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini, berupa model permainan tradisional engklek yang menggunakan media *poster* yang didesain ada gambar sesuai tema pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kelompok B di RA Masythoh Singkir Wososnobo tahun 2017.

Metode penelitian dalam mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran permainan engklek

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diantarkan melalui cerita dengan bantuan poster, bernyanyi bersama, tanya jawab, menebak gambar dan bermain puzzle pada tema macam-macam profesi. (2) Pelaksanaan model pembelajaran permainan engklek dapat menstimulasi aspek perkembangan anak dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, sesuai dengan RKH, hasil rata-rata skor indikator aspek perkembangan anak mengalami peningkatan aspek perkembangan anak. (3) Keefektifan model pembelajaran menggunakan permainan engklek efektif. Hal ini didukung oleh perhitungan t tes.⁴⁴

Dengan demikian permainan tradisional engklek mampu menjadi sebuah media yang dapat diaplikasikan kepada anak usia dini, sebagai alat rangsangan terhadap kematangan aspek perkembangan. Modifikasi yang dilakukan harus sesuai dengan kebutuhan anak agar tercapainya tujuan dalam penelitian serta perkembangan anak usia dini.

Adapun perbedaan penelitian adalah: Hidayatu Munawaroh, dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini". Sedangkan penulis adalah "Metode Bermain dalam Permainan Setatak Budaya terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini".

Adapun persamaan penelitian adalah: Hidayatu Munawaroh, "permainan tradisional engklek sebagai sarana untuk menstimulasi aspek perkembangan anak". Sedangkan peneliti, permainan tradisional

⁴⁴ Hidayatu Munawaroh, *Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi*, Volume 1, Nomor 2, 2017, hlm. 86-96

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai sarana dalam menstimulasi salah satu aspek perkembangan anak, yakni aspek kognitif. Dengan penelitian pustaka.

- b. Zakiya dan Farida Mayar, dengan judul, “Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permainan yang mampu merangsang keterampilan sosial anak-anak di masa awal kanak-kanak mereka.

Metode penelitian ini adalah *library research* atau penelitian kepustakaan. Disebut demikian, sebagaimana dijelaskan Sutrisno Hadi, karena data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut diperoleh dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedia, kamus, jurnal, dokumeen, majalah dan lain sebagainya (Harahap, 2014: 68). Melalui proses langkah demi langkah dalam mengumpulkan informasi.

Hasil dari penelitian ini adalah, beberapa jenis-jenis permainan tradisional bisa diterapkan untuk anak usia dini antara lain sebagai berikut: Hompimpa atau gambrenng, batu gunting kertas, permainan karet, permainan soyung, bermain engklek, bermain keong, bermain kelereng, layng-layang, main congklak, bermain hula hoop, jaranan, cas jadi patung, ular naga panjangnya bukan kepalang, lop-lop kandang ayam, kuda loncat, tak tik bom wer, tebak wajah, kereta api, cuci kain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

buaya belum datang, injit-injit semut, bermaina patok lele, permainan jamuran, panjat pinang, lempar boy.⁴⁵

Beberapa uraian diatas dapat dipahami bahwa permainan tradisional sangat baik dalam perkembangan anak, dimana anak akan mudah dalam menemukan alat permainan disekitar mereka, serta bermain bersama. Permainan tradisional juga mampu mengembangkan segala aspek perkembangan anak dengan bimbingan guru maupun orang tua, agar perkembangan yang diinginkan tercapai secara baik tidak tergesa-gesa.

Adapun perbedaan penelitian ini adalah: Zakiya dan Farida Mayar, dengan judul, “Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional”. Sedangkan punya peneliti Metode Bermain dalam Permainan Setatak Budaya terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah: Zakiya dan Farida Mayar, menggunakan penelitian pustaka serta permainan tradisional sebagai alat dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian pustaka serta permainan tradisional sebagai sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁵ Zakiya, Farida Mayar, *Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usiaa Dini Melalui Seni Permainan Tradisional*, *Jurnal Ensiklopedia*, Volume 2, Nomor 2, 1 Januari 2020, hlm. 29-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Dinda Restya, jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, pada Tahun 2016. dengan judul “Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”. Masalah pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah pada kelas B1 TK Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya hubungan permainan tradisional dengan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi pada penelitian ini berjumlah 21 orang siswa yaitu seluruh siswa pada kelas B1. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan daftar check list. Analisis data menggunakan jenis korelasi spearman rank yang diperoleh 0,87.

Hasil penelitian ini berarti ada hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan.⁴⁶

⁴⁶ Dinda Resty, “Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016.

Uraian diatas dapat kita pahami menggunakan permainan tradisional seagai alat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak sangat efektif, selain permainan tersebut mudah untuk diaplikasikan namun memiliki beberapa unsur budaya yang secara tidak langsung sudah mengenalkan kepada anak didik kita. Orang tua mampu menciptakan media sendiri dirumah dalam pemenuhan kematangan perkembangan anak, dengan memodifikasi dari permainan tradisional tersebut, sehingga tujuan dari terbentuknya pendidikan adalah mendidik secara menyeluruh tanpa melihat ras, suku, budaya, bangsa, bahkan jabatan yang diperoleh.

Adapun perbaedaan penelitian ini adalah: Dinda Resty dengan judul, “Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”. Sedangkan peneliti adalah, Metode Bermain dalam Permainan Setatak Budaya terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.

Adapun persamaan penelitian ini adalah: Dinda Resty menggunakan permainan tradisional sebagai alat dalam mengembangkan kognitif anak melalui pengenalan konsep bilangan, secara tidak langsung memberikan arangsangan yang mampu mengembangkan berfikir nalar serta sikap percaya diri. Sedangkan peneliti menggunakan permainan setatak budaya dengan menjelaskan sebuah konsep serta sebuah proses dalam melakukan metode bermain dalam permainan setatak budaya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Vera Heryanti, jurusan Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu pada Tahun 2014. Dengan judul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional (Congklak).

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). Subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan tradisional (congklak). Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B Paud Budi Mulya di kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan melalui tindakan observasi, dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus satu kali pertemuan.

Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan permainan tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Untuk hasil perkembangan kognitif pada tahap bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%. Dalam permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan kognitif anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksanannya permainan tersebut seperti permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak.⁴⁷

Uraian diatas dapat kita ketahui bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan aspek perkembangan anak, baik permainan congklak bahkan permainan engklek. Permainan tradisional sejak lama sudah mampu membuktikan bahwa bukan semahal suatu barang yang bernial tinggi sebagai alat bantu dalam perkembangan anak, melainkan seberapa bernilai edukasi dalam permainan tersebut. Untuk tercapainya proses pembelajaran secara baik, guru harus mempersiapkan sedemikian bagus, aman dan nyaman sebuah alat permainan agar tidak menimbulkan hal-hal diluar keinginan.

Adapun perbedaan penelitian ini adalah: Vera Heryanti, dengan judul, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional (Congklak)”. Sedangkan peneliti adalah Metode Bermain dalam Permainan Setatak Budaya terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.

Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah: “Vera Heryanti menggunakan permainan tradisional congklak untuk mengetahui perkembangan kognitif anak, sedangkan peneliti menggunakan

⁴⁷ Vera Heryanti, “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional (Congklak)*”, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan tradisional engklek sebagai alat untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini.

Dari pemaparan kajian pustaka di atas, maka nampak jelas perbedaan dan persamaan penelitian yang peneliti lakukan, *pertama* mengenai objek penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak, *kedua* pada metode bermain, *ketiga* permainan setatak budaya sebagai media pembelajaran, selanjutnya peneliti juga menjelaskan konsep, rancangan serta proses pengaplikasian metode bermain menggunakan setatak budaya terhadap kognitif anak usia dini. Kemudian pada penelitian ini menggunakan metodologi *library research* yakni melakukan penelitian terhadap buku-buku yang berjudul atau ada hubungannya dengan permainan setatak budaya. Menggunakan *content Analysis* yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menentukan keberadaan kata-kata atau konsep-konsep tertentu dalam teks.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis riset kepustakaan (*library research*), yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.⁴⁸

Mestika Zed dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kepustakaan* menjelaskan beberapa ciri-ciri utama studi kepustakaan yakni: *Pertama*, ialah bahwa peneliti berhadapan langsung dengan teks (*nash*) atau data angka dan bukan dari pengetahuan langsung dari lapangan atau saksi mata. *Kedua*, data pustaka bersifat siap pakai, artinya peneliti tidak pergi kemana-mana kecuali hanya berhadapan langsung dengan bahan sumber yang sudah tersedia di perpustakaan. *Ketiga*, data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinal dari tangan pertama lapangan. *Keempat*, kondisi data pustaka tidak dibatasi ruang dan waktu.⁴⁹ Strategi dan langkah-langkah Riset Kepustakaan adalah: *Pertama*, miliki ide umum tentang topik penelitian. *Kedua*, cari informasi pendukung. *Ketiga*, pertegas fokus (perluas/persempit) dan organisasikan bahan bacaan. *Keempat*, cari dan temukan bahan yang diperlukan. *Kelima*, reorganisasikan bahan dan

⁴⁸ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), hlm. 3

⁴⁹ Mestika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, *Ibid* hlm 5

membuat catatan penelitian (paling sentral). *Keenam*, review dan per kaya lagi bahan bacaan. *Ketujuh*, reorganisasikan lagi bahan/catatan da mulai menulis.⁵⁰

B. Sumber Data

1. Data Primer

Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari. Data ini disebut juga dengan data tangan pertama.⁵¹ Atau data yang langsung yang berkaitan dengan obyek riset. Data primer penelitian, yaitu:

- a. Rita Kurnia, M.Ed., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cendikia Insani, 2011.
- b. Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- c. Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- d. Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, Edisi Keenam, 1978.
- e. Rita Kurnia dan Guslinda. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018.
- f. A. Husna M. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2009.

⁵⁰ Mestika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan Ibid*, hlm 81

⁵¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- g. Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group, Cetakan Pertama, 2011.
- h. Mohammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.

2. Data Sekunder

Adapun sumber data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya.⁵² Data sekundernya adalah buku-buku yang mendukung penulis untuk melengkapi isi serta interpretasi dari buku dari sumber data primer. Data sekunder dari penelitian, yaitu :

- 1) Riau Daily Photo, “ *Permainan Rakyat Riau*” 2013/
- 2) Herman dan Rusmayadi, *Sumber Belajar Penunjang Plpg Mata Pelajaran/Paket Keahlian guru Kelas Tk Bab III Bermain dan Permainan*, (kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan, 2016.
- 3) Hidayatu Munawaroh, “*Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*”. Fakultas Ilmu Keguruan, Universitas Sains Al-Qur’an, Wonosobo, Jawa Tengah, 2017.
- 4) Dinda Resty, “*Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di*

⁵² *Ibid*, hlm. 91

Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016.

- 5) Zakiya dan Farida Mayar, “*Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional*”, Lembaga Penelitian dan Penerbitan Hasil Penelitian Ensiklopedia, Universitas Negeri Padang, 2020.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵³

Adapun alur yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan data yang telah dikumpulkan. Reduksi data dimaksudkan berupa merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema, dan pola kemudian membuang hal-hal yang tidak perlu atau tidak berhubungan dengan penelitian. Data yang diperoleh dari berbagai literatur di fokuskan pada optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan lompat tali.

⁵³ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*”, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 334

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Penyajian Data

Menurut Rasyad, penyajian data yang dilakukan untuk menganalisis masalah agar mudah dicari pemecahannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berusaha menyajikan data dalam bentuk uraian dan akurat terkait dengan optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan setatak budaya.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang terakhir adalah menyimpulkan data-data yang memungkinkan diperoleh keabsahan hasil penelitian. Dari awal peneliti harus berusaha mencari makna data yang dikumpulkan. Dari data yang telah diperoleh maka peneliti mencoba menarik kesimpulan yang biasanya masih kabur, diragukan, tetapi dengan bertambahnya data yang diperoleh dari sumber buku primer dan sekunder, maka kesimpulan itu akan lebih terarah dan lebih jelas, sehingga kesimpulan yang diperoleh semakin terarah dan mengkerucut dengan harapan melahirkan konsep-konsep atau teori pendidikan dan pembelajaran bagi anak usia dini yang erat kaitannya dengan pentingnya menerapkan urgensi permainan setatak dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Setelah data terkumpul yang berkenaan dengan urgensi permainan setatak budaya dalam perkembangan kognitif anak usia dini, dengan data-data yang terkumpul sudah lengkap maka dapat ditarik sebuah kesimpulan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A Kesimpulan

Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya dapat termanifestasikan dalam perkembangan kognitif anak. Sehingga pada prakteknya pengamplikasian konsep metode bermain dan proses metode bermain merupakan sebuah alat dalam penerapan pada setiap kegiatan anak, baik melalui tema maupun pada kegiatan bebas anak. Selanjutnya menjadi sebuah jembatan *step by step* dalam kehidupan anak, yang mampu mewujudkan aspek perkembangan, baik secara fisik, kognitif, sosial, bahkan bahasa anak. Pengaplikasian metode bermain secara baik dan bijaksana dalam proses pembelajaran akan menghasilkan suatu hasil pembelajaran yang sangat baik dan memuaskan, karena dengan sisipan metode bermain akan terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan, atau tidak membosankan sehingga *dopamine* yaitu hormon yang bertanggung jawab terhadap sensasi senang dalam otak kita atau di sebut dengan penghasil kebahagiaan pada otak, motivasi dan hasrat mampu merangsang aspek perkembangan anak, sehingga tercapainya tujuan dalam pembelajran tentunya melalui arahan guru maupun orang tua.

B Saran

1. Berdasarkan penelitian pustaka atau Library Research yang telah dilakukan, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut: untuk Guru dapat mengembangkan metode pembelajaran bagi anak contohnya metode bermain dalam permainan setatak budaya terhadap perkembangan kognitif

anak usia dini. Guru dapat mengaplikasikannya di dalam pembelajaran dengan catatan dibawah kendali guru. Selanjutnya orangtua mampu membuat beberapa permainan sederhana di rumah agar membantu guru dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Diawali dengan sederhana dan yang paling dekat yaitu budaya masing-masing.

2. Gunakan permainan setatak budaya dengan benar, sesuai kaedah perkembangan anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya peneliti ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan atau sumber acuan.
4. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dikaji dengan baik, sehingga peneliti selanjutnya dapat menemukan beberapa hal baru yang dapat diaplikasikan bagi khalayak ramai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agustin, Mubair. *Strategi Pengembangan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Laksana, 2008.
- Amri, Sofan. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.
- Andy, Novan Wiyani dan Burnawi. *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*, Jakarta: Kepel Pres, 2005.
<http://eprints.uny.ac.id/23946/1/skripsi.pdf>
- Dinda Resty, “*Hubungan Permainan Tradisional Dengan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Di Tk Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016.
<http://digilib.unila.ac.id/23494/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Fadlillah, Muhammad. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenamedia Group, 2018.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, Edisi Keenam, 1978.
- Indra, Ulfa Yuni, 2015. “*Permainan Statak*” di accses pada tanggal 03 Juni 2020, pukul 10:43 Wib
<https://wartasejarah.blogspot.com/2015/05/permainan-statak.html>
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenamedia Group, Cetakan Pertama 2011.
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metodologi Research*, ALUMNI, Bandung, 1998.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Karnia, Rita dan Guslinda. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kurnia, Rita. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Pekanbaru:Cendikia Insani, 2011.

Kuswana, Wowo Sunaryo Taksonomi Kognitif, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media, 2018.

Munawaroh, Hidayatu. *Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi, Volume 1, Nomor 2, 2017.*

<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/19/18>

Musbikin, Imam. *Buku Pintar PAUD*, Jogjakarta: Laksana, 2010.

Muslimah, Ika. “*Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Medan Denai*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Sumatera Utara, Medan 2018.

<http://repository.uinsu.ac.id/5753/1/SKRIPSI%20IKA%20MUSLIMAH.pdf>

Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*, Cetakan 10, Bumi Aksara: Jakarta, 2009.

Nugraheni, Septi. “*Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman*”, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015.

<http://eprints.uny.ac.id>

Nur Bella Rizki Sujono, “*Pengaruh Aktivitas Permainan Engklek Terhadap peningkatan Perkembangan Mengenal lambang bilangan Anak Kelompok B di Tk Tunas Melati II kecamatan Natar kabupaten lampung Selatan*”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung , Lampung. 2017.

Pitmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Pra sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 31-32 No 22-23

Riau Daily Photo, 2013. “*Permainan Rakyat Riau*” di accses pada tanggal 03 Juni 2020, Pukul 11: 22

<http://www.riaudailyphoto.com/2013/09/permainan-rakyat-tradisional-riau.html>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rusmayadi, dan Herman. *Sumber Belajar Penunjang Plpg mata Pelajaran/Paket Keahlian guru Kelas Tk Bab III Bermain dan Permainan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2016.
http://pgpaud-tasikmalaya.upi.edu/siteberkas/unduh?file=berkas_1476420052.pdf
 di akses pada tanggal 09 Juni 2020, pada pukul 11:35 Wib

Q.S. Al-Baqarah Ayat 233

Q.S. Al-A'raf Ayat 31

Q.S. Al A'laq Ayat 1-5

Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media, 2016.

Soyomukti, Nurani. *Teori-teori Pendidikan Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Susanto, Ahmad. *Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, Jakarta: Bumi Aksara , 2018.

Sujono, Bambang dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010

Sutrisno Hadi, Sutrisno. *Metodologi Reasearch: Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis dan Desertasi*. Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta, Jilid I, Cetakan XI, 1981.

Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.

Wasikal, Abduh Muhammad. *Hukum Boneka*, (Panggang, Gunung Kidul: Rumaysho, 2013. di akses pada tanggal 03 Juni 2020, Pukul 11: 08 Wib
<http://www.rumaysho.com/>

Wobroni, Mohammad & Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Vera Heryanti, “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional (Congklak)*”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Bengkulu. 2014.

<http://repository.unib.ac.id/8495/1/I%2CII%2CIII%2CI-14-ver-FK.pdf>

Wardah, Zahratul. 2015. “Kelebihan dan Kekurangan dari Metode Bermain Bagi Anak Usia Dini”. di akses pada tanggal 03 Juni 2020, Pukul 11: 08 Wib
<https://www.kompasiana.com/ndull/54f70570a3331197238b45ea/kelebihan-dan-kelemahan-dari-metode-bermain-bagi-anak-usia-dini>

Zakiya, Farida Mayar. *Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional, Jurnal Ensiklopedia, Volume 2, Nomor 2, 1 Januari 2020.*

<http://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.83/index.php/ensiklopedia/article/view/385>

Zed, Mestika. *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004.



BIOGRAFI PENULIS

Ayu Ayahfitri Adeliyani Harahap lahir di Desa Menggala Sakti, 18 Januari 2000, Kecamatan Tanah Putih, Kabupaten Rokan Hilir, Riau. Penulis merupakan anak dari seorang Ayah yang bernama Ali Muddin Harahap dan seorang Ibu yang bernama Surani Siregar S.P.d.I. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara.

Tahun 2005, penulis memulai pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah Menggala Sakti Kecamatan Tanah Putih, Kabupaten Rokan Hilir, dan selesai pada tahun 2011. Selanjutnya pada tahun 2011, melanjutkan pendidikan di MTS Al-Muhajirin Menggala Sakti Kecamatan Tanah Putih, Kabupaten Rokan Hilir, dan selesai pada tahun 2014. Tahun 2014, melanjutkan pendidikan di Ponpes Ahmadul Jariyah Kota Pinang, Sumatra Utara, dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang mana penulis tercatat sebagai Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis melakukan penelitian Library Research dengan judul “Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Setatak Budaya”, di bawah bimbingan Ibu Nurhayati S.P.d.I., M.Pd

Pada tanggal 05 Mei 2021, penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Motto Hidup: Kepintaran bukan acuan untuk sukses, melainkan ketekunan yang dapat menuntunmu untuk sukses. So jaga Perintah Allah, Allah SWT jaga kebutuhan kamu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.