



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

LEARNING COMMUNITY

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 1 (2), 2017, 18-20

Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon Di PAUD Tunas Permata Perumahan Permata Giri Kabupaten Banyuwangi

Endang Hanifah, Marijono, Niswatul Imsiyah

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Jember. Jl. Kalimantan No. 37, Tegal Boto, Jember 62811, Indonesia

Email: hanifahendang@yahoo.com, niswatul@unej.ac.id

Abstrak

Di PAUD Tunas Permata, sebagian besar kegiatan yang dirancang oleh pendidik yakni untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan aktivitas dalam mengembangkan kognitif anak masih rendah. Sehingga perlu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan permainan tradisional dakon. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian diperiksa keabsahan datanya melalui kriteria keredibilitas data dengan tiga teknik yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi (sumber dan waktu), serta data di analisis dengan melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan. Berdasarkan hasil dari pengolahan data tersebut dapat diketahui bahwa adanya perkembangan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon. Saran untuk pengelola lembaga dan pendidik PAUD Tunas Permata hendaknya hendaknya lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan baik terutama dalam kegiatan bermain.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan Tradisional Dakon, Anak Usia Dini.

The Development Of Cognitive Ability Through The Traditional Game Of Dakon In Tunas Permata Early Childhood Education Banyuwangi

Abstract

In Tunas Permata Early Childhood Education, most activities are designed by educators to develop the child's cognitive ability, whereas the activity of children's cognitive development is still low. So it needs to be an effort to develop the cognitive ability of children in the activities of the traditional game of dakon. Type of this research is descriptive research data collection using qualitative interviews, observation and documentation later checked the validity of its data through data with three keredibilitas criteria of engineering namely extension of participation, perseverance, observation and triangulation (time and resources), as well as the data analysis by conducting data collection, data presentation, data reduction, and withdrawals as well as testing the conclusion. Based on the results of the data processing can be aware that the existence of the development in the development of children's cognitive ability through the traditional game of dakon. Advice for maintainers of institutions and educators OLD Tunas Permata Giri should should further optimize the learning activities well especially in play activities.

Keywords: *Cognitive Ability, Tradisional Games of Dakon, Childhood*

PENDAHULUAN

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

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Kemampuan Belajar Kognitif Melalui Permainan Tradisional Dakon. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktis bagi program pendidikan luar sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu keadaan, suatu kondisi secara ilmiah. Untuk mengembangkan kemampuan belajar kognitif melalui permainan tradisional dakon, maka peneliti menentukan tempat penelitian menggunakan teknik *purposive area*. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 6 bulan (Januari 2017 sampai Juni 2017), dengan rincian waktu 2 bulan persiapan, 2 bulan penelitian, serta 2 bulan pembuatan laporan. Peneliti menghimpun data dari informan kunci dan informan pendukung dengan menggunakan teknik *Snowball sampling*. Untuk mengumpulkan data terkait dengan penelitian, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan

data sekunder diperoleh dari dokumentasi dan kepustakaan. Setelah data terkumpul peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan 3 kriteria pemeriksaan data yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan melakukan penelitian, dan triangulasi yaitu triangulasi sumber dan teknik. Kemudian data tersebut dianalisis dengan melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PAUD Tunas Permata merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Jl. Raden Wijaya Blok A15 RT 4 RW 6 Perumahan Permata Giri, Kecamatan Giri, Kabupaten Banyuwangi. PAUD tersebut didirikan pada tahun 2006 yang dikelola oleh ibu Erma Eka Sriwedari, S.E sebagai kepala sekolah. Selain itu PAUD Tunas Permata memiliki 3 (tiga) pendidik untuk membantu proses kegiatan belajar. Jumlah peserta didik di lembaga tersebut berjumlah 30 (tiga puluh) peserta didik. Pembagian jumlah pendidik dan peserta didik masih dianggap efisien karena seorang guru bertanggung jawab menangani sekitar 10 peserta didik.

Hasil penelitian di atas selanjutnya dibuktikan melalui hasil wawancara dan observasi yang membuktikan bahwa adanya perkembangan pengembangan kognitif melalui permainan tradisional dakon. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon, anak dapat berkonsentrasi memecahkan masalah dalam kemampuan berfikirnya pada saat bermain dakon. Setelah itu, anak dapat mengingat kembali langkah-langkah dan jalannya permainan dakon sesuai apa yang sudah diarahkan dan dijelaskan oleh pendidik. Selain itu, anak juga dapat mengenal papan dakon sebagai alat permainan edukatif (APE) sehingga anak dapat menjalankan permainan dakon dengan baik tanpa hambatan. Setelah itu, anak juga bisa mengenal konsep bermain dakon sesuai dengan tata aturan permainan tradisional dakon. Bisa dilihat anak di PAUD Tunas Permata kelas C mampu menyelesaikan permainan dakon dengan baik dan dapat memindahkan satu persatu biji-biji dakon ke dalam lubang papan dakon miliknya sampai

terkumpul dengan banyak dan menjadi pemenang.

Hasil temuan dilapangan ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berfikir anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) bisa berkembang pada saat kegiatan permainan dakon berlangsung pendidik harus memberikan arahan dan mendampingi, pengembangan kemampuan berfikir melalui konsep bermain di PAUD Tunas Permata bisa berkembang pada saat anak bermain sesuai dengan tata aturan konsep bermain dakon yang sudah diarahkan oleh pendidik, pengembangan melatih daya ingat anak melalui alat permainan edukatif (APE) media papan dakon bisa berkembang ketika sebelum kegiatan permainan dakon berlangsung anak diarahkan dan dikenalkan langkah-langkah permainan dakon secara berulang ulang, pengembangan melatih daya ingat dalam konsep bermain bisa berkembang ketika sebelum dan sesudah kegiatan permainan dakon, anak diingatkan dan dijelaskan kembali langkah-langkah konsep bermain dakon.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti.

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

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan dakon dilakukan dengan cara melalui kemampuan berfikir, anak diajarkan bagaimana bisa berkonsentrasi dalam memecahkan masalah di kegiatan permainan dakon, lalu setelah itu anak dilatih mengolah daya ingat agar anak dapat mengingat kembali langkah-langkah dan jalannya permainan dakon dan apa yang telah diarahkan dan disampaikan pendidik dengan cara pendidik memberikan arahan dan petunjuk tentang tata aturan konsep bermain dakon. Selain itu, dengan konsep bermain anak-anak akan mudah bermain dakon sesuai dengan langkah-langkah permainan dakon yang benar sesuai dengan tata aturan bermain dakon. Bisa dilihat anak PAUD Tunas Permata kelas C mampu menyelesaikan permainan dakon dengan baik.

Saran dari penelitian ini yaitu bagi pengelola dan pendidik hendaknya lebih menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan menambah fasilitas dan sarana prasarana APE yang menunjang dalam kemampuan kognitif khususnya dalam kegiatan bermain. Sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan aspek perkembangan pada anak salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Mansur, 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya