

**STIMULASI MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF MELALUI
INOVASI PERMAINAN ENGGLEK DAN DADU**
(Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta
Barat)

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi Starta Dua
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)



Oleh:
HERNI
NIM : 182520085

**PROGRAM STUDI:
MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA
DINI
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT PTIQ JAKARTA
2020 M./1442 H.**

ABSTRAK

Kesimpulan Tesis ini adalah: Stimulasi melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu sangat membantu guru dan orang tua serta siswa dalam mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak usia 4-5 tahun, melalui sebuah permainan anak-anak lebih antusias dan tidak merasa bahwa anak-anak pada saat itu sebenarnya dalam proses pembelajaran. Melalui media inovasi ini juga guru terbantu dalam menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak. Stimulasi motorik kasar dan kognitif pada anak usia 4-5 tahun sangat diperlukan karena pada usia tersebut adalah usia dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan, anak-anak diberikan stimulus guna menjadikan anak-anak mempunyai kesiapan untuk memperoleh pelajaran selanjutnya dan hasil belajar lebih maksimal.

Selaras dengan ayat Al Quran dalam Surat Al Mu'minun ayat 13-14 yang menjelaskan tentang pertumbuhan hidup manusia dan Surat Al 'Alaq ayat 1-5 mengenai pengetahuan/akal (Kognitif). Manusia secara fitrahnya mengalami pertumbuhan dan perkembangan untuk itu menstimulasi sesuai dengan capaian perkembangan anak sangat diperlukan guna memaksimalkan tumbuh kembangnya kelak.

Distimulasi melalui permainan atau melalui metode bermain karena pada dasarnya masa kanak-kanak adalah masa bermain. Salah satu permainan yang mempunyai manfaat menstimulasi motorik kasar dan kognitif adalah permainan tradisional Engklek dan Dadu, diinovasi agar guru dapat memberikan metode yang lebih tepat sesuai kebutuhan anak-anak.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti mengambil sumber data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi, pada peserta didik usia 4-5 tahun di TK Negeri Meruya Utara 01, Kembangan Jakarta Barat.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode fenomenologi. Makna fenomenologi adalah realitas, tampak. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri. Karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi menerobos fenomena untuk dapat mengetahui makna (hakikat) terdalam dari fenomena tersebut. Metode ini digunakan peneliti karena dengan metode ini diharapkan hal-hal yang terjadi lebih jelas dan dapat dijadikan solusi atau mudah untuk dipecahkan permasalahannya.

Kata Kunci : Stimulasi Motorik Kasar dan Kognitif, Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

ABSTRACT

Conclusion this thesis is: Stimulation through the innovation of the game Engklek and Dadu is very helpful for teachers and parents and students in developing gross and cognitive motor skills of children aged 4-5 years, through a game the children are more enthusiastic and do not feel that children at the time it's actually in the learning process. Through this innovative media teachers are also helped in stimulating gross motor and cognitive children. Coarse and cognitive motor stimulation in children aged 4-5 years is very necessary because at that age is the age where children experience growth and development, children are given a stimulus to make children have readiness to obtain further lessons and maximum learning outcomes.

In harmony with the verses of the Koran in Surah Al-Mu'minun verses 13-14 which explain the growth of human life, because humans naturally experience growth and development to stimulate it in accordance with the achievements of children's development is very necessary to maximize growth and development later.

Stimulated through the game or through the method of play because basically childhood is a period of play. One of the games that has the benefit of stimulating gross and cognitive motor skills is the traditional game Engklek and Dadu, innovated so that teachers can provide more appropriate methods according to the needs of children.

In this qualitative study, researchers took data sources by means of observation, interviews and documentation, on students aged 4-5 years at TK Negeri Meruya Utara 01, Kembangan, West Jakarta.

The method used in this research is the phenomenological method. The meaning of phenomenology is reality, it appears. The phenomenon that appears is a reflection of reality that does not stand alone. Because it has a meaning that requires further interpretation. Phenomenology breaks through phenomena to be able to find out the deepest meaning (essence) of the phenomenon. This method is used by researchers because with this method expected things that happen more clearly and can be used as a solution or easy to solve the problem.

Keywords: Coarse and Cognitive Motor Stimulation, Cricket and Dice Game Innovations

الخلاصة

مختصر لهذا البحث : أن التنشيط من خلال ابتكار لعبة المربعات وقرعة بالنرد يساعد المعلمين والآباء والتلاميذ كثيرا في تطوير مهارات الحركة الجسمية والمعرفية لدى الأطفال في الفئة العمرية أربع إلى خمس سنوات، من خلال اللعبة يتحمس الأطفال ولا يشعرون أنهم كانوا في عملية الدراسة، بوسيلة هذا الابتكار أيضا يجد المعلمون ما يساعدهم في تحفيز مهارات الحركة الجسمية والمعرفية للأطفال. والأطفال المتراوح في سن أربعة إلى خمسة كانوا في حاجة ماسة إلى هذا التحفيز، حيث يتم النمو والتنمية لهم في هذا السن، إعطاء الأطفال التحفيز يجعلهم متهيئين للحصول على دروسهم اللاحقة ونيل أكمل نتائج التعلم.

وهذا يوافق آية القرآن في سورة المؤمنون آية ١٣ (ثلاثة عشرة) إلى ١٤ (رابعة عشرة) التي تبين نمو الإنسان، وفي سورة العلق آية ١ (واحدة) - ٥ (خامسة) التي تتحدث عن معرفة البشر. الناس بفطرتهم يعانون فترة النمو والتنمية، فلذلك يكون التحفيز بما يلائم إنجازاتهم في التنمية أمرا ضروريا لترقية نموهم في وقت لاحق.

يتم التحفيز باللعبة أو بأصلوب اللعب، وذلك لأن مرحلة الطفولة هي مرحلة يشتغلها الأطفال للعب. ومن اللعبة التي لها دور في تحفيز مهارات الحركة الجسمية والمعرفية هي اللعبة البدوية المربعات والنرد. يمكن مع تطويرها أن يتمكن المعلم إبلاغ أنسب طريقة حسب احتياجات الأطفال.

في هذه الدراسة النوعية، أخذ الباحثون مصدر البيانات بإجراء الرصد والمقابلة والتوثيق للتلاميذ المتراوح في سن الرابعة والخامسة في روضة الأطفال الحكومية ميرويا الشمالية ٠١، كيمبانغان غرب جاكرتا.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة علم الظواهر أو الظاهرية، ومعنى الظاهرية هو الواقع المحسوس، والظاهرة المحسوسة هي انعكاس من الواقع الذي لا يقوم بمفرده. حيث أن له معنى يتطلب منه المزيد من التفاسير. هذه الظاهرية تشق الظاهرة لمواصلة التعرف على أعمق حقائق في تلك الظاهرة. هذه الطريقة يستخدمها الباحثون لأنها أرجى في اتضاح الأحداث ويمكن الحل بها أو سهل بها حل المشاكل.

الكلمة الرئيسية : تحفيز مهارات الحركة الجسمية والمعرفية، ابتكار لعبة المربعات وقرعة بالنرد.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HERNI
Nomor Induk Mahasiswa : 182520085
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Tesis : Stimulasi Motorik Kasar dan Kognitif melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu (*Studi Kasus pada anak usia 4-5 Tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat*)

Menyatakan bahwa:

1. Tesis ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Tesis ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,



(HERNI)

TANDA TANGAN PERSETUJUAN TESIS

STIMULASI MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF MELALUI INOVASI PERMAINAN ENGGLEK DAN DADU (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat)

TESIS

Diajukan kepada Pascasarjana Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Megister

Disusun oleh
Nama : HERNI
NIM : 182520085

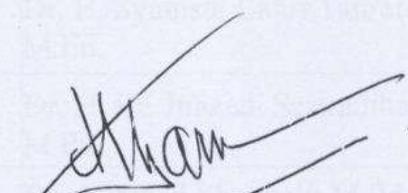
Telah selesai dibimbing oleh kami, dan menyetujui untuk selanjutnya dapat diujikan.

Jakarta, Agustus 2020

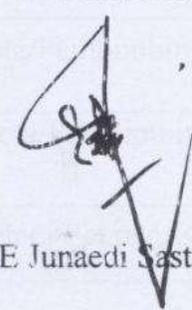
Menyetujui :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

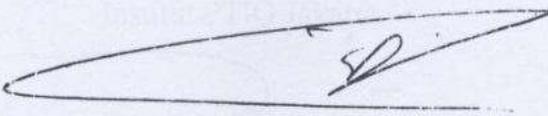


Dr. Syamsul Bahri Tanrere, Lc., M.Ed



Dr. EE Junaedi Sastradiharja, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi/Konsentrasi



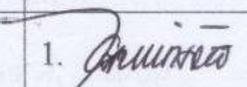
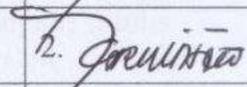
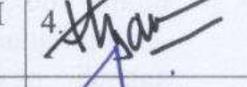
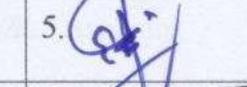
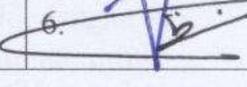
Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I

TANDA PENGESAHAN TESIS
STIMULASI MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF
MELALUI INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU
(Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat)

Disusun oleh :

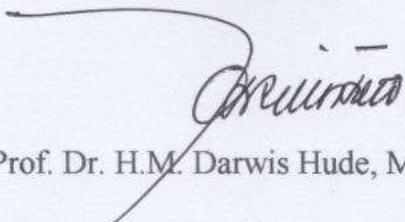
Nama : HERNI
N IM : 182520085
Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan Islam
Kondentrasi : Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diajukan pada sidang munaqosah pada tanggal :
28 September 2020 M./ 11 Muharram 1442 H.

No	Nama Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si.	Ketua	1. 
2.	Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si.	Anggota/Penguji I	2. 
3.	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.	Anggota/Penguji II	3. 
4.	Dr. H. Syamsul Bahri Tanrere, Lc., M.Ed.	Anggota/Pembimbing I	4. 
5.	Dr. H. EE Junaedi Sastradiharja, M.Pd.	Anggota/Pembimbing II	5. 
6.	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.	Panitera/Sekretaris	6. 

Jakarta, 13 Oktober 2020

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Institut PTIQ Jakarta


Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Tabel Pedoman Transliterasi Arab-Latin

Arb	Ltn	Arb	Ltn	Arb	Ltn
ا	`	ز	z	ق	q
ب	b	س	s	ك	k
ت	t	ش	sy	ل	l
ث	ts	ص	sh	م	m
ج	j	ض	dh	ن	n
ح	h	ط	th	و	w
خ	kh	ظ	zh	ه	h
د	d	ع	'	ء	a
ذ	dz	غ	g	ي	y
ر	r	ف	f	-	-

Catatan:

- a. Konsonan yang ber-*syaddah* ditulis dengan rangkap, misalnya: ditulis *rabba*
- b. Vocal panjang *mad*: *fathah* (baris di atas) ditulis *â* atau *Â*, *kasrah* (baris di bawah) ditulis *î* atau *Î*, serta *dhammah* (baris depan) ditulis dengan atau *û* atau *Û*, misalnya: القارعة ditulis *al-qâri'ah*, المساكين ditulis *al-masâkîn*, المفلحون ditulis *al-muflihûn*.
- c. Kata sandang *alif* + *lam* (ال) apabila diikuti oleh huruf *qamariyah* ditulis *al*, misalnya: الكافرون ditulis *al-kâfirûn*. Sedangkan, bila diikuti huruf *syamsiyah*, huruf *lam* diganti dengan huruf yang mengikutinya, misalnya: الرجال Ditulis *ar-rijâl*, atau diperbolehkan dengan menggunakan transliterasi *al-qamariyah* ditulis *al-rijâl*. Asalkan konsisten dari awal sampai akhir.
- d. *Ta'marbuthah* (ة), apabila terletak di akhir kalimat, ditulis dengan *h*, misalnya: البقرة Ditulis *al-Baqarah*. Bila di tengah kalimat ditulis dengan *t*, misalnya: زكاة المال *zakât al-mâl*, atau ditulis سورة النساء *sûrat an-Nisâ*. Penulisan kata dalam kalimat dilakukan menurut tulisanyam misalnya: وهو خير الرازقين Ditulis *wa huwa khair ar-Râziqîn*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.

Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi akhir zaman, Rasulullah Muhammad SAW, begitu juga kepada keluarganya, para sahabatnya, para tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta para umatnya yang senantiasa mengikuti ajaran-ajarannya. Aamiin.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tesis ini tidak sedikit hambatan, rintangan serta kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan yang tidak temilai dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Rektor Institut PTIQ Jakarta Bapak Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, M.A.
2. Direktur Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta Bapak Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si.
3. Ketua Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam Bapak Dr. Akhmad Shunhaji, M. Pd.I.
4. Dosen Pembimbing Tesis yaitu Bapak Dr. H. Syamsul Bahri Tanrere, Lc., M.Ed dan Bapak Dr. H. EE. Junaedi Sastradiharja, M.Pd. yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuknya kepada penulis dalam penyusunan Tesis ini.
5. Kepala Perpustakaan beserta staf Institut PTIQ Jakarta

6. Segenap Civitas Institut PTIQ Jakarta, para dosen yang telah banyak memberikan fasilitas, kemudahan dalam penyelesaian penulisan Tesis ini.
7. Keluarga: Ayah, Bunda, Kakak dan Adik-adik.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tesis

Hanya harapan dan doa, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah beljasa dalam membantu penulis menyelesaikan Tesis ini.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis serahkan segalanya dalam mengharapakan keridhaan, semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat umumnya dan bagi penulis khususnya, serta anak dan keturunan penulis kelak. Aamiin.

Jakarta, Juli 2020
Penulis

Herni

DAFTAR ISI

Judul	i
Abstrak	iii
Pernyataan Keaslian Tesis.....	ix
Halaman Persetujuan Pembimbing	xi
Pedoman Penggunaan Tesis	xiii
Pedoman Penggunaan Transliterasi.....	xv
Kata Pengantar	xvii
Daftar isi.....	xix
Daftar Singkatan.....	x
Daftar Gambar dan Ilustrasi	xi
Daftar Table.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian	12
E. Manfaat Penelitian	12
F. Penelitian yang Relevan.....	14
G. Kerangka Teori dan Kajian Pustaka.....	15
H. Metode Penelitian	15
I. Populasi dan Sampel Penelitian/ <i>Informan</i>	15
J. Sistematika Penulisan	16

BAB II PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR MELALUI INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU	19
A. Hakikat Motorik Kasar.....	19
B. Aspek Perkembangan Motorik Kasar	22
C. Tujuan, Fungsi Pengembangan dan Keterampilan Motorik Kasar	25
D. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar	26
E. Lingkup Pengembangan Motorik Kasar	28
F. Ciri-ciri Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun	29
1. Usia Empat Tahun.....	29
2. Usia Lima Tahun.....	31
G. Pembelajaran motorik dan pengaruhnya terhadap anak	36
H. Langkah-langkah dalam mengembangkan motorik kasar anak	42
I. Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain	44
J. Pengertian Permainan Engklek	45
K. Sejarah Permainan Engklek	46
L. Aturan dan Cara Bermain	55
M. Manfaat Permainan Engklek.....	57
N. Keterkaitan Permainan Engklek dengan Motorik Kasar.....	58
O. Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini	60
BAB III PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU	67
A. Hakikat Kognitif	67
B. Teori -Teori Kognitif	74
1. Kognitif Teori Alfred Binet.....	74
2. Teori Atensi.....	75
3. Teori belajar Gestalt	75
4. Teori Belajar <i>Cognitive Field</i>	76
5. Teori Belajar <i>Cognitive Developmental</i>	76
C. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	78
D. Aspek-Aspek Kognitif Anak Usia Dini	80
E. Ciri-Ciri Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	83
F. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	84
G. Klasifikasi Pengembangan Kognitif	89
1. Pengembangan pendengaran	90
2. Pengembangan visual	90
3. Pengembangan taktik	90
4. Pengembangan kinestetik	90
5. Pengembangan aritmetika	91

6. Pengembangan geometri	91
7. Pengembangan sains permulaan.....	91
H. Makna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak	92
I. Perkembangan Kognitif Melalui Bermain	95
J. Inovasi Alat Permainan Engklek dan Dadu	101
K. Sejarah Permainan Dadu	108
L. Cara Permainan Dadu	110
M. Manfaat Melempar Dadu	111
N. Macam-macam Permainan Dadu	112
1. Mekanik <i>Dice Rolling</i>	113
2. Mekanik <i>Dice Nonrolling</i>	115
O. Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini	118
BAB VI PERAN INOVASI PERMAINAN ENGGLEK DAN DADU DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTO- RIK KASAR DAN KOGNITIF	123
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	121
B. Hasil Penelitian	133
C. Pembahasan Hasil Penelitian	137
BAB V PENUTUP.....	147
A. Kesimpulan	147
B. Implikasi Hasil Penelitian	148
C. Saran-saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA	151

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar II.1 Engklek Kupingan	49
Gambar II.2 Engklek Gunung	49
Gambar II.3 Engklek Orang	50
Gambar II.4 Engklek Palang Merah.....	50
Gambar II.5 Engklek Sorok	51
Gambar II.6 Engklek Sorok (Variasi lain)	51
Gambar II.7 Engklek Bulet Payung	51
Gambar II.8 Engklek Orang-orangan.....	52
Gambar II.9 Engklek Pa'a.....	52
Gambar II.10 Engklek Baling-Baling	52
Gambar II.11 Engklek TV.....	53
Gambar II.12 Engklek Menara.....	53
Gambar III.1 Piaget's Cognitive Stages of Development	88
Gambar III.2 Dadu Kayu.....	108
Gambar III.3 Ular Tangga	114
Gambar III.4 <i>Backgammon (Ludo King)</i>	114
Gambar III.5 Permainan Ular Tangga Raksasa.....	117
Gambar III.6 Permainan Ular Tangga	118
Gambar IV.8 Rancang Bangun Inovasi Permainan Engklek dan Dadu	142

DAFTAR TABLE

Tabel II.1	Indikator Perkembangan Motori Anak Usia 4-5 Tahun	34
Tabel II.2	Klasifikasi dan Prosentase Kemampuan Motorik Anak.....	35
Tabel II.3	Sebutan Nama Permainan Engklek	47
Tabel III.1	Klasifikasi Dimensi Jiwa Sifat Dasar dan Kebutuhan Dasar pada Manusia.....	69
Tabel IV.1	Daftar Ruangan	131
Tabel IV.2	Daftar Permainan di dalam dan di luar ruanagan.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Observasi
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Wawancara
- Lampiran 4 Peta lokasi Penelitian
- Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Permainan
- Lampiran 6 Hasil Cek Plagiatisme

DAFTAR SINGKATAN

PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
AUD	: Anak Usia Dini
RA	: Raudhotul Athfal
STPPA	: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik kasar dan kognitif pada usia dini sangat penting untuk diberikan rangsangan atau perlu distimulasi supaya dalam proses perkembangannya terjadi secara maksimal.

Berbagai cara dalam memberikan stimulasi atau rangsangan guna memaksimalkan perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, diantaranya melalui berbagai permainan. Stimulasi melalui permainan lebih efektif dilakukan karena memang pada masa usia dini, adalah masa bermain. Sehingga pembelajaran melalui bermain tidak akan membuat anak usia dini menjadi jenuh.

Guru profesional dan mempunyai rasa bertanggung jawab akan anak didiknya, sehingga memikirkan cara yang terbaik dalam penyampaian bahan ajar, Ahmad Zain Sarnoto menulis sebagai seorang guru tentunya kita ingin memberikan cara-cara yang terbaik dalam menyampaikan atau memberikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Guru atau pendidik harus memahami peluang pemaksimalan potensi sejak usia dini.¹ Cara-cara dalam memberikan ataupun menyampaikan materi pembelajaran harus kita pikirkan dengan baik supaya sesuai dengan

¹ Ahmad Zain Sarnoto, “*Profesionalisme Guru Anak Usia Dini*”, *Prosiding Semnas-Peran Pengasuhan Anak Ra Dalam Membangun Karakter Bangsa*, Fakultas Tabiyah UIN Banten, 2016, hal. 90.

kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran anak usia dini selain materi yang akan disampaikan tercapai secara maksimal capaian perkembangan pada anak juga harus menjadi perhatian yang paling utama.

Dalam hal ini perkembangan motorik kasar dan kognitif menjadi fokus utama sebagai aspek yang perlu dikembangkan secara maksimal dengan memberikan stimulasi melalui permainan Engklek dan Dadu yang telah diinovasi.

Inovasi permainan Engklek dan Dadu dilakukan agar capaian perkembangan motorik kasar dan kognitif dapat berkembang sesuai harapan. Melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran ataupun materi diperoleh dengan cara yang lebih variatif, menyenangkan dan memberikan pengalaman bermain yang bermakna.

Pada zaman sekarang ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat signifikan, salah satu hal ditandai dengan banyak bermunculan permainan atau *games* pada alat-alat elektronik yang menggunakan teknologi canggih, sehingga membuat para generasi muda tertarik untuk memainkannya. Permainan melalui gawai dikemas sedemikian rupa sehingga anak-anak generasi alfa atau anak usia dini lebih menyukai menggunakan gawai dari pada beraktivitas di luar, karena kurang tertarik dan menarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami yang seharusnya.

Hal tersebut tentunya akan memberikan berbagai dampak dari seringnya menggunakan gawai terutama untuk anak-anak usia dini yang kurang pengawasan dari orang tua mereka. Pemberian gawai dianggap aman dan terbukti ampuh, hemat dan praktis dalam membuat anak nyaman dan tenang ketika memainkannya, diasumsikan demikian oleh sebagian orang tua yang kurang menyadari dampak dari penggunaan gawai oleh anak usia dini. Walaupun pemberian gawai memberikan dampak positif seperti anak dianggap lebih melek teknologi namun karena kurangnya pengawasan dan aturan-aturan yang diterapkan dalam penggunaan gawai memberikan dampak negatif diantaranya, anak-anak lebih malas untuk melakukan aktivitas di luar dan kurang tertarik pada permainan tradisional di sekitar lingkungannya dan juga berisiko dapat mengubah perilaku anak yang semula aktif menjadi malas, acuh tak acuh, dan tidak cekatan menghadapi kehidupan yang nyata. Jika hal tersebut dibiarkan berlarut-larut, dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan motorik kasar pada anak, dan memicu kegemukan karena malas beraktivitas dan kurang gerak.

Anak-anak yang terbiasa bermain dengan gawainya ataupun sudah lekat dengan gawai akan sulit dan malas untuk melakukan aktivitas bermain di luar tanpa gawai, mereka lebih suka bermain di dalam rumah

dengan gawainya. Anak-anak tersebut ketika di sekolah yang bebas gawai akan merasa malas melakukan gerakan karena kurang tertarik dan mudah bosan. Untuk itu para guru mendapatkan tantangan bagaimana caranya agar anak-anak mau untuk melakukan gerakan yang bermakna. Gerakan-gerakan pada anak usia dini ini sangat memberikan manfaat bagi tumbuh kembangnya terutama untuk motorik kasar dan kognitif. Gerakan-gerakan bermakna yang menarik anak-anak dapat dikemas melalui berbagai permainan.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak direncanakan dan melibatkan motivasi serta keinginan dalam diri anak yang mendalam. Nurlita, dkk. Menulis: “Bakat kreatif pada setiap anak harus dikenal, dipelihara, dan dikembangkan secara tepat dengan stimulasi untuk menciptakan kreativitas mereka.”² Stimulasi perkembangan anak harus selalu dilakukan agar anak dapat mencapai tumbuh kembang sesuai harapan. Melalui bermain, anak belajar untuk mengungkapkan emosinya, memupuk emosi dan mengatur emosi, serta menggunakan emosi dengan cara sesuai situasi dan kondisi. Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk bermain, bermain tidak dapat dilepaskan dari aktualisasi dan ekspresi seseorang. Permainan anak secara tradisional merupakan hasil budaya daerah yang mengandung nilai-nilai edukatif, terapis, normatif, kreatif dan lain-lain yang mengajarkan pada peranaman nilai-nilai edukatif. Selain itu juga merupakan warisan yang disosialisasikan secara turun temurun.

Ada beberapa permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah simbol pengetahuan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi atau pesan di balik permainan tradisional yang berbeda adalah hasil dari nilai budaya yang besar kepada anak-anak untuk berimajinasi, rekreasi, kreatif, berolahraga pada saat yang sama sebagai alat praktek dalam masyarakat, keterampilan, sopan santun dan keterampilan..

Berbagai efek, fitur dan manfaat dari permainan anak tradisional sebenarnya dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang paling kuat dalam menanamkan nilai-nilai moral, kekhawatiran tentang (simpati dan empati), dan transformasi pengetahuan. Terkait dengan lembaga pendidikan anak usia dini Ahmad Zain Sarnoto menulis:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan upaya pembangunan yang ditujukan untuk anak-anak dari lahir sampai usia enam dicapai dengan memberikan stimulasi pendidikan terhadap pertumbuhan bantuan dan

² Nurlita, N., Sarnoto, A. and Hayati, M., “Development of Malay Culture-Based Dance Learning Model to Enhance Early Childhood Students’ Creativity”. *In Proceedings of the 1st International Conference on Educational Sciences (ICES 2017) - Volume 1, 2017*, hal. 316.

pengembangan sehingga jasmani dan rohani agar anak-anak memiliki kemampuan untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi, yang diadakan di formal, non-formal dan informal.³

Pemerintah sangat memperhatikan generasi penerus bangsa yang dapat mendidik anak-anak sejak usia dini dengan didirikannya berbagai sekolah untuk pendidikan anak usia dini yang sistemnya dijelaskan dalam undang-undang pendidikan Indonesia tentang sistem pendidikan nasional dituliskan: "PAUD adalah upaya pengembangan yang ditujukan untuk anak-anak dari lahir sampai usia enam, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara fisik dan mental agar bersedia untuk masuk pendidikan selanjutnya".⁴ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diperlukan sebagai sarana pemenuhan hak-hak anak sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 tersebut. Dan dituliskan juga oleh Ahmad Zain Sarnoto bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun."⁵

Dalam masa tumbuh kembang anak seharusnya diperlukan berbagai aktivitas yang dapat menstimulus tumbuh kembang anak, sehingga perkembangan anak lebih optimal. Anak usia dini merupakan periode penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak selanjut itu, karena merupakan periode sensitif dan periode emas dalam kehidupan seorang anak. Beberapa aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan untuk usia dini aspek moral agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, motorik, dan seni. Mengingat banyak aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak, maka stimulus yang diberikan harus tepat. Sebuah contoh dari aspek pengembangan penelitian ini adalah aspek fisik motorik. Berkaitan dengan capaian perkembangan anak usia dini Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bahwa Fisik motorik meliputi: a) motorik kasar, termasuk kemampuan fleksibel gerakan tubuh, terkoordinasi seimbang, lincah, non lokomotor dan mengikuti aturan; b) keterampilan motorik halus, termasuk kapasitas dan fleksibilitas menggunakan jari dan sarana untuk menjelajahi dan dinyatakan dalam berbagai cara; c) kesehatan dan perilaku, termasuk berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai dengan

³ Ahmad Zain Sarnoto, "Aspek Kemanusiaan Dalam Pembelajaran Humanistik Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PROFESI Volume 6* No. 1 Tahun 2017, hal. 110.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta : Eko Jaya, 2003, hal. 7.

⁵ Ahmad Zain Sarnoto, "Keluarga Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PROFESI Volume 5* No. 2 Tahun 2016, hal. 4.

umur dan kemampuan untuk berperilaku hidup sehat, tempat bersih dan perawatan untuk keselamatannya.⁶

Perkembangan motorik adalah proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik anak. Setiap gerakan anak adalah hasil dari pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang mengontrol otak.

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang terintegrasi mengendalikan gerakan tubuh dari beberapa komponen, yaitu aktivitas saraf-saraf pusat, saraf tepi dan melibatkan otot-otot besar untuk pengembangan gerakan (penggerak), dan postur (posisi tubuh). Perkembangan penyatuan keterampilan motorik kasar adalah pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai di dalam rahim dan terus secara bertahap berkembang. Stimulasi penting dalam perkembangan anak. Anak-anak yang rangsangan tujuan dan mengatur, akan tumbuh lebih cepat daripada anak-anak yang kurang /tidak dirangsang. Stimulasi guru adalah stimulus yang berasal dari lingkungan luar anak-anak, sehingga guru memiliki peran penting dalam memenuhi merangsang perkembangan anak serta orang tua hendaknya ikut terlibat, guru adalah lingkungan dari anak, pendidikan, serta guru dan orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk membimbing anak untuk mencapai tahap tertentu. Menyiapkan anak-anak usia dini untuk menghadapi dan siap untuk melanjutkan sekolahnya merupakan salah satu tanggung jawab guru taman kanak-kanak, Yuliani Nurani Sujiono menuliskan:

Mengetahui berbagai konsep pembelajaran saat di Taman kanak-kanak menjadi bekal dalam mempersiapkan diri anak usia dini untuk melangkah ke sekolah yang lebih tinggi baik nantinya memilih sekolah formal maupun in formal, pemberian bekal pengetahuan secara umum juga dapat membantu anak.⁷

Pembelajaran karakter dan dasar pengetahuan sudah diajarkan dalam pendidikan anak usia dini hal-hal tersebut menjadikan dasar ataupun pedoman bagi AUD untuk menjadi lebih baik lagi pada sekolah yang lebih lanjut. Mulyasa menuliskan tentang tujuan pendidikan AUD dalam Manajemen PAUD. “ Pada jenjang Pendidikan anak usia dini ini, mempunyai visi, misi dan tujuan untuk meningkatkan serta menstimulus berbagai aspek perkembangan secara maksimal sesuai dengan kemampuan anak.”⁸ Dalam pendidikan anak usia dini, banyak kemungkinan yang dapat dikembangkan, seperti kognisi, bahasa, sosial dan gerakan emosional dari

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Bab IV Pasal 10 butir 3.

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: PT. Indeks, 2009, hal. 85.

⁸ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 6.

motor. Kapasitas pertama hanya dapat dikembangkan melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Seperti yang terdapat pada aturan Menteri Nasional Republik Pendidikan Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini dituliskan secara jelas:

Pendidikan anak usia dini memiliki berbagai bantuan sesuai dengan kondisi dan kemampuan, baik pendidikan formal dan informal pelaksanaan formal pendidikan formal anak usia dini. Sebagai taman kanak-kanak/Raudhotul Athfal dibentuk non-formal (TPA) dan program-program bantuan lainnya seperti menggunakan program perawatan anak usia dini seperti anak kelompok bermain, anak taman kanak-kanak atau pra-sekolah dan lainnya.⁹

Lembaga pendidikan anak di Indonesia, yang semuanya akan membutuhkan pendidik/guru dapat mengembangkan aspek pengembangan dan kreativitas anak. Untuk itu guru harus siap dengan segala pemenuhan kebutuhan anak seperti mempersiapkan materi pelajaran, metode atau teknik-teknik dalam pengajaran. Guru harus menjadi sosok profesional sehingga dapat memberikan pelayanan pendidikan yang terbaik guna meningkatkan potensi atau aspek perkembangan anak. Dwi Yulianti menulis: "Disebabkan anak yang satu dengan yang lain berbeda mempunyai keunikannya tersendiri dan tidak semua anak mengalami perkembangan sesuai dengan usianya dikarenakan faktor-faktor lain."¹⁰ Oleh karena itu, seorang pendidik harus cerdas dalam memilih atau menentukan metode pengajaran yang tepat. Berbagai kegiatan belajar mengajar pada intansi pendidikan anak usia dini dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan strategi, berharap bahwa anak senang dan bersedia untuk melaksanakan kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat mudah diserap oleh anak didik tersebut. Berbagai pendekatan pengajaran ataupun teknik-teknik dalam menyampaikan bahan ajar pendidik harus jeli dalam memahami kebutuhan anak didiknya. Ida Hanif dan Haniffudin Mahadun menulis: "Metode ini dapat digunakan pendidik untuk memberikan pengetahuan atau meningkatkan anak karena itu, termasuk metode musyawarah, ceramah, kunjungan, tugas, diskusi, simulasi/ *games* dan percobaan."¹¹

Pengajaran dan pembelajaran yang monoton akan membuat rasa jenuh pada peserta didik terutama anak usia dini dalam hal ini, karena

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Reprubrik Indonesia tahun 2009, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 58 Tahun 2009.

¹⁰ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanan*. Jakarta: PT Indeks, 2010, hal. 14.

¹¹ Ida Hanif Mahmud dan Haniffudin Mahadun, *Perkembangan Motorik Pada Balita*. Jombang: LRTC, 2008, hal. 43.

dalam masa bermain. Hal tersebut menuntut guru agar mempunyai berbagai cara dan strategi yaitu berupa kreatifitas. Hal-hal baru perlu dilakukan agar tercapai kegiatan belajar mengajar yang dinamis, efektif dan menyenangkan peserta didik.¹² Sebuah cara yang sesuai digunakan oleh para pendidik dalam belajar pada jenjang anak usia dini adalah pendekatan pembelajaran dengan cara bermain. Hal tersebut akan sangat berguna pada anak karena memang masa belajar mereka adalah masa bermain, sehingga bahan ajar yang dirasa berat sekalipun akan terasa ringan bila dilakukan dengan cara bermain dan anak akan menikmati pembelajaran tersebut tanpa menyadari sebenarnya mereka dalam tahap pembelajaran. Guru yang profesional akan bertanggung jawab akan kebaikan untuk perkembangan anak didiknya, dalam hal pemilihan permainan pun akan dipikirkannya, Dewi Hamidah menulis:”Menjadi tanggung jawab guru dalam memilih permainan yang akan digunakan hingga tujuan untuk memberikan pemahaman yang mirip dengan pembelajaran konvensional.¹³ Permainan adalah cara yang sesuai untuk pengembangan capaian perkembangan anak. Masa kanak-kanak adalah masa mereka bermain, Wendy menuliskan:”Pada masa Yunani kuno Pluto memberikan mainan dan peralatan bermain sebagai cara untuk menstimulus perkembangan anak.”¹⁴ Bermain bukanlah hal yang baru bagi untuk anak, hal sebut dikarena jiwa anak adalah senang untuk bermain. Dalam *American Academy of pediatrics* yaitu sebuah organisasi para ahli pada bidang tersebut menyatakan bermain memiliki arti penting bagi capaian perkembangan anak. Dewi Hamidah menuliskan:”Melalui bermain perkembangan anak dapat ditingkatkan secara rohani dan jasmani.”¹⁵ Anak-anak akan menemukan dunianya, belajar berbagai macam hal seperti, dapat mengatasi emosinya, mengungkapkan pendapatnya, belajar memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan temannya dan lain sebagainya.¹⁶ Belajar dapat dilakukan dengan cara bermain atau belajar seraya bermain.¹⁷ Dalam sebuah permainan atau dalam bermain anak-anak memerlukan berbagai gerak baik menggunakan motorik kasar maupun motorik halus, biasanya anak-anak

¹² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,...hal. 87.

¹³ Dewi Hamidah dan Zun Azizul Hakim, *Permainan Matematika Onlinebeads On String Untuk Belajar Matematika Yang Bermakna Dan Menyenangkan Di Madrasah Iptidaiyah (MI)*, Ponorogo :Cendekia 2016, hal 139.

¹⁴ Wendy L. Ostroff, *Memahami Cara Anak-Anak Belajar*, Terj.B Sendra Tanuwidjaja, Jakarta: PT Indeks, 2013, hal. 27.

¹⁵ Dewi Hamidah dan Zun Azizul Hakim, *Permainan Matematika ...*, hal 138.

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,... hal. 145.

¹⁷ Ida Hanif Mahmud dan Haniffudin Mahadun, *Perkembangan Motoric Pada Balita...*, hal. 58.

bermain dilakukan secara berulang-ulang, mereka merasa antusias dan bebas dalam bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁸

Permainan merupakan salah satu pendekatan dalam pendidikan anak usia dini yang menggunakan berbagai macam permainan menarik dan menyenangkan, alat permainan untuk anak dapat ditemukan di lingkungan sekitar, seperti halnya permainan tradisional Indonesia mempunyai banyak manfaat dalam pendidikan dapat ditemukan dan dilakukan dengan biaya atau bahkan tanpa biaya tetapi mempunyai nilai yang sangat baik dalam tumbuh kembang anak yang sehingga dalam hal ini permainan tradisional memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan jasmani maupun rohani anak. Terkait dengan penelitian ini berfokus pada perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan kognitif.

Permainan ini sebenarnya sengaja dirancang (*intentionally*) Tujuannya agar anak dapat meningkatkan kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajarnya.¹⁹ Permainan Indonesia terbagi menjadi permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional sudah jarang dimainkan, karena banyak anak sekarang ini lebih menyukai permainan modern seperti permainan yang dimainkan secara *online/offline* melalui gawai. Disebabkan hal tersebut, banyak anak-anak yang hanya bermain di rumah dengan gawainya. Bahkan, anak-anak ada yang sudah menjadi kecanduan atau ketergantungan bermain menggunakan gawai, oleh karena itu anak-anak membutuhkan banyak aktivitas fisik di luar rumah maupun di sekolah terutama yang melibatkan interaksi dengan orang lain di sekitar mereka. Permainan tradisional adalah permainan sosial untuk anak-anak yang dibuat dari bahan yang sederhana dan menampilkan aspek budaya sebagai cerminan kehidupan.²⁰ Berbagai permainan tradisional banyak sekali macamnya seperti permainan engklek, dadu, permainan congklak, petak umpet, kelereng, permainan galaksin, permainan gobak sodor dan masih banyak lagi. Salah satu manfaat dari permainan tradisional yang dimainkan anak akan dapat menstimulus perkembangan jasmani seperti perkembangan pada motorik anak. Hal tersebut juga dapat meningkatkan perkembangan secara rohaniyah seperti: Keterampilan sosial, matematika dan keterampilan logika dan anak-anak juga harus belajar mengikuti aturan.²¹

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *konsep dasar pendidikan anak usia dini*, 2009,...hal. 86.

¹⁹ Conny Semiawan, *et.al, belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*, Jakarta: PT Indeks, 2008, hal. 19.

²⁰ Uswatun khasanah, *pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini*, Lampung:Jurnal pendidikan anak, 2016, hal. 726.

²¹ Nani Menon dan Zaitun Arshat, *Permainan Lagu,Dan Puisi Kanak-Kanak ZAFAR* Sdn.bhd.kuala lumpur, 2005, hal. 43.

Perkembangan motorik terutama pada motorik kasar anak merupakan hal yang sangat penting karena melalui perkembangan motorik akan mempengaruhi perkembangan lainnya seperti perkembangan kognitif anak. Hal tersebut dikemukakan juga oleh Soemiarti, Kemampuan motorik sangat penting untuk perkembangan anak dan sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak prasekolah.²² Perkembangan motorik dibagi menjadi dua bagian, yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik besar mengacu pada kemampuan untuk melakukan latihan yang membutuhkan otot besar, seperti berdiri, menendang, jongkok, berjalan, berlari, dan menaiki tangga dan lainnya.

Melalui permainan tradisional seperti engklek dan permainan dadu anak-anak diharapkan lebih banyak melakukan gerak dan berpikir. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai budaya dan warisan yang harus dilestarikan. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksinya yang sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau menggunakan mesin.²³

Permainan dadu sudah dapat dimainkan melalui gawai, tapi untuk anak-anak usia dini diharapkan mendapatkan batasan dalam penggunaan gawai. Permainan Engklek (Setatak) mulai terlupakan karena memerlukan ruang yang cukup untuk memainkan permainan ini dan individualisme semakin terasa pada masa sekarang ini, sehingga permainan ini mulai terlupakan.

Permainan Engklek akhir-akhir ini mulai membumi lagi, namun cara bermain dan media yang diterapkan masih mengadaptasi pada cara permainan yang lama (tradisional), Penulis ingin memanfaatkan permainan Engklek ini sebagai salah satu media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan untuk kemudian dijadikan salah satu cara lain untuk menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak sehingga anak-anak ketika memainkan permainan ini tidak merasakan kejenuhan dikarenakan cara bermain, media yang digunakan untuk bermain bervariasi sesuai tema setelah diinovasi. Penggabungan antara permainan Engklek dan Dadu setelah mengalami inovasi menjadi salah satu alternatif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Inovasi dalam permainan Engklek dan Dadu diharapkan dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia 4-5 tahun secara maksimal.

Penulis terinspirasi untuk membuat suatu permainan seperti permainan engklek dan permainan dadu ini dengan variasi yang berbeda. Mengingat perkataan Ali Bin Abi Thalib “Ajarilah anak-anak mu sesuai

²² Soemiarti Padmonodewo, *pendidikan anak prasekolah*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2008, hal. 26.

²³ Ismail, A. *Education Games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta:Pilar Media. 2006, hal. 110.

dengan zamannya.” Hal ini dilakukan untuk menstimulus motorik kasar dan kognitif anak usia dini dan pembelajaran bagi anak-anak lebih mudah. Jika media dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak, maka media tersebut termasuk alat peraga mampu tampil dengan baik. Media inovatif, seperti ide, praktik, atau objek media yang dianggap baru.²⁴

Pada mulanya media dianggap sebagai alat bantu, misalnya gambar, model. Ini dapat memberikan pengalaman khusus, motivasi belajar, dan objek dan alat lain yang meningkatkan daya serap dan retensi belajar siswa, rancangan pengembangan pembelajaran dan evaluasinya.

Beberapa peralatan dapat digunakan oleh guru untuk memberikan instruksi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang memungkinkan terjadi jika hanya alat bantu visual yang hanya digunakan. Dalam upaya untuk menggunakan media ini sebagai alat Edgar Dale mengemukakan bahwa sesuai dengan tingkat pengalaman yang lebih konkret ke yang lebih abstrak. Pembagian hal tersebut kemudian dikenal sebagai pengalaman kerucut (*cone of experience*).²⁵

Peneliti berpendapat bahwa salah satu langkah yang baik untuk mengubah atau menginovasi suatu permainan dengan melihat kebutuhan anak usia dini perlu dilakukan terobosan-terobosan agar perubahan tersebut dapat bermanfaat bagi motorik kasar anak dan kognitif anak khususnya.

Wina Sanjaya dalam kurikulum dan pembelajaran, inovasi didefinisikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu dan digunakan untuk jawaban atau memecahkan masalah.²⁶

Inovasi bermakna untuk membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru, inovasi kadang-kadang diartikan sebagai penemuan. Namun, makna berbeda dari *discovery* atau *invention* dalam arti penemuan ini. Penemuan memiliki arti sebenarnya dari penemuan sesuatu yang sudah ada, misalnya penggunaan model pembelajaran investigasi dalam ilmu alam. Sementara *innovation*, memiliki arti penemuan benar-benar baru belum dibuat sebelumnya. Penerapan metode atau pendekatan pembelajaran yang sama sekali baru pada pembelajaran ini, tapi pada dasarnya sudah diterapkan di negara-

²⁴ Noening Andrijati, “Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal” dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 31 Nomor 2 Tahun 2014, hal. 124.

²⁵ Nur Chanifah, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Direct Experience-Multidisciplinary*, Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2020, hal. 59.

²⁶ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008, hal. 293.

negara lain atau daerah dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Misalnya, serta kemajuan teknologi, kita dapat merancang pembelajaran melalui ponsel atau *game* yang tidak ada sebelumnya. Dari beberapa inovasi dapat diartikan sebagai bentuk baru dalam bentuk pikiran, gagasan atau tindakan. Sedangkan dilihat dari maknanya, sesuatu yang baru dapat benar-benar baru, belum dibuat sebelumnya disebut penemuan, atau bisa juga tidak benar-benar baru karena yang sebelumnya ada dalam konteks sosial yang berbeda, kemudian dikenal sebagai penemuan. Dengan demikian, inovasi dapat terjadi disemua bidang, termasuk pendidikan. Perencanaan kegiatan/pemrograman dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Terutama di bidang pendidikan, inovasi biasanya berasal dari kecemasan mereka dan keinginan dari beberapa pihak tentang pendidikan. Keresahan guru tentang proses belajar mengajar yang dianggap kurang berhasil, keresahan pihak administrator pendidikan tentang kinerja guru, atau mungkin keresahan masyarakat terhadap kinerja dan hasil, bahkan sistem pendidikan. Keresahan-keresahan itu pada akhirnya membentuk permasalahan-permasalahan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah tersebut maka, munculah ide-ide baru atau gagasan sebagai suatu inovasi. Begitu juga dengan keinginan dari Guru, dan administrator sekolah akan adanya sekolah yang lebih maju dan bermutu, sehingga menarik minat masyarakat untuk memilihnya sebagai tujuan anaknya bersekolah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa inovasi akan ada karena adanya masalah yang dirasakan, hampir tidak mungkin inovasi muncul tanpa adanya masalah.

Untuk itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Stimulasi Motorik Kasar Dan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek Dan Dadu” (*Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat*).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Kurangnya aktivitas yang dapat menstimulus motorik kasar dan kognitif pada anak.
2. Rendahnya kreativitas guru dalam membuat alat peraga edukatif yang dapat menstimulasi motorik kasar dan kognitif pada anak.
4. Perlunya alat atau media yang dapat menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak usia dini.
5. Masih sedikitnya inovasi permainan untuk menstimulasi motorik kasar dan kognitif.

6. Perlunya memilih permainan yang dapat menstimulasi motorik kasar dan kognitif bagi anak.
7. Tidak bervariasinya cara menstimulus motorik kasar dan kognitif anak usia dini sehingga pembelajaran dirasa anak-anak menjenuhkan.
8. Kurangnya Pembelajaran yang dilakukan melalui sebuah permainan padahal masa anak usia dini adalah masa bermain.
9. Masih sedikitnya metode dalam penyampaian materi pelajaran yang menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih berkonsentrasi dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, penulis membatasi masalah pada stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu.

Bertitik tolak dari pembatasan permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menstimulasi perkembangan motorik kasar melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu?
2. Bagaimana menstimulasi perkembangan kognitif melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu?
3. Bagaimana peran inovasi permainan Engklek dan Dadu dalam menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian tentang inovasi permainan engklek dan dadu untuk menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak usia 4-5 tahun sangat penting dilakukan untuk membantu merangsang tumbuh kembang anak usia dini yang lebih optimal dan pengajaran yang lebih bervariasi, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara menstimulasi perkembangan motorik kasar melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu pada anak usia 4-5 tahun
2. Untuk mengetahui cara menstimulasi perkembangan kognitif melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu pada anak usia 4-5 tahun
3. Untuk mengetahui peran inovasi permainan Engklek dan Dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif pada anak usia 4-5 tahun

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, baik bagi penulis maupun bagi sekolah serta bagi pihak lain. Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenis.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan program pascasarjana dengan penerapan ilmu yang selama ini diperoleh. Selain itu dengan melakukan penelitian ini penulis mengetahui dan dapat menambah wawasan dan khasanah ilmu pengetahuan tentang stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui permainan Engklek dan Dadu untuk anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Kembangan Jakarta Barat. Selain itu penulis akan lebih paham dan mengerti akan tujuan dari menganalisa permasalahan terutama untuk menemukan solusi tentang bagaimana cara alternatif menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak melalui sebuah permainan.

b. Bagi Taman Kanak-kanak Negeri Meruya Utara 01:

- 1) Hasil penelitian ini sebagai saran berharga bagi pihak Taman Kanak-kanak TK Negeri Meruya Utara 01 Kecamatan Kembangan Jakarta Barat dalam mengambil kebijakan mengenai penerapan pemberian stimulasi melalui alat permainan.
- 2) Dalam hal hasil penelitian ini positif ataupun negatif bagi Taman Kanak-kanak Negeri Meruya Utara 01 Kecamatan Kembangan Jakarta Barat dalam menerapkan stimulasi terhadap motorik kasar dan kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Meruya Utara 01 Kecamatan Kembangan Jakarta Barat.
- 3) Hasil penelitian ini, pembahasannya akan memberikan kesimpulan, apakah yang harus dilakukan sebagai salah satu alternatif untuk menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak melalui salah satu permainan sehingga anak-anak tidak terasa telah distimulasi, hal ini memungkinkan dimasa yang akan datang dapat memberikan salah satu alternatif ataupun solusi untuk menstimulasi motorik kasar dan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Kecamatan Kembangan Jakarta Barat.
- 4) Memberikan stimulasi motorik kasar dan kognitif anak sesuai dengan tema pembelajaran
- 5) Materi pembelajaran tidak tersa dilakukan oleh anak-anak karena dilakukan melalui sebuah permainan
- 6) Salah satu pilihan sarana pembelajaran Anak Usia Dini
- 7) Membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran dan lebih fokus pada tema yang akan diberikan

8) Menanamkan beberapa karakter baik pada anak, seperti: Disiplin bertanggung jawab dan sportifitas.

c. Bagi Pembaca

Dapat memberikan manfaat yang dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut, mengenai judul dan topik permasalahan yang sama.

F. Penelitian yang Relevan

1. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada anak Kelompok A Tk Puspasiwi 2 Sleman. Oleh Septi Nugraheni pada tahun 2015.

Merujuk pada hasil penelitiannya dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan engklek dengan cara anak melempar gacuk ke petak pertama, lalu anak melakukan gerakan engklek melompati petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki.

2. Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung, Oleh Mela Citra Devana pada tahun 2017.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru secara rutin 1x dalam seminggu menerapkan permainan tradisional engklek dengan cara bermain yang baik sesuai dengan Teori mengikuti alangkah-langkah dalam Permainan Tradisional. Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indikator pencapaian perkembangan yaitu : 1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan, 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara engklek, 3. Membungkukkan badan ke depan, 4. Memutar seluruh tubuh.

3. Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu Angka Gambar Rumah Jamur Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Bukittinggi. Oleh Fitriana pada tahun 2012.

Penelitian yang dilakukan terhadap 20 orang anak di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar ini menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan dadu angka dengan gambar rumah jamur.

Penelitian-penelitian tersebut di atas berbeda karena kalau peneliti menggunakan perpaduan antara permainan dadu dan engklek yang telah diinovasi dan dibuat sebagai permainan yang dapat menstimulasi tingkat capaian perkembangan anak usia dini terutama pada motorik kasar dan kognitif anak.

G. Kerangka Teori dan Kajian Pustaka

1. Teori Perkembangan Motorik Kasar oleh Bambang Sudjiono. K.Eileen Allen
2. Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget, Ahmad Susanto
3. Teori Sejarah permainan Engklek oleh Ari Wulandari, Rizki Yulita
4. Teori Sejarah Permainan Dadu Sumintrasih, Sejarawan
5. Teori Bentuk-bentuk stimulasi oleh Soetjiningsih, Siswono
6. Teori Inovasi Pembelajaran atau Alat Peraga oleh Nunuk Suryani

H. Metode Penelitian

Metode Penelitian pada penelitian kualitatif ini adalah metode fenomenologi. Ini berarti fenomenologi adalah kenyataan, tampaknya. Fenomena yang muncul adalah refleksi dari realitas yang tidak sendirian. Karena memiliki makna yang membutuhkan interpretasi tambahan. Fenomenologi menerobos fenomena untuk mengetahui makna (esensi) dari masalah fenomena terdalam.²⁷

Fenomenologi adalah proses mendalami dan mendapat pemahaman tentang bagaimana dan mengapa orang yang berbeda mempunyai cara pandang yang berbeda pula dalam menghadapi sebuah situasi. Sehingga mengkaji beberapa pengalaman di tempat dan waktu yang berbeda.²⁸

Peneliti menggunakan metode ini sebagai salah satu cara dalam pelaksanaan penelitian untuk mendeskripsikan fakta-fakta yang terjadi secara nyata pada penelitian yang dilaksanakan seperti Guru dan anak dapat merasakan manfaat dari inovasi permainan ini ketika memainkan permainan anak terstimulasi untuk melakukan permainan hingga selesai, melakukan gerakan yang dapat meningkatkan motorik kasarnya seperti gerakan engklek, melompat dan terstimulasi kognitifnya seperti ketika anak menghitung, mencari gambar yang sesuai dan lainnya, sehingga dapat diambil manfaatnya dari temuan-temuan hasil penelitian tersebut.

I. Populasi dan Sampel Penelitian/*Informan*

Populasi dan Sampel dalam penelitian ini disebut *informan* karena penelitian ini tergolong penelitian kualitatif. *Informan* utama dalam penelitian ini adalah Guru Kelas Kelompok A2, guru kelas Kelompok A2 dan peserta didik Kelompok A2 berjumlah 20 anak. Sedangkan *informan* pendukungnya adalah wakil dari orang tua peserta didik kelompok A2 sebanyak 3 orang. Populasi seluruh guru dan peserta didik di TK Negeri Meruya Utara 01, sedangkan sampel adalah Guru Kelompok A2 dan

²⁷ Margaret M. Poloma, *Sosiologi Kontemporer*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013, hal. 301- 302.

²⁸ Asfi, Manzilati, *Metodelogi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode dan Aplikasi*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017, hal. 58.

peserta didik kelas A2 dengan pengambilan secara acak. Pengumpulan data dengan cara mewawancari, observasi dan dokumentasi pada *informan*.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa Bab mulai dari Bab I sampai Bab V, berikut penulis menguraikan sistematika penulisan tesis:

BAB I Pendahuluan terdiri dari : Pendahuluan, Subtema dari Pendahuluan terdiri dari: a) Latar Belakang Masalah, b) Identifikasi Masalah, c) Pembatasan dan Rumusan Masalah, d) Tujuan Penelitian, e) Manfaat Penelitian, f) Sistematika Pembahasan

BAB II Pengembangan motorik kasar melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu pada anak usia 4-5 tahun, dengan uraian sub bab terdiri dari: a) Hakikat Motorik Kasar, b) Aspek Perkembangan Motorik Kasar, c) Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Kasar, d) Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar, e) Lingkup Pengembangan Motorik Kasar, f) Ciri-ciri Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun, g) Pembelajaran Motorik dan Pengaruhnya terhadap Anak, h) Langkah-langkah dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak, i) Perkembangan motorik Kasar Melalui Bermain, j) Pengertian Permainan Engklek, k) Sejarah Permainan Engklek, l) Aturan dan Cara Bermain, m) Manfaat Permainan Engklek, n) Keterkaitan Permainan Engklek dengan Motorik Kasar, o) Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

BAB III Pengembangan kognitif melalui inovasi permainan Engklek dan Dadu pada anak berumur 4-5 tahun, dengan uraian sub bab terdiri dari: a) Hakikat Kognitif, b) Teori-Teori Kognitif, c) Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak, d)Aspek-Aspek Kognitif Anak Usia Dini, e) Tujuan dan Fungsi Pengembangan Kognitif, f) Lingkup Pengembangan Kognitif, g) Ciri-ciri Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, h) Tahapan-tahapan Perkembangan kognitif, i) Klasifikasi Pengembang Kognitif, j) Pengertian Permainan Dadu, k) Makna Perkembangan kognitif bagi Kehidupan Anak Sejarah Permainan Dadu, l) Perkembangan Kognitif Melalui Bermain, m) Inovasi Alat Permainan Engklek dan Dadu, n) Sejarah Permainan Dadu, o) Cara Permainan Dadu, p)Manfaat Melempar Dadu, q) Macam-macam Permainan Dadu, r) Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini.

BAB IV Peran inovasi permainan Engklek dan Dadu dalam Permainan menstimulasi pengembangan motorik kasar dan kognitif pada

anak usia 4-5 tahun, dengan uraian sub bab terdiri dari: a) Deskripsi objektif penelitian (Objek-objek Penelitian: Anak-anak Kelompok A2, Guru Kelompok A2, Perwakilan orang tua kelompok A2 dan Sekolah tempat penelitian), b) Hasil penelitian, c) Pembahasan hasil penelitian

BAB V Penutup terdiri dari: a) Kesimpulan, b) Implikasi Hasil Penelitian, c) Saran-saran.
Daftar Pustaka, Lampiran dan Riwayat Hidup.

BAB II

PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR MELALUI INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU

A. Hakikat Motorik Kasar

Asal kata motorik kasar dari dua kata yaitu motor dan kasar. Motorik itu sendiri adalah seperangkat kekuatan untuk menggerakkan dan mengontrol pergerakan tubuh, apakah kasar atau halus gerakannya. Penggerakan otot-otot besar pada anak perlu dilakukan guna memaksimalkan perkembangannya di masa perkembangan atau pada usia dini yang memang sedang mengalami masa-masa perkembangan. Untuk menggerakkan otot-otot besar pada anak diperlukan berbagai kegiatan sehingga perkembangan otot-otot besarnya akan benar-benar mengalami perkembangan. Terkait dengan gerakan motorik kasar pada anak Aqib Zainal menuliskan:

Kemampuan yang termasuk dalam motorik ini antara lain mengangkat kepala, duduk, merangkak, berdiri, berjalan, berlari, memegang benda dan lain sebagainya. Kemampuan motorik selalu memerlukan koordinasi bagian-bagian tubuh sehingga latihan untuk aspek motorik ini perlu di perhatikan.¹

¹ Aqib Zainal, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: CV. Nuansa Aulia, 2010, hal. 30.

Marurti menambahkan bahwa, dilihat dari berdasarkan keterampilan motorik kasar mengacu pada gerakan yang menggunakan otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.²

Berdasarkan definisi di atas, dapat diasumsikan dari otot-otot besar yang terus meningkat dengan meningkatnya usia perkembangan anak. Jika anak mulai mengalami perkembangan sesuai usianya, maka anak itu sendiri akan membuat langkah untuk melakukan. Definisi keterampilan motorik kasar beberapa pendapat para ahli adalah seperti berikut:

1. Gerakan motorik kasar yang dibuat ketika anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar keterampilan yang membutuhkan tubuh anak untuk mengkoordinasikan sebagian besar, oleh sebab itu biasanya membutuhkan usaha karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.³
2. Menurut Samsudin, Kemahiran motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan pergerakan otot besar, termasuk pergerakan, tidak bergerak dan manipulasi.⁴
3. Menurut Soemiarti Patmonodewo, koordinasi motorik kasar adalah sebagian besar otot tubuh.⁵
4. Menurut Agung Triharso, keterampilan motorik kasar dengan otot besar anak-anak, dan menggunakan gerakan tubuh cepat dan tegas.⁶
5. Menurut Penney Upton gerakan keterampilan motorik kasar anak melibatkan otot-otot besar tubuh, termasuk fungsi alat gerak lokomotor seperti duduk, berjalan, menendang dan melempar bola.⁷
6. Menurut Heri Rahyubi, pergerakan mesin adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dibuat oleh tubuh manusia.⁸
7. Muhibbin menyebut mesin dengan istilah "motor". Menurutnya, mesin adalah sebagai sebuah konsep mendefinisikan hal-hal yang menggambarkan keadaan dan peristiwa yang menggerakkan otot-otot

² A. Marurti, *Mengelola PAUD dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk*. Bantul: Kreasi Wacana, 2008, hal. 158.

³ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005, hal. 10.

⁴ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Litera, 2008, hal. 39.

⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.26.

⁶ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV. Andi, 2013, hal. 24.

⁷ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2013, hal. 61

⁸ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*, Bandung: Refrens, 2012, hal. 209.

dan juga kelenjar sekresi (*discharge*) termasuk. Singkatnya, motorik juga dapat dipahami sebagai apapun yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan dari kegiatan organ-organ fisik.⁹

8. Keterampilan motorik koordinasi atau otot kasar meliputi seluruh tubuh atau badan parsial. motorik kasar meliputi daya tahan, kecepatan, fleksibilitas, kelincahan, keseimbangan dan kekuatan.¹⁰
9. Kemampuan anak untuk duduk, berdiri dan melompat. otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak-anak untuk membuat gerakan.¹¹
10. Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014, motorik adalah kegiatan meliputi kemampuan gerakan terkoordinasi, tubuh yang fleksibel, seimbang, lincah, alat gerak tidak alat gerak, dan mengikuti aturan.¹²

Dari beberapa pengertian motorik kasar yang dibahas oleh para ahli yang berkompeten dibidangnya menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan hal yang perlu diperhatikan dengan baik sebagai salah satu aspek capaian dalam perkembangan motorik anak usia dini. Aspek keterampilan motorik kasar dapat dikembangkan pada saat kegiatan main. seperti, anak-anak yang berlarian bermain bola, menendang dan menangkap, melempar, melompat, melakukan gerakan engklek, dan sebagainya. Pada awalnya anak tidak bisa menjaga keseimbangan yang baik, namun secara bertahap menjadi lebih terampil berjalan, menendang, melompat dan lain sebagainya. Pengembangan motorik kasar adalah daerah terbesar dari usia anak atau usia dini. Karena motorik kasar adalah yang paling terlihat tanda pertumbuhan fisik seorang anak. aktivitas motorik kasar keluarnya energi dari anak yang besar energi merupakan ciri khas dari anak usia dini. Anak-anak melakukan berbagai kegiatan bermain yang diinginkan tanpa ada arahan karena mempunyai energinya yang banyak, seperti yang dituliskan Encep Sudirjo: “Hal ini disebabkan oleh energi yang dimiliki anak, sebab itu banyak anak perlu melakukan berbagai aktivitas motorik kasar dan motorik halus.”¹³

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa perilaku gerakan motorik kasar oleh tubuh pada dasarnya menggunakan otot-otot besar

⁹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, 2008,...hal. 10.

¹⁰ Mieke O. Mandagi dan Ni Luh Putri, *Asesmen Pembelajaran AUD dan TK*, Jakarta: Makaria Waya, 2018 hal. 78.

¹¹ Zulaeha Hidayati, *Anak Saya Tidak Nakal, Kok*, Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2010, hal. 61.

¹² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 11.

¹³ Encep Sudirjo, *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*, Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2018, hal. 1.

yang perlu diarahkan dalam berbagai gerakannya agar setiap gerakan yang dilakukan oleh anak-anak bermakna dan dapat menstimulus otot-otot besarnya, sehingga dapat mengalami pengembangan motorik dengan baik.

B. Aspek Perkembangan Motorik Kasar

Perhatian terhadap target yang akan dicapai mempunyai peran yang sangat penting dalam aspek pengembangan motorik yang kuat. Sumantri menulis yang diharapkan untuk kemampuan anak dalam hal ini adalah : Berjalan, berlari, mendaki, melompat dan berjingkat, mecongklang, menyepak, melempar, menangkap, memukul dan memantulkan bola.”¹⁴

1. Berjalan

Berjalan merupakan upaya menggerakkan kaki untuk sampai ke tempat yang diinginkan Senna Emilski menuliskan:“Dengan Bergeraknya kedua kaki secara bergantian untuk mencapai suatu tujuan.”¹⁵ Jalan biasa dilakukan oleh orang-orang di desa atau di kota-kota maju dan berkembang sebagai suatu habit dan memanfaatkannya sebagai salah satu olah raga yang biasa dilakukan di pagi hari, terkait hal ini, Irmansyah Effendi menuliskan:”Berjalan merupakan cara yang indah dalam melatih oto-otot kaki dan mendapatkan udara segar.”¹⁶

2. Berlari

Selain berjalan, olah raga bisa juga dilakukan dengan cara berlari, berlari sejak lama dijadikan sebagai cabang olah raga, Berlari mempunyai pengertian yang dituliskan Biasworo Adisuyanto adalah “Sebuah gerakan di setiap arah ini dilakukan lebih cepat dari berjalan sehingga terjadi layangan atau terputus pada tanah.”¹⁷

3. Mendaki

Anak-anak dapat belajar melakukan sebuah dakian pada alat-alat permainan outdoor yang ada di sekolah maupun rumah, Mendaki sendiri mempunyai pengertian seperti yang Anton Sujarwo tuliskan: “Mendaki gunung dapat dipahami sebagai tingkat peningkatan aktivitas di daerah untuk melacak pegunungan dengan berjalan ke tempat tertentu telah direncanakan sebelumnya. Untuk tujuan olah raga atau rekreasi.”¹⁸

¹⁴ Sumantri, MS. *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005, hal. 71.

¹⁵ Senna Emilski, *Kupu-Kupu Biru*, Yogyakarta: LeukitoPrio, 2018, hal. 104.

¹⁶ Irmansyah Effendi, *Rahasia Berjalan Alami*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016, hal. 24.

¹⁷ Biasworo Adisuyanto, *Cerdas dan Bugar dengan Senam Lantai*, Jakarta: Grassindo, 2009, hal. 53.

¹⁸ Anton Sujarwo, *Dunia Batas Langit Jejak Pencapaian Berbagai Puncak Gunung Dunia Dalam Pengembaraan Mountenering Yang Luar Biasa*, Jakarta: Phonix Publisher, 2019, hal. 28.

4. Meloncat dan berjingkat

Adalah sebuah gerakan mengangkat badan dari satu titik yang lain, yang lebih jauh atau lebih tinggi dengan persediaan untuk berlari cepat atau perlahan, memberi tumpuan kepada dua kaki dan mendarat dengan kaki atau badan lain dengan keseimbangan yang baik. Sudarsini menuliskan:” Pergerakan untuk menggerakkan badan dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kedua-dua kaki dan dua kaki untuk menolak untuk mendarat.”¹⁹ Sedangkan berjingkat adalah gerakan hampir sama seperti melompat namun kedua kaki tetap berada di tanah atau tidak terangkat hanya badan saja yang diangkat.

5. Mencongklang

Dijalankan sangat kencang/cepat bagi anak kinestetik, melakukan berbagai gerakan seperti mencongklang merupakan hal biasa dilakukan. Toto Adidarmo menuliskan:”Mencongklang dari kata congklang yang berarti gerakan dinamis, yang berarti memiliki sifat kekuasaan dan kekuatan sehingga selalu bergerak dan mampu beradaptasi dengan situasi.”²⁰

6. Menyepak

Adalah memukul menggunakan kaki, biasanya dilakukan pada saat pertandingan atau bermain sepak bola. Muhyi Faruq menulis:” Mengayunkan kaki bergerak mundur dengan kondisi keseimbangan yang cukup, maka tekuk lutut dan kaki mengayun ke depan.”²¹

7. Melempar

Selain kaki yang membutuhkan gerakan menggunakan otot-otot besar adalah gerakan pada tangan, salah satu gerakannya adalah melempar. Dituliskan oleh Hasan Alwi: ”Melempar adalah membuang sejauh-jauhnya suatu benda. membuang jauh-jauh benda ke arah yang ditunjukkan.”²² Melempar dalam kegiatan di TK misalnya, melempar bola, melempar dadu, dan lain sebagainya.

8. Menangkap

Ketika benda dilemparkan seperti bola, boneka, dadu dalam inovasi permainan engklek dan dadu spontan kita atau anak akan melakukan gerakan menangkap, Hilma Sakhespear menulis: Adalah

¹⁹ Sudarsini, *Modul Gerak Dasar dan Gerak Irama*, Malang: Gunung Samudra, 2016, hal. 14.

²⁰ Toto Adidarmo dan Mulyadi, *Pendidikan Agama Islam : Akidah Akhlak Untuk Madrasah Aliyah Kelas XII*, Semarang: Karya Toha Putra, 2016, hal. 106.

²¹ Muhyi Faruq, *Sehat dan Cerdas Pendidikan Jasmani Olah raga dan Kesehatan*, Jakarta: Grasindo, 2010, hal. 61.

²² Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hal. 627.

memegang sesuatu dengan cepat dan erat, mengeluarkan jari-jari untuk menerima bola dan menariknya.²³

9. Memantulkan bola

Bola bekel, bola basket yaitu permainan bola yang bolanya dimainkan dengan cara dipantulkan, Adalah menjatuhkan bola dengan cepat/tenaga sehingga bola tersebut bergerak kembali ketempat semula atau ke atas dan ke bawah lagi.

10. Memukul

Adalah menyentuh benda dengan keras ke objek atau sasaran menggunakan tangan.

Adapun aspek-aspek perkembangan motorik kasar didasarkan pada perkembangan fisik motorik sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Pendidikan Anak (STPPA) anak mengembangkan dalam kehidupan sehari-hari dibagi menjadi dua, yaitu: Pengembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. (a) Pengembangan keterampilan motorik kasar (perkembangan motorik besar). Keterampilan motorik kasar harus dimiliki oleh seorang anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun, kompetisi ini dibagi menjadi empat aspek: menjalankan (berjalan) dengan indikator atas/bawah tangga menggunakan kedua kaki, berjalan dalam garis lurus dan berdiri dengan satu kaki. Menjalankan (berjalan) dengan indikator yang menunjukkan kekuatan atau kecepatan berlari, melompat (*jump*) indikator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping, *climbing* (panjat), atas/bawah tangga dan memanjat pohon.²⁴

Sementara perkembangan motorik halus pengembangannya menggunakan otot-otot halus seperti yang dituliskan Uyu Wahyudin (b)Perkembangan Motorik Halus (*Small Motor Development*) perkembangan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak dalam menunjukkan atau menguasai gerakan-gerakan otot-otot halus dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari.²⁵

²³ Hilma Sakhespear, *Bola jaring: meniti tangga kejayaan*, Kuala Lumpur: Human Kinetics Publisher, 2006, hal. 12.

²⁴ Nurkamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta", dalam *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 2, No. 2, 2019, hal. 116.

²⁵ Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan AUD*, Bandung: Refika Aditama, 2011. hal. 34-35.

C. Tujuan, Fungsi Pengembangan dan Keterampilan Motorik Kasar

Tujuan pengembangan keterampilan motorik secara keseluruhan adalah penguasaan keterampilan, yang tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas-tugas motorik tertentu. Kualitas senam dapat dilihat dari kemampuan anak untuk berhasil menyelesaikan tugas senam yang diberikan sampai batas tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melakukan keterampilan motorik tinggi, itu berarti latihan yang efektif dan efisien.

1. Tujuan pengembangan motorik kasar adalah:²⁶
 - a. Dapat meningkatkan keterampilan motorik.
 - b. Dapat memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
 - c. Dapat mengembangkan sikap percaya diri.
 - d. Bisa bekerja sama dengan teman dalam kelompok
 - e. Mampu bertindak secara disiplin, jujur dan adil.
2. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar:²⁷
 - a. Sebagai pendorong pertumbuhan fisik dan alat pengembangan, spiritual dan kesehatan bagi anak usia dini.
 - b. Sebagai sarana untuk membentuk dan memperkuat anak usia dini tubuh.
 - c. Sebagai sarana untuk keterampilan kereta api dan gerak ketangkasan juga berpikir anak usia dini.
 - d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
 - e. Sebagai alat untuk meningkatkan pembangunan sosial.
 - f. Sebagai alat untuk menumbuhkan rasa kegembiraan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.
3. Fungsi Keterampilan Motorik:²⁸
 - a. Memiliki keterampilan motorik untuk mencapai kemandirian. Anak-anak belajar keterampilan motorik dan mereka perlu melakukan sesuatu sendiri, seperti makan, berpakaian, mandi, dan mengurus diri sendiri.
 - b. Keterampilan motorik menjadi anggota kelompok sosial. Menguasai keterampilan motorik anak agar anak di sekitar dapat menerimanya di sekolah dan masyarakat dan dapat membantu keluarga atau guru di sekolah

²⁶ Sumantri, MS., *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*,...hal. 9-10.

²⁷ Iman Nurjaman & Nia Ramdaniati, *Bisa dan Biasa Membaca dengan Metode CAEM: (Cepat, Aktif, Efektif, Menyenangkan)*, Jakarta: Kencana Media Group, 2013, hal. 57.

²⁸ Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2011, hal. 31-32.

- c. Melatih ketrampilan olah raga. Anak-anak yang dapat menguasai keterampilan motorik, bermain game, atau menikmati kegiatan rekreasi dapat bermain di dalam dan di luar kelompok sebaya.
- d. Keterampilan motorik untuk kegiatan sekolah. Dengan menguasai keterampilan motorik, anak dapat berpartisipasi dalam sebagian besar kegiatan sekolah, seperti menyanyi, menari, menulis, melukis, dll.

D. Pentingnya Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh pada perkembangan motorik individu disajikan oleh Hurlock sebagai berikut:²⁹

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur diri mereka sendiri dan mendapatkan perasaan senang. Sebagai anak-anak merasa senang dengan memiliki keterampilan untuk boneka bermain, melempar, dan menangkap bola atau bermain instrumen mainan
2. Melalui keterampilan motorik, anak-anak dapat bergerak dari kondisi tak berdaya pada bulan-bulan pertama hidupnya, menjadi sebuah negara merdeka. Anak-anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan dapat melakukan sendiri kepadanya. Hal ini akan mendukung pengembangan kepercayaan diri.
3. Melalui perkembangan motorik kasar, anak menjadi lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah.
4. Anak-anak kelas tiga sekolah dasar telah mendapatkan pelatihan keterampilan berbaris.
5. Anak-anak dengan motorik kasar yang berkembang dengan baik akan merasa lebih mudah bersosialisasi dengan teman sebaya.

Pembelajaran aktivitas motorik di sekolah adalah mempelajari gerak-gerak tubuh, senam atau olah raga ini perlu menggunakan sebagian besar energi dari dalam tubuh dan anggota gerak, sebagian atau seluruh otot untuk menjaga keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Misalnya: berlari, berjalan, melompat, memukul, menendang, berlari, dll. Ada serangkaian tahapan yang berurutan dalam pembelajaran dan perkembangan motorik umum anak usia sekolah. Dengan kata lain, setiap anak harus melalui tahapan-tahapan khusus dan menguasainya dengan sempurna sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Mukhtar latif menulis: "Tidak semua anak di sekolah dapat menguasai keterampilan pada usia yang sama, meskipun mereka berada di kelas yang sama dan hanya menerima satu biaya kuliah. Karena perkembangan motorik kasar anak di

²⁹ Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017, hal. 32-33.

sekolah bersifat individual.”³⁰ Keterampilan motorik kasar atau halus bukan didasarkan seberapa tinggi tingkat kependai anak tetapi keterampilan dapat dilakukan dengan baik karena terbiasa melakukannya Windya Novita menulis:

Perlu dicatat bahwa perbedaannya bukanlah bahwa satu anak lebih pintar dari yang lain. Tetapi, pada prinsipnya, keterampilan motorik dapat dipelajari dan ditingkatkan melalui pemberian stimulasi atau ransangan dalam sebuah kegiatan. Menggerakkan otot-otot besar akan berpengaruh pada perkembangan saraf otak pusat.³¹

Ketika anak-anak melakukan berbagai gerakan seluruh bagian tubuh atau dalam tubuh akan mengalami getaran, getaran membuat jantung akan memompa darah lebih cepat, aliran darah akan berjalan dengan lancar yang akan mengaktifkan sel-sel atau saraf pada otak atau bagian tubuh tersambung mauppun aktif bekerja. Otak kanan dan otak kiri akan saling terkoordinasi, Pada anak-anak, pentingnya perkembangan motorik kasar karena perkembangan motorik kasar ini akan terkait atau mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Keterampilan motorik yang buruk akan menyebabkan kurangnya rasa percaya diri, yang pada akhirnya menimbulkan rasa inferioritas pada anak-anak sebayanya. Jika situasi ini terus berlanjut, emosi anak akan menjadi tidak stabil karena kompleks inferioritas anak.³²

Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan motorik kasar secara umum, peningkatan keterampilan motorik kasar, pengendalian gerak dan koordinasi tubuh, peningkatan keterampilan fisik dan gaya hidup sehat untuk mendukung pertumbuhan fisik yang sehat, kuat dan terampil, telah menjadi tujuan khusus keterampilan motorik umum bagi anak. Mampu menjadi pribadi yang percaya diri dan stabil dalam mengendalikan dan merasionalisasi emosi anak.

³⁰ Mukhtar Latif, *et al.*, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish, 2018, hal. 19.

³¹ Windya Novita, *Serba-serbi Anak*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010, hal 118.

³² Aida Farida, “Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Raudhah*: Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016, hal. 9.

E. Lingkup Pengembangan Motorik Kasar

Lingkup Pengembangan Motorik Kasar Menurut Sujiono Keterampilan motorik kasar dapat dilakukan dengan tiga macam gerakan, yaitu:³³

1. Gerak Lokomotor

Olah raga adalah kegiatan olah raga yang menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerakan lokomotor adalah:

- a. Melangkah yaitu satu kaki dan bergerak maju, mundur, dan ke satu sisi untuk memindahkan tubuh dari satu posisi ke posisi lain.
- b. Berjalan, artinya menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan berulang-ulang dan menginjak kaki secara bergantian.
- c. Berlari, seperti dengan berjalan, tetapi lebih jauh dan lebih cepat.
- d. Melompat yaitu menggerakkan badan ke depan dengan cara memiringkan satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- e. Meloncat menyebabkan tubuh menggerakkan kaki ke depan atau ke atas dan mendarat di atas kaki.
- f. Merayap, menggerakkan tubuh dengan telapak tangan bertumpu pada siku dan tubuh ke depan dari dada sampai kaki.
- g. Merangkak, yaitu menggerakkan badan dengan kedua tangan di atas lutut dan kedua kaki.
- h. Berjingkat/Berjinjit, bergerak tubuh ke depan di kaki secara satu bertumpu pada sisi kiri, bersandar di sisi kiri atau kanan, dan mendarat dengan kaki yang sama.
- i. Berguling, gerakkan tubuh Anda dari satu tempat ke tempat lain dengan berbaring dan memutar seluruh tubuh Anda ke kanan atau ke kiri.

2. Gerak Nonlokomotor

Gerakan Nonlokomotor adalah kegiatan atau tindakan dengan tidak bergerak tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan contoh nonlokomotor adalah:

- a. Memutar gerakan atau badan bagian-bagian (kepala, lengan, pinggul, lutut, pergelangan kaki dan pergelangan tangan).
- b. Membungkuk dan menekukan tubuh, seperti gerakan bangun, duduk dan membungkuk, menghadap ke bawah, dan berhenti di kaki, dada ke kepala.

3. Gerak Manipulatif

Gerak kegiatan manipulatif yang dilakukan adalah tubuh dengan bantuan alat. Contoh gerakan melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantul bola atau benda lain.

³³ Bambang, Sujiono, *et al.*, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT, 2005, hal. 123-125.

Gerakan-gerakan tersebut dapat dilakukan anak-anak usia dini, namun penerapannya masih perlu diberikan contoh dan merupakan jenis gerakan-gerakan yang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak.

F. Ciri-ciri Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun

Anak-anak usia 2-6 tahun telah membuat kemajuan pesat dalam keterampilan motorik, keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat (*walking, hop ping, jumping*).

1. Usia Empat Tahun

Ciri-ciri anak usia empat tahun biasanya ditandai dengan energik/tenaga yang melimpah, pikiran berlebihan (gagasan yang meluap-luap), mengobrol dan aktivitas yang tidak melelahkan. Pertengkaran yang disebabkan oleh sikap keras kepala dan perselisihan antara anak-anak dan orang dewasa sering terjadi. Anak-anak sering kali menantang batasan, merasa percaya diri dan menegaskan kebutuhan akan kemandirian yang semakin meningkat. Pada saat yang sama, mereka juga memiliki banyak sifat yang menyenangkan. Mereka bersemangat, pekerja keras, imajinatif, dan dapat membuat rencana dalam jangkauan terbatas.

a. Pertumbuhan dan karakteristik fisik:³⁴

- 1) Pertambahan berat badan tahunan sekitar 4 sampai 5 pon (1,8-2,3 kg), dengan rata-rata 32-40 pon (14,5-18,2 kg).
- 2) Bertambah tinggi badannya 2-2,5 inci (5,0-6,4 cm) setiap tahun; tingginya sekitar 40-45 inci (101,6-114 cm).
- 3) Denyut nadi sekitar 90-110 kali per menit.
- 4) Bergantung pada aktivitas dan keadaan emosional, laju inhalasi adalah 20 hingga 30.
- 5) Suhu tubuh berkisar dari 98 ° F hingga 99,4 ° F (36,6 ° C-37,4 ° C).
- 6) Lingkar kepala biasanya tidak diukur setelah usia tiga tahun.
- 7) Sekitar 1.700 kalori dibutuhkan per hari.
- 8) Ketajaman pendengarannya dapat diukur dengan menggunakan ucapan dan bahasa yang tepat dan respons yang tepat dari anak terhadap masalah atau instruksi.
- 9) Menurut grafik mata Snellen, penglihatannya adalah 20/30.

b. Perkembangan Motorik:

- 1) Berjalan pada garis yang lurus (gambarlah garis lurus dengan menggunakan kapur pada lantai).

³⁴ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profile Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 tahun*, Jakarta: Indeks, 2010, hal. 139.

- 2) Melompat dengan satu kaki meski belum sempurna.
 - 3) Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri, belok di pojokan, menghindari rintangan dan kendaraan lain yang lewat.
 - 4) Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
 - 5) Gerak lompat setinggi 5 atau 6 inci (12,5 sampai 15 cm), mendarat dengan dua kaki bersama-sama.
 - 6) Memulai, berhenti berlari dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah.
 - 7) Melempar bola dengan ayunan atas; dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik. menangkap, menendang, dan memantulkan bola.
 - 8) Berjongkok untuk mengambil benda dari lantai.
 - 9) Gunakan sepuluh atau lebih balok untuk membangun gedung menara dan mainan konstruksi lainnya.
 - 10) Gunakan tanah liat untuk membuat benda atau benda: kue, ular, binatang sederhana.
 - 11) Tiru gambar dari beberapa bentuk dan tulis beberapa huruf
 - 12) Pegang atau tahan krayon atau spidol dengan dua kaki atau tiga jari.
 - 13) Melukis atau mewarnai dan menggambar dengan tujuan tertentu, suatu gagasan dapat muncul di dalam pikiran, tetapi biasanya masih sulit untuk dicapai, kemudian penciptaan itu disebut citra lain.
 - 14) Lebih tepat saat memukul paku dan paku dengan palu.
 - 15) Manik-manik kayu kecil berulir dironce.
- c. Mengajar dan kegiatan yang mudah dilakukan anak-anak, di antaranya adalah belajar:
- 1) Memiliki berjalan anak atau bermain di taman.
 - 2) Mendorong anak untuk kegiatan seperti berayun tali, memanjat tiang atau pohon.
 - 3) Melakukan permainan seperti kata bersambung untuk meningkatkan keterampilan motorik dan persepsi.
 - 4) Menggunakan benda-benda berukuran besar untuk dilempar atau ditendang.
 - 5) Menyediakan bola berukuran besar, bertekstur lembut dan berwarna cerah untuk melempar dan menangkap game dengan anak-anak.
 - 6) Mendorong anak untuk menjalankan dan menari untuk musik.
 - 7) Menyediakan peralatan bermain yang aman untuk anak-anak.

- 8) Memberi semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan seperti lukisan, lukisan, membuat model, dan banyak lagi.
- 9) Bersepeda, baik sepeda dua dan roda tiga. Siapkan beberapa kendala di depan anak untuk praktek bersepeda dengan keyakinan.
- 10) Menyediakan permainan papan, tukang kayu mainan-tukangan, dan lain-lain.

Bredenkamp dan Cople mempertimbangkan bahwa anak-anak berusia 4 tahun dapat melakukan hal berikut.³⁵

- a. Berjinjit kaki, melompat dengan baik.
- b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, penguasaan keseimbangan sambil berdiri di atas balok 4 inci tetapi memiliki kesulitan memanjat lebar beam dari 5 cm tanpa melihat kakinya.
- c. Tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan di mana pijakan kaki.
- d. Loncat aturan yang memadai tempo dan mampu memainkan game yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasikan gerakan saat mendaki atau dilaminasi pada trampolin kecil (layar kain membentang untuk menerima gerakan).
- f. Menunjukkan kesadaran perilaku batas tingkat laku yang lebih baik dari bahaya, namun masih perlu pengawasan jalan atau perlindungan diri dari kegiatan yang penting.
- g. Meningkatkan keberlanjutan pada gerakan anak dapat tumbuh jika diberi kesempatan untuk bermain dengan bebas untuk mencoba mendapatkan bantuan, dan peralatan yang diperlukan dan pengarahan dari orang tua atau pendidik di sekolah formal atau non formal.

2. Usa Lima Tahun

Sebagian besar anak berusia lima tahun berada dalam tahap yang relatif tenang, dengan kepercayaan diri dan kemandirian yang lebih besar. Anak-anak di bawah usia lima tahun menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk berlatih dan menguasai keterampilan di berbagai bidang perkembangan. Akan tetapi, keinginan untuk mencoba dan keinginan untuk mencoba biasanya tidak sesuai dengan kemampuan untuk melihat bahaya, jika tidak maka konsekuensinya dapat membahayakan. Oleh karena itu, keselamatan anak adalah masalah utama, tetapi memberi tidak boleh membatasi keingintahuan, kemampuan, dan kepercayaan diri anak.

³⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo, 2008, hal. 71.

- a. Pertumbuhan dan Ciri-ciri Fisik:³⁶
- 1) Bertambahnya bobot tubuh 4 sampai 5 pon (1,8-2,3 kg) per tahun, berat badannya rata-rata 38 sampai 45 pon (17,5-20,5 kg).
 - 2) Tingginya tambah 2 sampai 2,5 inci (5,1-6,4 cm) per tahun; tingginya rata-rata 42 sampai 46 inci (106,7-116,8 cm).
 - 3) Detak nadi 90 sampai 110 kali per menit.
 - 4) Pernafasan berkisar dari 20 sampai 30, tergantung pada kegiatan dan keadaan emosi.
 - 5) Tubuh bersuhu stabil pada 36,6°C-37,4°C (98°F sampai 99,4°F).
 - 6) Kepala berukuran kira-kira hampir sama dengan ukuran orang dewasa.
 - 7) Gigi susunya mulai copot/tanggal
 - 8) Tubuh berporsi seperti orang dewasa.
 - 9) Keperluan kalori 1800 perhari.
 - 10) Kepekaan mata 20/20 dengan menggunakan tabel mata Snellen.
 - 11) Penglihatan teropong sudah berkembang dengan baik.
- b. Perkembangan Motorik
- 1) Tidak ada kesulitan dalam berjalan dan berlari.
 - 2) Berjalan mundur dari tumit sampai ujung kaki.
 - 3) Naik turun tangga tanpa bantuan.
 - 4) Belajar jungkir balik
 - 5) Sentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
 - 6) Meniti di atas balok
 - 7) Belajar melompat dengan satu kaki.
 - 8) Untuk menangkap bola pada jarak 3 kaki.
 - 9) Panjat dengan baik lalu lompat.
 - 10) Melakukan gerak sesuai ritme musik.
 - 11) Naik sepeda roda tiga atau roda mainan untuk mengemudi dengan cepat dan terampil; beberapa anak biasanya belajar mengendarai sepeda roda dua dengan bantuan roda kecil.
 - 12) Melompat atau melompat sepuluh kali berturut-turut tanpa jatuh.
 - 13) Berdiri dengan satu kaki selama sepuluh detik.
 - 14) Gunakan kubus kecil (meniru gambar atau model teknik) untuk membangun rakitan tiga dimensi.
 - 15) Jahit dengan jahitan tebal.
 - 16) Gambar atau tulis berbagai bentuk dan huruf: persegi, segitiga, A, I, O, U, C, H, L, T.

³⁶ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*, cet. ke.1,... hal. 148-150.

- 17) Tunjukkan kontrol yang baik atas pensil atau spidol: Anda bisa mulai mewarnai garis.
- 18) Potong garis (tidak sempurna).
- 19) Bentuk dominasi telapak tangan hampir semua aktivitas (kanan atau kiri)

c. Kegiatan Belajar

Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk anak, antara lain:³⁷

- 1) Sering melakukan aktivitas di luar ruangan.
 - 2) Menyediakan material yang mudah didapat misalnya kertas, majalah lama, buku wallpaper, contoh pencetakan dan genteng menjadi dipotong, disisipkan, dicat, bernoda dan dilipat. Gunakan sebagai pekaas sederhana alat tenun untuk menenun, menjahit bahan untuk kegiatan sederhana, manik-manik tegang kecil, potongan kayu, lem benda-benda, dan alatalat untuk pertukangan sederhana.
 - 3) Rencana memasak dan anak memungkinkan sayuran dipotong, menghaluskan adonan pencampuran dan pengadukan.
 - 4) Membantu ciptakan permainan yang meningkatkan kematangan dan koordinasi: melempar bola, bowling, menarik simpai pada pegangan kayu, melompati ring besar, basket. Pastikan kemungkinan kompetisi yang membutuhkan banyak energi: blok senam dan melompati rintangan, menggali, menyapu, mengangkat benda berat untuk melompati rintangan.
- Sementara Yusuf menuliskan dalam jurnalnya indikator perkembangan anak usia dini dalam lingkup pengembangannya dirincikan sebagai berikut :

³⁷ K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak: Prakeselahiran Hingga Usia 12 Tahun*, cet. ke.1, ... hal. 154-155.

Tabel II.1. Indikator Perkembangan Anak Usia 4- 5 Tahun³⁸

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan hewan, pohon tertiuip angin, pesawat, dll. 2. Melakukan gerakan menggantung 3. Melompat, melompat, dan berlari terkoordinasikan. 4. Lempar sesuatu terarah 5. Menangkap secara tepat 6. Gerakan yang diantisipasi 7. Menendang secara terarah 8. Menggunakan alat permainan di luar kelas

Pada usia sekitar 2,5-3 Pada usia 5 sampai 3 tahun, anak mulai melompat dengan kedua kakinya, yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan karena otot-ototnya kuat. Anak-anak juga bisa lari ke sana kemari, tapi belum mampu untuk menghentikan secara tiba-tiba atau membalik. Kegiatan-kegiatan ini merupakan kebanggaan bagi anak-anak. Sekitar usia empat tahun sudah bisa menguasai bagaimana berjalan dan kemampuannya untuk berlari, berhenti dan pindah kemampuan berputar, berjalan seperti orang dewasa dan berpartisipasi dalam kegiatan permainan, anak dapat melakukannya pada usia 5-6 tahun. Pada usia empat tahun anak juga telah mampu berdiri dengan satu kaki dan menangkap bola yang dilemparkan kepadanya. Ketika usia tiga bisa melompat dengan jarak 15-24 inci (38-60 cm), maka usia empat bisa melompat sejauh 24-33 inci (60-83 cm). Usia lima tahun, semakin menyukai kegiatan petualangan seperti memanjat dengan tangkas, berlari dan melompat, dan menyenangi aktivitas balapan dengan teman-temannya atau orang tua.

Anak usia dini adalah masa di mana anak-anak senang untuk bergerak. Hampir waktu terjaganya digunakan untuk bergerak, seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, naik tangga. gantung, menggambar, dan lain-lain. Dari seluruh rentang waktunya, kegiatan yang frekuensi gerak paling banyak dilakukan pada usia tiga tahun. Mereka tampak gelisah (banyak bergerak) sambil menonton televisi,

³⁸ M.Yusuf Tahir, "Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan", dalam NANA EKE Indonesian *Journal of Early Childhood Education* Volume 2, Nomor 1, Juni 2019, hal. 44.

sementara di meja, bahkan ketika mimpinya bergerak. Pada usia tiga tahun, anak-anak sangat menikmati gerakan-gerakan, seperti melompat dan berlarian, hanya untuk kesenangan melakukan kegiatan ini dan sebagai sumber kebanggaan. Pada usia empat, anak-anak masih senang melakukan kegiatan yang sama, tetapi mereka menjadi lebih suka berpetualang. Kegiatan yang dilakukan menunjukkan kemampuan lebih lincah dan atletis. Dengan aktivitas tinggi, anak-anak prasekolah perlu melakukan gerakan motorik kasar sesuai dengan usia mereka, seperti melakukan gerakan oleh raga atau senam, bermain sepak bola, tari dan kegiatan lain yang positif dan berguna. Latihan yang tepat adalah kesempatan bagi anak-anak untuk belajar untuk bersaing, meningkatkan harga diri dan mengembangkan hubungan dan persahabatan dengan teman sebaya. Pada usia lima tahun, lebih dan lebih banyak anak seperti ini jenis kegiatan petualangan dan lebih percaya diri dan berani untuk melakukan gerakan yang membuat rasa khawatir, seperti memanjat tempat yang tinggi, berjalan dengan cepat, dan balapan atau senang berkompetisi dengan teman-temannya.

Sukintaka menuliskan beberapa kegiatan sebagai salah satu acuan dalam memberikan kegiatan motorik kasar pada anak. Berikut adalah tabel klasifikasi dan presentasi kemampuan motori Anak Pra TK dan TK :³⁹

Tabel II.2. Klasifikasi dan Prosentase Kemampuan Motorik Anak

Aktivitas	Pra TK %	TK %
Gerak yang dipelajari	10-20	20-30
Aktivitas ritmik	20-30	20-30
Aktivitas Perkembangan	5-10	10-15
Bermain	10-20	20-30
Tes diri	20-30	20-30

Tabel tersebut sebagai salah satu referensi dalam klasifikasi dan penyajian keterampilan motorik pada anak usia dini.

Di taman kanak-kanak (TK) usia anak-anak berbeda-beda, tidak semua anak memiliki usia yang sama persis, akan tetapi tidak berjarak yang terlalu signifikan, hal ini juga yang menjadikan respon anak terhadap berbagai kegiatan berbeda. Ahmad Susanto menulis: "Pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak berbeda-beda, tetapi ada patokan usia untuk menentukan kemampuan yang harus dicapai

³⁹ Sukintaka, *Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: 2004, hal. 81.

seorang anak pada usia tertentu. Adanya patokan bertujuan untuk dapat mencapai kemampuan perkembangan yang optimal".⁴⁰

Secara umum, belajar di Taman Kanak-kanak pada aspek perkembangan lebih terfokus pada motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Sementara motorik kasar kurang perhatian. Sedangkan perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini juga perlu bimbingan pendidik. Perkembangan motorik, menurut Hurlock adalah perkembangan kontrol gerak jasmani (*bodily movement*) melalui kegiatan dikoordinasikan oleh saraf dan otot-otot.⁴¹

Kemampuan untuk melakukan berbagai kegiatan atau gerak pada anak sangat penting agar anak dapat beradaptasi dan menimbulkan rasa percaya diri dan memberikan efek perkembangan pada aspek yang lain seperti kognitif. Sukintaka menuliskan: "Pengembangan motorik kasar adalah sama pentingnya dengan aspek-aspek lain dari perkembangan, karena ketidakmampuan anak untuk melakukan kegiatan fisik yang akan mengarah pada konsep diri negatif pada anak-anak".⁴² Untuk itu kegiatan-kegiatan dalam rangka meningkatkan perkembangan motorik kasar pada usia dini sangat perlu dilakukan. Pendidik di tingkat PAUD sangat memperhatikan berbagai pengembangan aspek perkembangan pada anak. Hal ini akan memacu guru dalam mengembangkan atau membuat inovasi permainan guna memfasilitasi anak-anak dalam melakukan kegiatan agar aspek perkembangan dapat ditingkatkan.

G. Pembelajaran Motorik dan Pengaruhnya Terhadap Anak

Pembelajaran motorik kasar di sekolah berpengaruh terhadap beberapa aspek perkembangan lainnya pada anak. Berikut pembelajaran motorik dan pengaruhnya adalah.⁴³

1. Melalui pembelajaran olahraga di sekolah siswa dapat menemukan hiburan yang nyata, sehingga dapat menjauhkan mereka dari stres dan hal-hal lain yang dapat mengganggu kondisi psikologisnya sehingga mengganggu proses pembelajaran secara keseluruhan. Mereka selalu puas dengan pembelajaran olahraga, misalnya: bermain: menangkap bola, menendang, melempar, menggiring bola, mengumpan dll.
2. Penerapan pembelajaran motorik di sekolah, siswa dapat bergerak dari keadaan lemah dapat branjak kekondisi yang kuat.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Kencana, 2011, hal. 163.

⁴¹ Sukintaka, *Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*,... hal. 77.

⁴² Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015, hal. 122.

⁴³ Mukhtar Latif, *et.al., Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*,...hal. 24-26.

3. Pembelajaran keterampilan motorik di sekolah akan mendukung siswa dalam berbagai cara. Perkembangan motorik yang normal akan memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan rekan-rekan mereka di sekolah dan di luar sekolah.
4. Belajar motorik di sekolah akan mendorong siswa untuk menjadi begitu independen dapat memecahkan semua masalah yang mereka hadapi, tanpa bergantung pada orang lain.

Anak-anak yang memiliki keterampilan dalam motorik kasarnya mudah untuk diamati sehingga guru dapat mengambil sikap untuk mengembangkan aspek perkembangannya. Adapun cara mengidentifikasi gerakan kecerdasan pada anak, yaitu: seorang anak dengan kecerdasan yang telah berkembang gerakan dapat dilihat dari beberapa ciri. Ciri-ciri tersebut dapat muncul dalam perilaku sehari-hari, sehingga tidak terlalu sulit bagi pendidik untuk mengamati.⁴⁴

Adapun cara untuk menstimulus kecerdasan gerak banyak cara untuk merangsang gerak tubuh melalui kegiatan bermain atau melalui kegiatan sehari-hari. Kegiatan seperti berlari dan melompat di taman akan terus mengasah keterampilan anak dalam beraktivitas. Yang paling penting adalah untuk mendorong anak-anak untuk lebih peka merasakan apa yang tubuh lakukan. Otot-otot tubuh terdiri dari otot lurik, fungsi otot untuk melakukan gerakan-gerakan dasar tubuh dikoordinasikan oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik, oleh karena itu, gerakan ini dikenal sebagai gerakan dasar.⁴⁵

Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan yang terjadi akibat aktivitas pusat saraf yang terkoordinasi dengan saraf dan otot sehingga memungkinkan seseorang untuk menggerakkan tubuhnya. Anak-anak mengeksplorasi solusi yang mungkin dan memilih panduan yang sesuai dari aktivitas baru. Anak-anak membangun metode adaptif dengan memodifikasi metode latihan. Menurut teori sistem dinamik, perkembangan olahraga bukanlah proses pasif, dalam proses ini gen menentukan urutan peningkatan keterampilan dari waktu ke waktu. Sebaliknya, anak akan secara aktif mengembangkan keterampilan untuk mencapai tujuan dalam batasan yang ditentukan oleh tubuh dan lingkungan anak. John menuliskan:” Tubuh anak secara alami dan lingkungan semuanya bekerja sama satu sama lain

⁴⁴ Romi Mini, *et.al*, *Panduan Mengenal Dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta: Indocom Prima, 2010, hal. 20.

⁴⁵ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikaayat Publishing, 2005, hal. 76.

dalam sistem yang selalu berubah.”⁴⁶ Setiap makhluk hidup mengalami tumbuh kembang, manusia diberikan anugrah oleh Allah SWT mengalami pergerakan atau perubahan-perubahan. Allah berfirman dalam Q.S Al-Mu'minun ayat 13 sampai 14 yaitu:

ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ﴿١٤﴾ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٥﴾

“Kemudian Kami menjadikannya air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim).”(13). Kemudian, air mani itu Kami jadikan sesuatu yang melekat, lalu sesuatu yang melekat itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian, Kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Mahasuci Allah, Pencipta yang paling baik.(14). (Al-Mu'minun/23:13-14).

Ayat ini menjelaskan bahwa perkembangan fisik seseorang memiliki beberapa tahapan mulai air mani hingga berubah menjadi sebuah makhluk hidup yang disebut manusia. Dalam ayat tersebut menyatakan bahwa manusia selalu mengalami perkembangan dan gerak. Setelah penetapan nutfah di dalam rahim maka terjadilah proses pembentukan janin di dalamnya yakni, fase 'alaqoh, fase mudghah hingga menjadi seorang manusia (bayi), dan diakhiri dengan pujian kepada Allah SWT pada penutup surat al-Mu'minun ayat 14, dengan gelar, Akhsanul Kholiqin sebaik-baik sang Pencipta yang telah menciptakan manusia sebaik mungkin sehingga berbeda dengan makhluk-Nya yang lain.⁴⁷

Berikutnya perubahan fisik juga diterangkan dalam Q.S Ghafir ayat 67 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشَدَّكُمْ ثُمَّ لَتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلٍ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٦٧﴾

⁴⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Erlangga: Gelora Aksara Pramata, 2007, hal. 208.

⁴⁷ Hamka, *Tafsir al-azhar*, juz' 18 Jakarta: Pustaka Panjimas, 2003, hal. 18.

“Dialah yang menciptakanmu dari tanah, kemudian dari setetes mani, lalu dari segumpal darah, kemudian kamu dilahirkan sebagai seorang anak, kemudian dibiarkan kamu sampai dewasa, lalu menjadi tua. Tetapi di antara kamu ada yang dimatikan sebelum itu. (Kami perbuat demikian) agar kamu sampai kepada kurun waktu yang ditentukan, agar kamu mengerti.” (Ghafir/40:67)

Berdasarkan tafsir tersebut bahwa ayat tersebut menjelaskan perkembangan fisik manusia mengalami beberapa tahapan-tahapan kejadian, menjadi seorang anak, lalu dewasa dan menjadi tua. Pada masa anak-anak perkembangan fisik terjadi di seluruh bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan motoriknya, motorik kasar dan halus. Perubahan terutama terjadi dalam bentuk kemampuan untuk mengubah berbagai posisi tubuh dengan memanfaatkan otot-otot besar.

Selain itu, perkembangan fisik motorik juga diterangkan dalam sebuah hadist :

عن عبد الله: حدثنا رسولك الله - صلى الله عليه وسلم - وهو الصادق المصدوق:-: إِنَّ أَحَدَكُمْ يُجْمَعُ فِي بَطْنِ أُمِّهِ أَرْبَعِينَ يَوْمًا ثُمَّ يَكُونُ عِلْقَةً مِثْلَ ذَلِكَ، ثُمَّ يَكُونُ مُضْغَةً مِثْلَ ذَلِكَ، ثُمَّ يَبْعَثُ اللَّهُ إِلَيْهِ مَلَكًا، بِأَرْبَعِ كَلِمَاتٍ، فَيَكْتُبُ عَمَلَهُ، وَأَجَلَهُ، وَرِزْقَهُ، وَشَقِيٍّ أَوْ سَعِيدٍ، ثُمَّ يُنْفَخُ فِيهِ الرُّوحُ، إِنَّ الرَّجُلَ لَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ النَّارِ، حَتَّى مَا يَكُونُ بَيْنَهُ وَبَيْنَهَا إِلَّا ذِرَاعٌ، فَيَسْبِقُ عَلَيْهِ الْكِتَابُ، فَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ الْجَنَّةِ، فَيَدْخُلُ الْجَنَّةَ، وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ الْجَنَّةِ، حَتَّى مَا يَكُونُ بَيْنَهُ وَبَيْنَهَا إِلَّا ذِرَاعٌ، فَيَسْبِقُ عَلَيْهِ الْكِتَابُ، فَيَعْمَلُ بِعَمَلِ أَهْلِ النَّارِ، فَيَدْخُلُ النَّارَ^{٤٨}

Dari Abdullah: Rasulullah shallallahu'alaihi wa sallam telah menceritakan kepada kami dan beliau seorang yang jujur lagi diakui kejujurannya. (Demi Allah yang tidak ada sesembahan yang berhak disembah selain Dia) Bahwa sesungguhnya seorang dari kalian dikumpulkan penciptaannya di perut ibunya selama empat puluh hari berupa sperma, kemudian menjadi segumpal darah selama itu pula, kemudian menjadi segumpal daging selama itu pula, kemudian diutus

⁴⁸ Abu Abd al-Rahman Muhammad Nasir al-Din, bin al-Hajj Noah bin Najati bin Adam, al-Ashqudari al-Albani, *Shahih al-Bukhariy*, Riyadh: Dar al-ilm, 1422 H, juz 2, hal. 404, no. Hadis 3, bab *Al'arwah Junud Mujanada*.

seorang seorang malaikat kepadanya untuk meniupkan ruh padanya, dan diperintahkan empat kalimat: meniupkan ruh padanya, dan diperintahkan empat kalimat: menulis rezekinya, ajalnya, amalnya, dan celaka atau bahagia. Demi Allah yang tidak sesembahan yang berhak disembah selain dia, sesungguhnya seorang dari kalian benar-benar beramal dengan amal penghuni surga hingga jarak antaranya dan surga hanya sejengkal, lalu takdir mendahuluinya, lalu dia beramal dengan amal penduduk neraka lalu ia pun memasukinya. Dan sesungguhnya seorang dari kalian benar-benar beramal dengan amal penduduk neraka hingga jarak antaranya dengan neraka hanya sejengkal, lalu takdir mendahuluinya, lalu ia beramal dengan amal penduduk neraka, maka ia pun memasukinya.” (HR. al-Bukhari dan Muslim).

Dari hadist di atas dapat dijelaskan bahwa penciptaan manusia ada di perut ibu selama empat puluh hari yang berupa sperma kemudian menjadi segumpal darah, kemudian menjadi segumpal daging, kemudian diutus seorang malaikat kepadanya untuk meniupkan ruh sehingga menjadi seorang manusia, dari penjelasan ini selama dalam kandungan maka anak mengalami pergerakan yang berkaitan juga dengan gerakan motorik anak, baik motorik halus maupun kasar. Abdul latif menuliskan:” Mengembangkan potensi anak sama artinya dengan menempatkan para anak sebagai manusia yang utuh yakni manusia di dalamnya tersimpan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁹

Pembangunan fisik sangat penting karena langsung atau tidak langsung mempengaruhi perilaku sehari-hari anak. perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana menilai dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik juga dijelaskan dalam Al- Qur’an dalam QS. Ar-Rum ayat 54:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

“Allah-lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa.” (54). (Ar Rum/30:54)

⁴⁹ Iriyanto, *Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*, Jakarta: Erlangga Group, 2012, hal.

Munasabah QS. Ar-Rum dengan ayat sebelumnya yaitu ayat 51,52, dan 53 adalah seperti pada paragraf sebelumnya menggambarkan tanda kuasa Allah, antara lain, penurunan curah hujan menghidupkan kembali tanah yang tandus agar subur. Allah juga telah mengutus rasul untuk menghidupkan hati yang mati. Kejadian ini merupakan indikasi bahwa Allah mampu menghidupkan kembali orang kematiannya dan mampu membalas amal mereka di kemudian hari setelah kematian. Oleh karena itu, manusia harus beriman kepada Allah dan berbuat baik. Dalam ayat berikutnya Allah mengatakan masih manusia yang tidak percaya, meskipun ia menyatakan tanda-tanda kekuasaan-Nya yang besar di sana.

Allah, Dialah yang menciptakan kalian dari keadaan lemah yaitu dari air mani yang hina lagi lemah itu, kemudian Dia menjadikan kalian sesudah keadaan lemah) yang lain yaitu masa kanak-kanak, menjadi kuat) yaitu masa muda yang penuh semangat dan kekuatan (kemudian Dia menjadikan kalian sesudah kuat itu lemah kembali dan berubah) yaitu lemah karena sudah tua dan rambut pun sudah putih (Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya) ada yang lemah, yang kuat, yang muda, dan yang tua, (dan Dialah Yang Maha Mengetahui) yaitu mengatur makhluknya (lagi Maha Kuasa) atas semua yang dikehendaki-Nya.⁵⁰

Ayat ini berawal dengan menyebut wujud yang tertera dan yang khusus bagi-Nya serta yang mencakup segala sifat-Nya yakni Allah, yang menciptakan kalian dari keadaan lemah yakni sperma yang bertemu dengan indung telur. Lalu secara bertahap meningkat hingga setelah melalui tahap bayi, kanak-kanak dan remaja, Allah menjadikan kamu sesudah keadaan lemah memiliki kekuatan sehingga menjadi dewasa dan sempurna umur. Hal ini berlangsung lama. Kemudian setelah melalui belasan tahun dan melewati usia matang, Allah menjadikan kamu sudah kuat lalu menjadi lemah dengan hilangnya sekian banyak potensi, dan tumbuhnya uban di kepala kamu. Allah menciptakan apa yang dikehendaki-Nya sesuai hikmah kebijaksanaan-Nya dan Dialah yang maha mengetahui lagi maha kuasa.⁵¹

Melalui ayat ini Allah memberikan hujahnya terhadap orang-orang musyrik yang mengingkari adanya hari kiamat, Allah yang telah menciptakan kamu dari air mani yang hina, pendengaran, penglihatan dan hati, kemudian Dia menjadikan kamu kuat dan mempunyai usaha lalu lemah kembali seperti kanak-kanak. Jadi Allah telah membuat hal

⁵⁰ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Suyuti, *Terjemahan Tafsir Jalalain berikut Asbabun Nuzul jilid 2*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010, hal. 466-467.

⁵¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*, Jakarta : Lentera Hati, 2002, hal. 97.

demikian mempunyai kuasa untuk mengembalikan hidup kembali sesudah kalian binasa, dan sesudah kalian berupa tulang-belulang hancur.⁵²

Dari ayat di atas, gerakan yang sebenarnya dari orang-orang dari fase kejadian langkah demi langkah, dari lemah menjadi kuat, dan kuat menjadi kembali lemah. Ini jelas menunjukkan kekuatan kehendak Allah sesuai dengan apa yang dikehendaki, baik di bumi maupun di akhirat kelak. Dan itu tidak sulit bagi Allah untuk mengembalikan manusia menjadi hidup kembali. Pada hakikatnya tanda kalau kita makhluk hidup adalah bergerak, maka gerakan-gerakan bukanlah sesuatu hal yang asing, sehingga kita melakukan kehidupan kita dengan melakukan gerakan-gerakan supaya sehat baik jasmani maupun rohani, terkait hal ini Samsudin menuliskan: Gerak adalah sifat kehidupan, dan perubahan gerakan, dapat diamati dari manusia sejak lahir sampai dewasa. Gerakan bebas yang tidak berarti bagi pergerakan ditargetkan dan bermakna bebas dari pergerakan bebas kasar menjadi gerakan halus, tidak teratur menjadi lebih teratur.”⁵³ Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia berusia dini karena pada usia ini fisik sedang mengalami pertumbuhan yang baik. Disamping perkembangan otaknya yang sedang pesat-pesatnya.

H. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Prosedur pengembangan motorik kasar untuk anak usia dini sangat perlu dilakukan agar dalam pemberian stimulasi pada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya dan lebih optimal. Langkah-langkah dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak-anak adalah:⁵⁴

1. Melakukan berbagai kegiatan permainan tradisional, permainan tradisional mengandung bermacam manfaat bagi perkembangan motorik kasar khususnya, Dewi Ratih Rapisa menulis:”Melakukan berbagai kegiatan permainan tradisional misalnya engklek, galasi ataupun permainan modern seperti trampolin.”⁵⁵
2. Mengajak anak-anak untuk melakukan olahraga bersama-sama atau senam bersama yang menyehatkan.
3. Memberikan komentar positif pada prestasi anak-anak dalam kegiatan motorik kasar.

⁵² Ahmad Mustafa Al-Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi*, Semarang : PT. Karya Toha Putra Semarang, 1992, hal.119.

⁵³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak*, Jakarta: Litera, 2008, hal. 5.

⁵⁴ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, hal. 34.

⁵⁵ Dewi Ratih Rapisa, *Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: Budi Utama, 2019, hal. 51.

4. Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meminta hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan motorik kasar.
5. Yakinkan anak bahwa mereka mampu melakukan kegiatan fisik yang akan diadili.
6. Menjadi model dalam kegiatan pengembangan kemampuan fisik.

Setelah mengetahui langkah-langkah dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak, Anita Yus menuliskan: Hal-hal yang perlu dihindari orang tua atau guru untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak antara lain:⁵⁶

1. Berteriak kepada anak, misalnya, ketika jatuh, tidak sengaja menumpahkan air minum dan lainnya.
2. Menyalahi dan menghakimi anak ketika kalah dalam perlombaan dengan anak-anak lain di depan umum.
3. Berharap anak tidak membuat kesalahan dalam melempar dan menangkap bola.
4. Mengejek (bullying) untuk memanggil pengecut.
5. Membandingkan kemampuan fisik anak-anak dengan anak-anak lain.

Prosedur pengembangan motorik kasar anak usia dini agar anak mempunyai kesiapan jasmani dapat melakukan kegiatan dengan fleksibel, cepat dan tangkas serta tepat melakukan suatu kegiatan dengan baik, beberapa langkah pengembangan keterampilan motorik yang menjadi perhatian pada anak usia dini harus melatih keluwesan, kecepatan dan ketepatan diantaranya: koordinasi anggota gerak seperti tubuh untuk berjalan, berlari, melompat, keterampilan tangan, jari-jemari, dalam hal berpakaian, melempar, menangkap, merangkai dan keterampilan kaki seperti: meniti, berjingkat, menari dan menendang serta keterampilan lainnya.⁵⁷

Setiap langkah-langkah dalam kegiatan pengembangan motorik kasar pada anak usia dini harus memperhatikan kebutuhan ataupun disesuaikan dengan tahapan usianya, keamanan dan kenyamanan pada anak seharusnya menjadi fokus utama dalam segala kegiatan tersebut.

⁵⁶ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak,...*, hal. 35.

⁵⁷ Singgih Gunarsa, *Psikologi perkembangan anak dan remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008, hal. 12.

I. Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain

Bervariasi cara yang dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak diantaranya adalah dengan bermain. Bermain bukan hanya menjadi karakteristik anak-anak yang suka akan bermain tetapi juga dengan bermain yang bermakna dan dirancang mempunyai tujuan dapat menjadi cara yang baik dalam mencapai tujuan belajar bagi anak-anak. Bermain terutama dengan memainkan permainan tradisional sangat baik dilakukan, berikut adalah permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak:

1. Permainan Engklek

Salah satu nama lain dari engklek adalah Mondo ini permainan yang sangat tua. Jauh lebih tua dari penulisnya. Geronimo Stilton menuliskan: "Namanya pun bermacam-macam, antara lain Teprak, Sondah Mandah, ingkling, Engklek, Dampu, Jling-jlong, Permainan ini dilakukan di tempat."⁵⁸

2. Permainan Sirkuit Warna

Permainan sirkuit warna diadaptasi dari suatu bentuk latihan sirkuit pada cabang olahraga. Latihan sirkuit suatu permainan yang menghasilkan perubahan-perubahan positif dalam keterampilan motorik, sekaligus meningkatkan kebugaran jasmani dan kekuatan otot (*muscular strenght*), daya tahan kecepatan dan fleksibilitas. Sirkuit latihan adalah sistem latihan yang secara bersamaan dapat meningkatkan kebugaran secara keseluruhan tubuh.⁵⁹

3. Permainan Gobak Sodor

Permainan tradisional yang terdiri dari garis-garis, dimainkan dua kelopak, kelompok yang kalah menjaga disetiap garis, untuk menghalangi lawan keluar dari garis tersebut.⁶⁰

4. Permainan Petak Jongkok

Permainan yang dimainkan oleh banyak orang, salah seorang bertugas mengejar lawan agar menyentuh lawan kemudian bergantian bertugas dan seterusnya.⁶¹

5. Permainan Bentengan

Memerlukan kecepatan berlari, kecerdikan dan kecekatan dalam mengelak sentuhan lawan, tidak dibatasi jumlah pemain tetapi paling sedikit 2 orang.⁶²

⁵⁸ Geronimo Stilton, *Permainan ala Geronimo*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2009, hal. 108.

⁵⁹ Aria Sofia dan Nia Rahmawati, "Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit warna", dalam *Jurnal Pendidikan Progresif*, Vol. VI No. 1, 2016, hal. 17.

⁶⁰ Huri Yani, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, Jakarta, Balai Pustaka, 2019, hal. 6.

⁶¹ Andri dan Rihlah, *Lingkungan Rumah*, Jakarta, Grasindo, 2019, hal. 33.

6. Permainan Lompat Tali

Perlengkapan yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah karet gelang dironce atau dirangkai hingga menjadi tali yang memanjang yang digunakan dalam permainan ini.⁶³

7. Permainan Wak-wak gung

Baik anak laki-laki maupun perempuan bisa bermain, cara memainkannya dua orang berhadapan membentuk terowongan yang kemudian teman yang lain akan melewati terowongan tersebut dengan cara berbaris.⁶⁴

8. Permainan Petak Umpet

Sebelumnya dilakukan hompimpa terlebih dahulu dalam pemilihan orang yang bertugas sebagai penjaga kotak dan siapa yang akan bersembunyi. Itulah permainan petak umpet itu.⁶⁵

9. Permainan Sepak Tekong

Sepak tekong merupakan permainan masa lalu dari Sumatera Barat "sipak tekong". Sepak tekong berarti menyepak sebuah tekong (benda yang terbuat dari kaleng, seperti kaleng susu ukuran kecil).⁶⁶

10. Permainan Engrang

Engrang merupakan permainan yang banyak digemar. Daerah penyebarannya meliputi hampir di seluruh wilayah Propinsi Jawa Timur. Engrang terdiri dari 2 potongan bambu sepanjang 208 cm, dengan injakan kaki⁶⁷

J. Pengertian Permainan Engklek

Permainan dengan berbagai nama, karena banyak ditemukan dan dimainkan diberbagai daerah di Indonesia, Rahmawati menuliskan: "Engklek atau sondah adalah permainan lompat tali dengan satu kaki, permainan engkol banyak ditemukan di Jawa Barat dan luar Jawa."⁶⁸

⁶² Rachmat dan Jurnati, *Pendidikan Lingkungan Kebudayaan*, Jakarta: Ganeca Exact, 2007, hal. 68.

⁶³ Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional*, Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olah raga dan Pariwisata, 2019, hal. 38.

⁶⁴ Titi Karyati dan Sri Mulyani, *Aku Cinta Lingkungan Jakarta*, Jakarta: Ganeca Exact, 2019, hal. 83

⁶⁵ Joni Syahputra, *Dulu Bermain Petak Umpet, Kini Internet*, Magelang: Tidar Media, 2019, hal. 9.

⁶⁶ Ahmad Yunus, *Permainan rakyat daerah Sumatera Barat*, Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan hal. 19.

⁶⁷ Direktorat Permuseuman, *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 238.

⁶⁸ Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses, 2008, hal. 10.

Menurut Dharmamulya, permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.⁶⁹ Pendapat lain ditulis oleh Sri Mulyani bahwa: “Disebut engkol karena dimainkan dengan satu kaki yang dalam bahasa Jawa berarti engkol”.⁷⁰

Anak-anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya adalah perempuan, namun anak laki-laki dapat mengikuti permainan setelah melihat permainan tersebut. Jumlah pemain engkol tidak ditentukan biasanya 2 sampai 5 anak. Taman bermain membutuhkan pekarangan yang luas dan rata agar bisa dilakukan di pekarangan. Permainan Engklek pada masyarakat disebut juga permainan ingkling. Permainan ini adalah permainan melompati kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki di atas beberapa kotak.⁷¹

Permainan Ingkling sebutan dari permainan Engklek oleh masyarakat di Yogyakarta, merupakan permainan yang dimainkan dengan cara melompat dengan salah satu kaki dan kaki yang lainnya diangkat ke belakang, melompati beberapa kotak dan pada kotak-kotak tertentu dapat berhenti dengan kedua kaki. Biasanya kita dapat berhenti dengan dua kaki jika kita telah mendapatkan omah (rumah) pada kotak tertentu dengan ditandai bintang atau tanda apapun di dalam kotak-kotak tersebut sebagai ciri bahwa kotak tersebut adalah miliknya.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa permainan engkol adalah permainan yang menggunakan media pembawa gambar berbentuk persegi panjang yang dibuat di lantai atau di atas tanah. Untuk bermain dengan cara melompat-lompati garis dengan satu kaki.

K. Sejarah Permainan Engklek

Permainan Engklek adalah permainan tradisional itu sudah ada di Indonesia sejak zaman kolonial Belanda. Pendapat mayoritas mengatakan bahwa permainan ini berasal di Inggris. Permainan ini juga dikenal sebagai lempar batu atau gacok.⁷² Menurut Smpuck Hur Gronje, dalam buku Novi Mulyani menuliskan: “Permainan engklek berasal dari

⁶⁹ Dharmamulya, Sukirman. *et al.*, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: kepel Press, 2008, hal. 145.

⁷⁰ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013, hal. 46.

⁷¹ Ari Wulandari, *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*, Jakarta: PT. Grasindo, 2012, hal. 131.

⁷² Rizki Yulita, *Permainan Anak Nusantara*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017, hal. 13.

Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita dari penyitaan sawah”.⁷³

Permainan ini juga dikenal dengan sebutan Sunda Manda, konon nama aslinya belanda adalah “Zondag Maandag”. Menurut sejarahnya, permainan tradisional Engklek masuk ke Indonesia melalui Belanda saat menjajah Indonesia. Dipercaya penjajah membawa permainan Engklek ke Indonesia saat itu. Permainan Engklek bisa ditemukan di seluruh Indonesia.⁷⁴ Permainan Engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini ada di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa.⁷⁵ Aturan permainan Sonlah/Sondah merupakan permainan yang mengharuskan setiap pemainnya melakukan koordinasi gerak secara keseluruhan.⁷⁶

Berbagai nama yang dimiliki oleh permainan ini menandakan bahwa permainan engklek ini begitu populer dan digemari oleh anak-anak di seluruh wilayah di Indonesia. Permainan sederhana yang mudah dimainkan oleh anak-anak pada masa lalu dan diwariskan hingga saat ini, keberadaannya menjadi salah satu kekayaan dalam permainan tradisional nusantara.

1. Berikut nama-nama lain dari permainan Enklek dan macam-macam bentuk atau bidang permainannya yang tersebar diseluruh wilayah di Indonesia:⁷⁷

Tabel II.3. Sebutan Permainan Engklek Berdasarkan Daerah

No	Daerah	Sebutan
1.	Malang, Lombok, Bali	Dengkling
2.	Kediri, Madiun, Bojonegoro	Engklek
3.	Kediri	Gejlek
4.	Berau (Kalimantan Timur)	Picis
5.	Nganjuk	Gedrik
6.	Bajarmasin	Inting
7.	Barabai (Kalimantan Selatan)	Balagam
8.	Pamekasan Madura	Bisek
9.	Martapura (Kalimantan Selatan)	Angkreng

⁷³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press, 2016, hal.112.

⁷⁴ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group, 2012, hal. 51.

⁷⁵ Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*,... hal. 10.

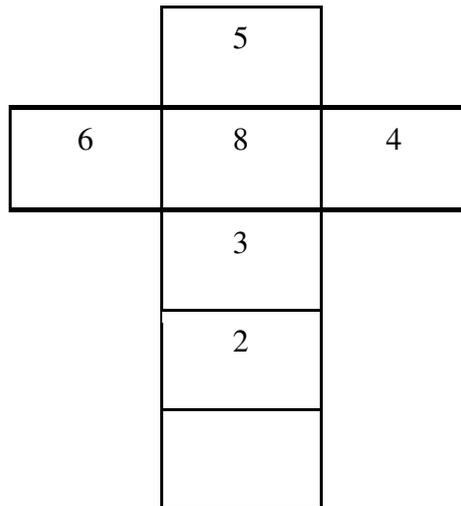
⁷⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, hal. 91.

⁷⁷ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017, hal. 73.

10.	Sumbawa (NTB)	Tekenjil
11.	Lamongan	Gobak
12.	Kalimantan	Asinan/Gala-Asin
13.	Jakarta	Coklak
14.	Yogyakarta	Ingkling
15.	Gersik	Aba'an
16.	Bengkulu	Sefanggau
17.	Nusa Tenggara Timur	Siki Doka
18.	Flores	Kesegek
19.	Jawa Tengah	Angklik
20.	Bayuwangi	Odik
21.	Gresik	Ebrekan
22.	Lamongan	Bak-Baan Engkle
23.	Lumajang	Bendang
24.	Gorontalo	Tengge-Tengge
25.	Bangka	Cangkling
26.	Palembang	Lempar Batu
27.	Palembang	Taplak
28.	Blora, Cepu (Jawa Tengah)	Engkle Bulet
29.	Riau	Dampu
30.	Aceh	Kucing Seribu
31.	Bandung	Sondah
32.	Betawi	Deprok
33.	Marauke	Gili-gili
34.	Bayuwangi	Gedrik
35.	Lumajang	Bandang
36.	Pacitan	Engkleng
37.	Mojokerto	Sonda
38.	Jawa Barat	Tepok Gunung
39.	Intingan dari Sampit	Inting

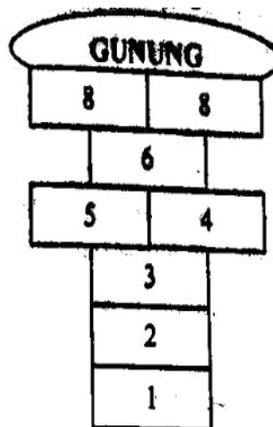
2. Macam-macam nama bidang permainan engklek adalah sebagai berikut:

- a. Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan



Gambar II.1. Engklek Kupingan
Sumber Iswinarti 2017

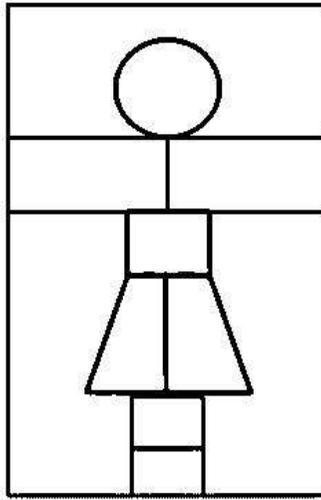
- b. Engklek bentuk gunung-gunungan



Gambar II.2. Engklek Gunung⁷⁸
Sumber Irwan P. Ratu Bangsawan 2019

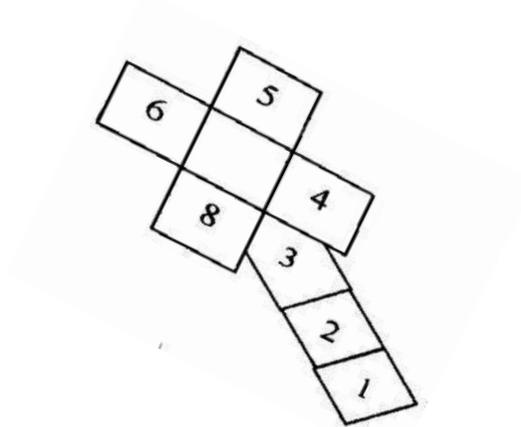
⁷⁸ Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin*, 2019, hal. 52.

d. Engklek Orang



Gambar II.3. Engklek Orang⁷⁹
Sumber Wiwik Lestari 2017

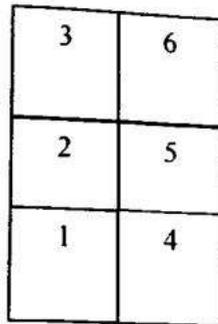
e. Engklek bentuk palang merah



Gambar II.4. Engklek Palang Merah
Sumber Iswinarti 2017

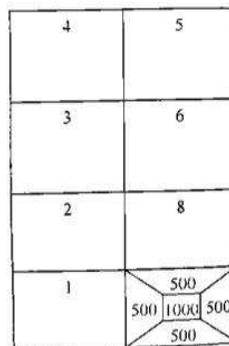
⁷⁹ Wiwik Lestari , Nurdiana Siregar, “Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Hamparan Perak”, dalam *Jurnal SEJ* Vol. 7 No.3, 2017, hal. 307.

f. Engklek bentuk sorok



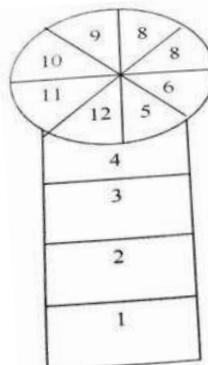
Gambar II.5. Engklek Sorok
Sumber Iswinarti 2017

g. Engklek bentuk sorok (variasi lain)



Gambar II.6. Engklek Sorok (Variasi Lain)
Sumber Iswinarti 2017

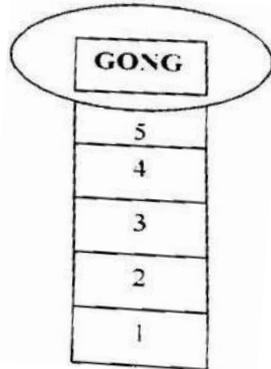
h. Engklek Bulet Payung



Gambar II.7. Engklek Bulet Payung

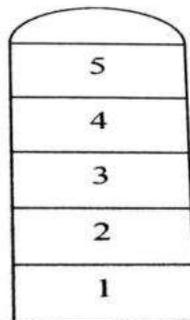
Sumber Iswinarti 2017

- i. Engklek bentuk orang-orangan



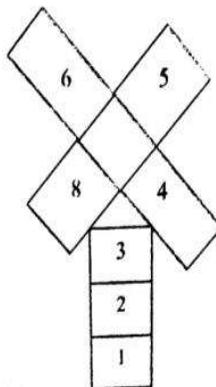
Gambar II.8. Engklek Orang-orangan
Sumber Iswinarti 2017

- j. Engklek bentuk Pa'a



Gambar II.9. Engklek Pa'a
Sumber Iswinarti 2017

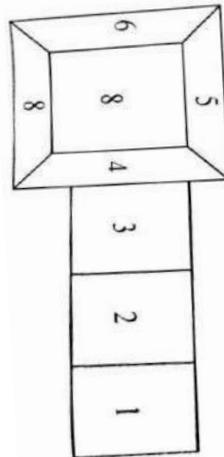
- k. Engklek bentuk baling-baling



Gambar II.10. Engklek Baling-Baling

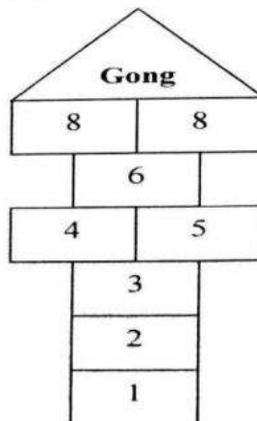
Sumber Iswinarti 2017

1. Engklek bentuk TV



Gambar II.11. Engklek TV
Sumber Iswinarti 2017

m. Engklek Bentuk Menara



Gambar II.12. Engklek Menara
Sumber Iswinarti 2017

Cara permainan engklek bentuk Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan, Engklek bentuk gunung-gunungan, Engklek Orang, Engklek bentuk palang merah, Engklek bentuk palang merah, Engklek bentuk sorok, Engklek bentuk sorok (variasi lain), Engklek Bulet Payung, Engklek bentuk orang-orangan, Engklek bentuk Pa'a, Engklek bentuk baling-baling, Engklek bentuk TV dan menara ini menyesuaikan kotak-kotak pada setiap permainannya, aturannya hampir semua sama, berikut penjelasannya:

- a. Permainan dimulai dengan melompati kotak no 1 atau bisa disebut undak-undakan, kemudian setelah melompat naik ke kotak berikutnya atau tangga 2, 3 yaitu dengan mengangkat satu kaki yaitu kaki kanan.
- b. Pemain melanjutkan permainan dengan menggunakan kedua kaki membuka kedua kaki kemudian diletakkan pada kotak ke 4 dan ke 5.
- c. Kemudian dilanjutkan dengan mengangkat satu kaki kiri menuju kotak 6 setelah itu kotak ke 8 dan 8 sama seperti pada kotak 4 dan 5. (sesuai angka pada kotak permainan)
- d. Setelah itu pemain membalikkan badan lalu kembali ke bawah dengan cara yang sama seperti di atas tetapi setelah sampai kotak no 2 pemain berhenti sebentar untuk mengambil beling/gacu
- e. Setelah mengambil beling kotak yang di tempati beling tersebut harus diinjak oleh pemain.
- f. Permainan dilanjutkan dengan melempar pada kotak no 2 dan melakukan permainan seperti yang dijelaskan sebelumnya. Saat melempar beling harus berurutan sesuai dengan nomor yang ada di kotak.
- g. Setelah sampai pada kotak ke 8 (sesuai angka pada kotak permainan) pemain melemparkan beling ke gunung. Lalu pemain mengambil beling itu dengan cara yang sama yaitu melompati sesuai dengan gambar desain gambar tersebut, lalu berjalan ke bawah lagi. Kemudian pemain melemparkan beling keluar arena yaitu di atas gunung.
- h. Pemain mengambil beling tersebut dengan cara melompat dengan cara yang sama seperti di atas dan ketika kotak no 8 dan 8 pemain melompat keluar dan menginjak beling tersebut sebelum mengambilnya.
- i. Setelah pemain mengambil beling tersebut maka pemain menaruh beling itu di atas punggung tangan boleh diontang-anting, boleh tidak. Berjalan lagi ke bawah dan gunung harus dilompati setelah itu berjalan sesuai dengan permainan.
- j. Permainan dilanjutkan dengan melakukan uncal atau membuat omah (rumah) dengan cara posisi badan membelakangi desain permainan dan beling ditaruh di atas tangan kanan kemudian dilemparkan ke arah ke belakang. Jika tepat pada kotak dan tidak terkena garis maka pemain berhak membuat rumah pada urutan yang pertama dan omah yang selanjutnya sesuai dengan urutan. Pembuatan rumah ini sampai pada gunung dan jika ada bantuan kotakan bisa juga dipakai sesuai dengan kesepakatan pemain.

Adapun pada saat ini banyak permainan engklek yang dibuat secara ulang digambarkan mengikuti tren atau kebutuhan dengan memberi warna dan merancang secara ulang di berbagai wadah seperti karpet sebagai bentuk penyesuaian masa kini namun bentuk rancang bangunnya tidak mengalami perubahan, kalau dahulu permainan engklek gambar rancang bangunnya digambarkan langsung di lantai atau di halaman rumah. Berikut contoh gambar permainan engklek masa kini :



Gambar II. 13 Engklek Modern
Sumber Google⁸⁰

Berbagai macam bentuk bidang permainan engklek yang telah dikemukakan Iswinarti dalam bukunya Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi, turut mempengaruhi peneliti dalam membuat konsep baru (inovasi) dalam permainan engklek.

L. Aturan dan Cara Bermain

Permainan yang diadakan bergantian. Pemain akan mengundi dengan cara suten atau hompimpa untuk pemain yang akan bermain. Pemain pertama melakukan lemparan gacu ke kotak pertama atau terdekat. Kemudian melakukan engklek, pada kotak yang terdapat gacu pemain

⁸⁰ https://www.google.com/search?q=gambar+permainan+engklek+modern&safe=strict&sxsrf=ALeKk00ky3EjaR3vX5Frq213SoCS9OJLsg:1601553134109&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=ZUqh-66rutrRwM%252CXGUjA_J-2ZzfM%252C_&vet=1&usg=AI4-kTTmufhVx2hwS8IAqQbi9K8TRpsA&sa=X&ved=2ahUKEwjd15atqpPsAhWFIEsFHWIMBs4Q9QF6BAGKECY#imgrc=ZUqh-66rutrRwM

tidak boleh diinjak-injak (harus melewatinya). Dan pemain yang bermain dengan lompat dilarang menyentuh dan membatasi kotak.⁸¹

Jumlah pemain bebas, biasanya 2 sampai 5 anak-anak dan permainan Engklek juga bisa dimainkan lebih dari satu anak dan juga bisa bermain secara berkelompok atau beregu. Biasanya untuk permainan dengan cara beregu akan dimainkan oleh dua tim, setiap tim ada beberapa anak oleh karena itu, memerlukan lapangan atau tempat yang luas.⁸²

1. Peraturan dalam permainan ini adalah:

- a. Kaki yang tidak boleh disentuh atau keluar dari garis yang telah ditentukan
- b. Dengan kaki satu dilekukan ke belakang dan kaki yang lain melakukan gerakan lompat pada kotak-kotak tertentu.
- c. Apabila membuang gacu (pecahan ubin/genting) tidak boleh terkena atau keluar dari garis yang telah dibuat.
- d. Bila ada gacu di dalam kotak pelaku dalam permainan tidak boleh menginjak kotaknya.
- e. Melempar gacu tidak boleh keluar dari kotak, lalu menggambarnya dengan sebuah tanda, sesuai pemilik rumahnya.
- f. Pemain yang sudah mempunyai kotak, maka apabila bermain pemain harus melangkah di kotaknya dan pemain tidak boleh melakukannya di lawan rumah engkle.
- g. Saat ontang ating, apabila gacu diletakkan di atas bahu, kepala dan kaki gacu tidak boleh jatuh.

2. Cara bermain sebagai berikut:

Engklek (Setatak) atau taplak meja gunung atau sudamanda adalah permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan engkol sangat bermanfaat bagi anak-anak, karena anak-anak dapat mempelajari kegiatan sosial, dan juga bermanfaat bagi kesehatan, karena permainan ini banyak berolahraga sehingga mengurangi peningkatan obesitas pada anak.

Pertama, kami bermain di lapangan atau di 8 kotak dan memainkan setengah lingkaran di atasnya. Kemudian, kami memberi nomor pada setiap kotak. Kemudian beri nomor pada gambar tersebut sebagai sembilan dalam bentuk setengah lingkaran, dan beri nomor pada bagian setengah lingkaran itu sebagai sepuluh. Permainan ini biasanya dimainkan oleh perempuan, tetapi laki-laki kadang-kadang datang untuk ikut serta. Setelah itu, jika jumlah pemain hanya dua orang mengajukan gugatan (suten) untuk menentukan siapa yang memainkan

⁸¹ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: prenadamedia Group, 2016, hal. 91.

⁸² Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Punlishing, 2013, hal. 46.

pertama. Tetapi jika lebih dari dua dapat dilakukan dengan hompimpa. Tapi kadang-kadang untuk menentukan siapa yang memainkan pertama adalah bagaimana membuang fragmen batu atau bentuk keramik gacoannya, tepat di kotak dan juga terjauh di angka dalam kotak. Yang paling dekat akan menerima perintah untuk bermain pertama dan selanjutnya di urutan terakhir. Kemudian, setelah pemain harus melompat dari satu kotak ke yang lain dengan satu kaki, dapat bertumpu pada kaki kanan atau kiri.⁸³

Jadi jika gacoannya sudah berada di puncak atau di nomor sembilan maka pemain harus mengambil jalan menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan tidak diperbolehkan untuk menyentuh kotak, jika tidak, maka dianggap pemain gagal dan harus diganti pemain lain. Lalu ada yang terakhir, jika pemain melempar gacoannya ke posisi 10 dan berhasil melakukannya dengan cara yang disebutkan sebelumnya, pemain berhak mendapatkan bintang. Pemain harus mempertimbangkan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan gacoannya ke tempat kesepuluh, lalu ia harus melompat dari urutan kedelapan ke kesepuluh, jadi ia harus melewati nomor sembilan alih-alih menginjak nomor sembilan. Disinilah anak-anak sering melakukan kesalahan. Padahal, hal ini juga berlaku untuk buncis yang dibuang dalam jumlah tertentu.

Permainan engkol ini sangat cocok untuk melatih otot kaki saat melompat, merupakan olah raga yang juga dapat melatih keakuratan dan prediktabilitas, melempar Gaugana ke kotak sasaran.

M. Manfaat Permainan Engklek

Banyak manfaat dari permainan engklek ini, manfaat yang diperoleh dari permainan engklek adalah:

1. Agar otot dan tulang anak kuat.⁸⁴
2. Kemampuan jasmani/fisik anak-anak untuk menjadi kuat, karena dalam permainan engklek ini mengharuskan anak untuk melompat-lompat.
3. Pertajam kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain atau mampu bersosialisasi dengan satuan.
4. Dapat mematuhi aturan permainan yang telah disepakati.
5. Pengembangan logika kecerdasan seorang anak, permainan engklek untuk anak-anak dapat merencanakan atau menghitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilalui.

⁸³ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017, hal. 73.

⁸⁴ Ety Indriati, *Kesulitan Bicara Dan Berbahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenada, 2011, hal. 86.

6. Anak-anak menjadi lebih kreatif. permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemain. Mereka menggunakan barang, benda atau tanaman yang ditemukan di sekitar para pemain. Mereka membuat menjadi alat yang lebih kreatif dari permainan.
7. Permainan tradisional engklek ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke yang lain. keseimbangan tubuh, stamina, energi dan daya tahan manajemen dan koordinasi anggota badan bergerak aktif kereta. Melatih Keterampilan motorik tangan anak, karena dalam permainan ini anak harus melempar kreweng.
8. Meningkatkan kesadaran tubuh anak (*body awareness*) melalui pemberian input rangsang raba, rangsang sendi, dan rangsang perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus dan konsentrasi. Kekurangoptimalan pada komponen ini menyebabkan anak hiperaktif atau justru malas-malasan, sensitif, serta emosi yang tidak stabil.
9. koordinasi mata dan tangan dilatih, dan kontrol gerakan.
10. Melatih kemampuan perencanaan gerak dan kemampuan dalam eksekusi gerakan sesuai dengan perubahan konsep main. Dalam hal ini, anak mampu menentukan bagaimana cara melompat, ke mana melompatnya, dan memprogram “aksi spasiotemporal” yang sesuai. Komponen ini melatih kemampuan pemahaman konsep, adaptasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
11. Melatih keseimbangan tubuh dan postural untuk menunjang kemampuan duduk tenang saat belajar.
12. Melatih kemampuan visual spasial dengan memperhatikan setiap bentuk, ruang, dan garis saat melompat.

N. Keterkaitan Permainan Engklek dengan Motorik Kasar

Keterampilan tanpa kontrol gerakan yang matang, keterampilan motorik anak tidak akan berkembang, jika latihan tidak cocok untuk latihan fisik yang tidak dilakukan, maka olahraga tidak akan menjadi yang terbaik. Orang tua, konsultan dan bahkan guru sendiri sering mengabaikan atau melupakan rencana pengembangan keterampilan motorik anak usia dini. Alasannya, mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Hal ini berdasarkan pandangan Sudijono bahwa pada masa kanak-kanak, prasekolah dan prasekolah perlu diperkenalkan dan dilatihkan gerak motorik besar melalui permainan agar anak dapat berolahraga dengan benar, dalam hal ini yang terpenting adalah pengaturan awal. Dapatkan keterampilan motorik efektif yang bersifat universal dan gunakan sebagai

dasar untuk mengembangkan keterampilan yang lebih spesifik.⁸⁵ Tentunya permainan engkol tradisional merupakan kegiatan menarik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperbaiki indikator yang terdapat dalam kurikulum Taman Kanak-kanak. Karena permainan anak tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar juga.

Kemampuan fisik yang harus dicapai dalam kurikulum Permen RI 58 2009 merupakan keterampilan motorik kasar, terutama kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh yang terkoordinasi untuk meningkatkan keseimbangan, fleksibilitas dan kelincahan yang dibutuhkan kegiatan yang menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Permainan engklek memiliki peran untuk melatih, keseimbangan pertama; keseimbangan dibagi menjadi dua kelompok: keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Dimana keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan postur tubuh, yaitu posisi statis selama gerakan diam di tempat, atau ketika bergerak (dinamis) untuk bergerak. Kedua, kelincahan dalam mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dalam bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan tubuh.⁸⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara keterampilan motorik kasar tradisional dan motorik kasar merupakan kegiatan yang membantu anak dalam mempelajari keterampilan motorik kasar. Jika aktivitas peserta didik lebih menarik, maka total keterampilan motorik anak akan meningkat. Jadi jelaslah bahwa permainan engkol tradisional berkaitan dengan keterampilan motorik. Selain bermain dapat mengembangkan aspek motorik anak sehingga pertumbuhan fisik menjadi maksimal.⁸⁷ Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Sofia Hartati permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu:⁸⁸

1. Untuk perkembangan kognitif

Ini adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk terhubung, mengevaluasi, dan mempertimbangkan satu atau lebih peristiwa. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang merepresentasikan seseorang dengan berbagai minat, terutama bagi orang yang sedang berpikir dan belajar.

⁸⁵ Bambang Sujiono, *et al.*, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT, 2005, hal. 113.

⁸⁶ Salma Rozana dan Ampun Bantali, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020, hal. 178.

⁸⁷ Mayke, S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo, hal. 7-9.

⁸⁸ Yuliani Nurani, Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009, hal. 4.

2. Untuk perkembangan sosial dan emosional

Proses sosial dan emosional anak usia dini merupakan proses belajar bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada, dan anak dapat mengontrol emosinya berdasarkan kemampuan mengenali dan mengekspresikan emosi tersebut. Emosi sosial anak secara bertahap terjadi melalui proses penguatan dan pembentukan.⁸⁹

3. Untuk perkembangan Bahasa

Pengembangan bahasa memungkinkan anak belajar memahami dan mengontrol dirisendiri. Ketika anak belajar berbicara, secara tidak disengaja mereka mengembangkan pengetahuan tentang sistem fonologi, sintaksis, semantik dan sistem pragmatik.⁹⁰

4. Untuk perkembangan fisik (jasmani)

Pertumbuhan fisik peserta didik adalah perubahan fisiologis yang progresif dan terus menerus dan berlangsung untuk jangka waktu tertentu.⁹¹

5. Untuk perkembangan pengenalan huruf (*literacy*)

Untuk mengembangkan keterampilan membaca pada anak-anak, guru harus mampu membuat media dalam bentuk mainan yang anak-anak memotivasi untuk belajar. Media yang digunakan bervariasi sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan lelah belajar.

O. Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Stimulasi pada motorik kasar anak usia dini sangat perlu dilakukan hal ini terkait dengan masa tersebut adalah masa perkembangan dan pertumbuhan. Bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pembangunan landasan tumbuh kembang fisik (koordinasi motorik halus dan umum), kecerdasan (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), emosi sosial (sikap, perilaku, dan agama), dan landasan. Berkomunikasi berdasarkan keunikan dan tahap perkembangan pengalaman anak.⁹²

⁸⁹ Nurjannah, "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan", dalam *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol. 14, No. 1, Juni 2017, hal. 52.

⁹⁰ Enny Zubaidah, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah", dalam *Cakrawala Pendidikan*, November 2004, Th. XXIII. No. 3, hal. 460.

⁹¹ Samio, "Aspek – Aspek Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik", dalam *Best Journal Biology Education Science & Thecnology*, Vol. 1 No. 02 Tahun 2018, hal. 36 – 43.

⁹² Ahmad Zain Sarnoto, "Aspek Kemanusiaan Dalam Pembelajaran Humanistik Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PROFESI Volume 6 No. 1 Tahun 2017*, hal. 110.

Keterampilan Melalui proses pelatihan, keterampilan motorik anak dapat ditingkatkan. Guru dapat membuat berbagai program stimulasi untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Keterampilan motorik pada anak bervariasi karena berbagai faktor, termasuk faktor peluang dari stimulus yang diterima. Anak-anak yang memiliki kesempatan untuk berolahraga dan mendapat dukungan yang tepat pasti memiliki kemampuan yang lebih baik daripada anak-anak yang tidak mendapatkan dua hal ini.⁹³ Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme Jhon B. Watson. Sifat behaviorisme ini mengusulkan teori respons stimulus di mana stimulus yang diberikan kepada seseorang terkait langsung dengan respons tertentu. Ini adalah premis mendasar dalam mempelajari gerakan motorik dasar. Ketika seorang anak mempelajari gerakan tertentu, koneksi stimulus-respons terjadi pada saat ini. Proses penautan ini dipahami untuk menciptakan ikatan antara respons terhadap rangsangan yang tidak terjadi secara otomatis. Koneksi yang terjadi adalah hasil dari pelatihan atau proses pembelajaran individu. Stimulus yang terkait dengan respons yang melibatkan gerakan tubuh dikenal sebagai ikatan motorik.⁹⁴

Salah satu aspek yang harus dibangun anak dalam pembangunan motoriknya secara keseluruhan adalah kemampuan melompat. Anak-anak harus mengembangkan rencana latihan, mengoordinasikan kemampuan atletik mereka, dan menjaga keseimbangan untuk melakukan aktivitas lompat. Perencanaan membutuhkan kemampuan otak untuk merencanakan dan melaksanakan latihan dalam bentuk latihan yang terkoordinasi. Kemampuan perencanaan gerak merangsang otak untuk konsentrasi. Hal yang berbeda akan terjadi jika anak tidak memiliki perencanaan gerak. Anak-anak akan bermasalah dalam keseimbangan. Anak akan kesulitan berkonsentrasi. Contoh kegiatan perencanaan adalah gerakan ketika anak-anak ingin melompat tali. Anak harus sudah memiliki rencana jika anak akan melompat atau mendaratkan satu kaki atau dua kaki.⁹⁵ Untuk perkembangan motorik dan pertumbuhan otot tubuh membutuhkan stimulasi diarahkan bermain, latihan atau olahraga secara teratur. Anak-anak perlu diperkenalkan kepada olahraga sedini mungkin, karena olahraga tidak hanya bentuk fisik anak tetapi juga mental agar anak tumbuh dengan baik. Latihan baik untuk anak karena memiliki nilai bermain. Misalnya, latihan untuk balita adalah balet/melempar bola, melompat; lompat/tali bermain "dengkleng/ engklek", mengendarai sepeda

⁹³ Papalia, *et al.*, *Perkembangan Manusia Edisi Kesepuluh*, Terjemahan oleh Brian Marswendy. Jakarta: Penerbit salemba Humanika, 2009, hal. 327.

⁹⁴ Rusli Lutan, *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori, dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989, hal. 122-124.

⁹⁵ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013, hal. 63-64.

roda tiga, dll. Yang harus dijaga adalah kemungkinan cedera pada anak ketika bermain atau melakukan kegiatan.⁹⁶

Stimulus adalah rangsangan dari lingkungan luar anak tunggal. Stimulasi sangat penting untuk perkembangan anak. Anak-anak yang secara langsung dirangsang berkembang lebih cepat daripada anak-anak yang tidak dirangsang.⁹⁷ Hurlock mengemukakan bahwa ada pengaruh tertentu dari perkembangan motorik pada konstelasi perkembangan individu, yaitu:⁹⁸

1. Anak-anak dapat bermain dan merasakan perasaan bahagia berkat keterampilan motorik mereka. Misalnya, anak-anak akan puas dengan kegiatan melempar dan menangkap bola.
2. Berkat keterampilan motoriknya, anak-anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain dan melakukan berbagai hal sendiri. Ini akan memperkuat kemandirian dan kepercayaan diri anak.
3. Melalui perkembangan motorik, akan lebih mudah bagi anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan siswa kelas awal sekolah dasar telah dilatih keterampilan berjalan kaki.
4. Anak-anak dengan keterampilan motorik yang berkembang dengan baik akan lebih mudah bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Teori Piaget tentang tingkat perkembangan kognitif anak-anak juga menjelaskan pentingnya keterampilan motorik bagi anak kecil. Anak-anak membutuhkan skema untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara normal. Ketika anak memiliki kesempatan untuk aktif mengeksplorasi lingkungannya, perkembangan normal akan terjadi.

Stimulasi artinya membangkitkan kekuatan atau kemampuan yang sudah ada pada diri anak. Stimulasi bukanlah suatu paksaan dan tidak memasukkan target kemampuan tertentu (bukan bagian dari pusat guru) sebagai indikator keberhasilan. Stimulasi memiliki padanan dalam konsepnya mendorong dan merangsang.⁹⁹ Stimuli merupakan rangsangan eksternal dari anak yang sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Anak-anak yang secara langsung dirangsang tumbuh lebih cepat dibanding anak-anak yang tidak dirangsang.

Stimulasi yang digunakan untuk capaian perkembangan anak usia dini pada motorik kasar dilakukan dengan media permainan yang dimainkan dengan cara melompat, engklek dan melempar sehingga melalui inovasi permainan engklek dan dadu manfaatnya dapat dirasakan oleh anak, guru

⁹⁶ Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, Cetakan I, Jakarta : EGC, 1995, hal. 106.

⁹⁷ Soetjiningsih, *Tumbuh Kembang Anak*, Cetakan II, Jakarta : EGC, 2002, hal. 136.

⁹⁸ Mirroh Fikriyati, *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013, hal. 26-27.

⁹⁹ Takdiratun Musfiroh, *Menumbuhkembangkan baca tulis anak usia dini*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009, hal. 11.

dan orang tua. Stimulasi mutlak diperlukan bagi proses tumbuh kembang anak dan pemberian stimulasi akan bermanfaat kalau sesuai dengan kebutuhan anak pada saat itu. Tidak ada gunanya menstimulasi berlebihan tanpa mengikuti waktu yang ditentukan. Oleh karena itu, stimulator harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dari titik ini, terlihat jelas bahwa rangsangan dan kebutuhan anak diperlukan sebagai dasar pemilihan strategi yang efektif untuk membantu anak tumbuh. Kebutuhan akan stimulasi sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dalam mencapai tumbuh kembang yang optimal. Stimulasi ini dapat berupa latihan atau permainan. Oleh karena itu, stimulasi dapat dikaitkan dengan stimulasi eksternal dan dorongan dari seorang anak tunggal, dan bentuk latihan yang meningkatkan kecerdasan anak dapat diadopsi.¹⁰⁰

Salah satu cara untuk merangsang perkembangan motorik anak secara keseluruhan adalah melalui kegiatan permainan luar ruangan. Sekolah bisa menyediakan alat permainan dapat melatih motorik anak. Untuk sekolah dengan ruang bermain yang terbatas, kemudian guru dapat menggunakan ruangan yang ada di sekolah tersebut. Guru membuat permainan sederhana yang dapat dibuat untuk melatih keterampilan motorik umum anak.

1. Macam-macam stimulasi secara umum

a. Stimulus Respon

Respon terhadap stimulus adalah prinsip belajar sederhana yang menghasilkan respon terhadap stimulus tertentu. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa ada keterkaitan antara pesan di media dan reaksi khalayak. Antara lain elemen utama dari respon stimulus:¹⁰¹

1) Stimulus, (b). Pesan dan (c). Efek (Respons).

Pernyataan dasar yang dapat dilihat dari stimulus respon adalah bahwa segala bentuk informasi, baik verbal maupun nonverbal, dapat menimbulkan respon. Jika kualitas stimulus yang diberikan baik maka akan sangat mempengaruhi respon yang dihasilkan, dan individu dalam komunikasi juga akan mempengaruhi produksi respon tersebut. Stimulus yang diberikan kepada peserta dapat diterima atau ditolak. Perhatian komunikator akan mempengaruhi proses komunikasi. Komunikator memahami bahwa ini adalah proses komunikasi

¹⁰⁰ Narendra, *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*, Jakarta : PT Sagung Seto, 2002, hal. 121.

¹⁰¹ Hidjanto Djamil, Andi Fachrudin, *Dasar-Dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi* ,Jakarta: Kencana,2011, hal. 69.

selanjutnya, setelah proses komunikasi dan penerimaan, orang sedih untuk mengubah sikapnya.¹⁰²

2) *Transfer of stimulus control*

Stimulus untuk meningkatkan perilaku meminta izin sebelum menggunakan mainan orang lain tanpa bimbingan pada anak usia dini.¹⁰³

3) Stimulus Psikososial

Percaya bahwa hal utama tumbuh kembang anak adalah interaksi diri dengan lingkungan sekitarnya, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling langsung. Peristiwa lingkungan sosial atau psikologis yang berasal dari luar diri atau anak dan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Dapat disimpulkan bahwa stimulasi psikososial merupakan stimulasi dari kejadian lingkungan sosial atau psikologis yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang diri sendiri atau anak..¹⁰⁴

b. Stimulasi Pada Anak

Stimulasi mencakup berbagai kegiatan untuk merangsang perkembangan anak, seperti olah raga, berbicara, berpikir, kecerdasan dan sosialisasi.¹⁰⁵ Ada beberapa stimulasi pada anak, antara lain :

1) Stimulasi Verbal

Stimulasi lisan selama periode pertumbuhan awal dan pengembangan sangat penting bagi perkembangan bahasa anak-anak. Karena kualitas dan kuantitas vokalisasi anak dapat ditingkatkan dengan stimulasi verbal dan anak-anak belajar untuk meniru kata-kata yang didengarnya.

2) Stimulasi Visual

Rangsangan visual pada awal perkembangan anak adalah penting karena stimulasi dini dapat menyebabkan kualitas ekspresif apa yang dilihat/diketahui, misalnya, mengangkat alis, membuka mulut dan matanya, sebagai ungkapan takjub.

¹⁰² Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: Citra Aditya, 2003, hal. 255.

¹⁰³ Wenny Aidina, Luh Surini Yulia Savitri, "Penerapan Teknik Prompting Dan Transfer Of Stimulus Control Untuk Meningkatkan Perilaku Meminta Izin Pada Anak Usia Dini", dalam *Seurune, Jurnal Psikologi Unsyiah*, Vol. 1, No. 2, Juli 2018, hal. 41.

¹⁰⁴ Dhita Armitasari, "Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah", dalam *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia, JPKI*, Volume 4 no. 1, 2018, hal. 33.

¹⁰⁵ Suherman, *Buku Saku Perkembangan Anak*, Jakarta: EGC, 2000, hal. 23.

3) Stimulasi auditif

Merangsang pendengaran penting untuk perkembangan anak-anak yang dapat membedakan suara yang berbeda. Jika di daerah tersebut yang bising untuk mendengar suara membingungkan maka anak akan mengalami kesulitan membedakan suara yang berbeda.

4) Stimulasi Taktil

Stimulasi taktil penting bagi pengembangan beberapa sentuhan yang membedakan. Kurangnya rangsangan taktil dapat menyebabkan perilaku menyimpang, sosial, emosional dan motor.¹⁰⁶

c. Prinsip-prinsip mendorong pengembangan anak

Ada beberapa prinsip yang harus diambil dalam pemberian akun merangsang perkembangan pada anak antara lain:

- 1) Stimulasi dilakukan atas dasar cinta dan kasih sayang.
Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru perilaku yang paling dekat dengan mereka.
- 2) Berikan stimulasi sesuai kelompok umur.
Kembali ajak anak bermain, menyanyi, mudah berubah, menarik, tanpa dan tanpa paksaan, sehingga menginspirasi kreativitas.
- 3) Membuat stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan dengan tepat anak usia, empat aspek kemampuan dasar anak.
- 4) Gunakan alat/permainan yang sederhana, aman, dan ada sekitar anak-anak.
- 5) Memberikan kesempatan yang sama bagi anak laki-laki dan perempuan.
- 6) Anak-anak selalu diberikan apresiasi, jika perlu dihargai untuk keberhasilan mereka.

Jadi, tujuan dari stimulasi terhadap anak usia dini ini adalah untuk membantu proses tumbuh kembang dari berbagai aspek, terutama pada penelitian ini, perkembangan motorik dan kognitif anak. Stimulasi juga harus memperhatikan pada setiap kebutuhan atau keunikan tahapan perkembangan anak usia dini, sehingga arah tujuan dari pendidikan anak usia dini dapat tercapai, Akhmad Shunhaji menuliskan:

Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan

¹⁰⁶ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta: Kencana, 2015, hal. 118.

komunikasi. Jenjang pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹⁰⁷

Terkait hal tersebut mengingatkan pendidik agar memiliki rasa tanggung jawab yang besar sehingga memberikan stimulasi-stimulasi kepada peserta didik dengan baik.

¹⁰⁷ Akhmad Shunhaji, Nur Fadiyah, “Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini.”, dalam *Alim Journal of Islamic Education*, volume 2, 2020, hal. 4.

BAB III

PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI INOVASI PERMAINAN ENGGLEK DAN DADU

A. Hakikat Kognitif

Kognitif merupakan aspek perkembangan yang sangat penting dan menjadi salah satu tolak ukur dalam penilaian perkembangan. Sutiah menuliskan: "Kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional."¹ Pengetahuan menurut Islam merupakan kerja sama antara dimensi-dimensi manusia, membagikan kognitif ke dalam: a) Kognitif *Rohaniyah*, b) Kognitif *Nafsiyah* dan c) Kognitif *Jismiyah*. Kognitif *Nafsiyah* terdiri dari Kognitif *Qalbu*, Kognitif Akal (*Aqliyah*) dan Kognitif *Naluriyah*.²

1. Kognitif *Rohaniyah*

Bersumber dari dimensi roh dan dimensi fitrah. Kognitif bersumber dari dimensi fitrah menghasilkan pengetahuan, kesadaran dan pengalaman yang bersifat transedental dan eskatologis yaitu kesadaran keagamaan dan keimanan. Pengetahuan ini dijelaskan dalam surat Al A'rāf ayat 172 :

¹ Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016, hal. 65.

² Armawati Arbi, *Komunikasi Intrapribadi Integrasi Komunikasi Spiritual, Komunikasi Islam dan Komunikasi Lingkungan*, Jakarta: Kencana, 2019, hal. 206.

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ
 أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ قَالُوا بَلَىٰ شَهِدْنَا أَنْ تَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا
 غَافِلِينَ ﴿١٧٢﴾

"Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu mengeluarkan dari sulbi (tulang belakang) anak cucu Adam keturunan mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap roh mereka (seraya berfirman), "Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab, "Betul (Engkau Tuhan kami), kami bersaksi." (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari Kiamat kamu tidak mengatakan, "Sesungguhnya ketika itu kami lengah terhadap ini." (Al A'rāf /7:172)

Berdasarkan ayat Al Quran yang telah tersebut di atas, bahwa dalam tafsirnya Ibnu Katsir berkata:

Melalui ayat ini (QS al-A'rāf ayat 172) Allah mengabarkan bahwa Dia telah mengeluarkan anak cucu Adam dari sulbi mereka, untuk menyaksikan atas diri mereka sendiri bahwa Allah-lah Tuhan mereka yang menguasai mereka, dan tidak ada Tuhan melainkan Dia. Dan pada dua Shahih Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah r.a. bersabda Rasulullah saw. Yang artinya: "Tiap-tiap anak yang dilahirkan di dalam fitrah". Lebih jauh Ibnu Katsir menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kesaksian atas dirinya sendiri kepada Tuhan ialah penciptaan mereka atas fitrah tauhid. Yaitu Allah mengambil kesaksian atas jiwa mereka. Maksudnya, Tuhan bertanya kepada jiwa-jiwa manusia yang kemudian manusia menjawabnya.³

Menurut Al-Razi dalam tafsirnya Mafatih-al-Ghaib, bahwa perjanjian itu hanya diperuntukkan kepada orang-orang yang berakal. Di dalam tafsir Jalala'in, mufassir berpendapat bahwa kesaksian manusia kepada Tuhan dimulai ketika manusia dikeluarkan dari sulbi anak cucu Adam dengan disertai dalil-dalil ketuhanan dan anugerah akal pikiran. Jadi, akal manusia sesungguhnya apabila mampu dimaksimalkan dengan baik, akan mampu memahami keesaan Tuhan melalui bukti-bukti ketuhanan di alam semesta. Berbeda dengan pendapat Muhammad ibn al-Zamakhshari yang lebih memahami ayat kesaksian itu sebagai kejadian metaforis/tamtsil. Dalam tafsir al-Kasasyaf dinyatakan bahwa tamtsil dalam ayat Al-Araf 172 itu

³ Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, terjemah *Tafsir Ibnu Katsir jilid 3*. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2008, hal. 606.

mengandung makna manusia mempunyai daya upaya dan kemampuan untuk mengetahui keesaan Allah melalui akal mereka, sehingga manusia mampu membedakan mana yang baik dan buruk, serta benar dan salah melalui tanda-tanda yang ada di dunia ini.⁴

2. Kognitif *Jismiyah*

Kecerdasan yang mengacu pada aspek *Jismiyah* adalah keseluruhan organ fisik biologis, sistem sel, kelenjar, dan sistem saraf.⁵

3. Kognitif *Nafsiyah*

Merupakan kognitif emosional adalah keseluruhan kualitas insaniah yang khas milik manusia, berupa pikiran, perasaan, dan kemauan.

- a. Kognitif *Qalbu* bukan hanya menuju kepada benar-salah. Kognitif ini mengenali baik-buruk, sopan-santun, pantas-tidak pantas, karakter orang ini sudah mencapai puncak kesabaran, memaafkan orang lain dan menyadari kesalahannya, seperti tanda-tanda orang yang saleh surat Ali Imran ayat 133-135 :

وَسَارِعُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمَاوَاتُ وَالْأَرْضُ ۗ أُعِدَّتْ
لِلْمُتَّقِينَ ﴿١٣٣﴾ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاظِمِينَ الْغَيْظَ
وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿١٣٤﴾ وَالَّذِينَ إِذَا فَعَلُوا فَاحِشَةً
أَوْ ظَلَمُوا أَنفُسَهُمْ ذَكَرُوا اللَّهَ فَاسْتَغْفَرُوا لِذُنُوبِهِمْ وَمَنْ يَغْفِرِ اللَّهُ
إِلَّا اللَّهُ ۗ وَلَمْ يُصِرُّوا عَلَىٰ مَا فَعَلُوا وَهُمْ يَعْلَمُونَ ﴿١٣٥﴾

“Dan bersegeralah kamu mencari ampunan dari Tuhanmu dan mendapatkan surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan bagi orang-orang yang bertakwa, (133) (yaitu) orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang yang berbuat kebaikan, (134) dan (juga) orang-orang yang apabila mengerjakan perbuatan keji atau menzalimi diri sendiri, (segera) mengingat Allah, lalu memohon ampunan atas dosa-dosanya, dan siapa (lagi) yang dapat mengampuni dosa-dosa selain Allah? Dan mereka tidak

⁴ Muhammad Ibn Umar al-Zamakhshari, *Tafsir al-Kasysyaf, juz II*, Beirut: Dar al-Fikr, t.thp. hal. 129.

⁵ Raikhan, “Paradigma Pengetahuan Barat Dan Islam (Analisis Kritis Pemikiran Teori Belajar Dalam Perspektif Psikologi Islam)” dalam *Jurnal Madina: Studi Islam*, Volume 1 Nomor 1 Juni 2014, hal. 55.

meneruskan perbuatan dosa itu, sedang mereka mengetahui.”(135)
(Ali Imran/3:133-135)

- b. Kognitif *Aqliah* memiliki daya yang mampu meliputi persepsi dalam, seperti memikirkan, mencari makna dibalik teks, memperhatikan dengan cermat, merenung, meneliti melalui eksperimen dari observasi. Ia mampu mengolah informasi menjadi pengetahuan.
- c. Kognitif *Naluriyah* adalah daya bersumber pada fungsi-fungsi alat indra. Alat indra memiliki daya-daya.⁶

Kognitif sering identik dengan intelektual karena proses ini banyak terkait dengan berbagai konsep yang telah dimiliki oleh anak dan sehubungan dengan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Faktor kognitif memiliki peranan penting bagi keberhasilan siswa untuk belajar, karena sebagian besar kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan memori dan berpikir. Memahami perkembangan kognitif anak-anak tidak dapat dipisahkan dari tokoh-tokoh terkemuka Jean Piaget. Menurut Piaget dalam Djaali kognitif adalah proses bertahap berpikir adalah kegiatan dan fungsi intelektual, yaitu dari konkret dengan proses pemikiran abstrak.⁷ Berarti pengembangan kapasitas mental memberikan kemampuan yang sebelumnya tidak pernah ada.

Islam sangat memperhatikan kognitif seseorang. Hal ini terlihat dari banyaknya ayat Al-Qur'an dan Hadis, yang menjelaskan pentingnya mencari pengetahuan dan penalaran untuk memahami fenomena alam semesta yang menunjukkan kebesaran Allah. Allah menuliskan: “Ayat-ayat Quran diturunkan pertama telah menyebutkan pentingnya proses belajar, yakni:”⁸

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemunrah. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya. (Al-Alaq/ 96:1-5)

⁶ Baharudin, *Paradigma Psikologi Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004, hal. 265.

⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013, hal. 101.

⁸ Aliah B. Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hal. 125.

Dalam tafsir Al-Misbah QS. Al-‘Alaq (96): 1-5 terdapat beberapa nilai pendidikan Islam, di antaranya yaitu: nilai pendidikan Islam dalam QS. Al-‘Alaq (96): 1-5 terkait dengan nilai pendidikan akidah, syari’ah dan akhlak. Nilai pendidikan akidah terdapat pada ayat 1-3 yang memiliki arti penafsiran yang bernilai pendidikan akidah yang mengajarkan kepada umat manusia untuk membaca dengan menyebut nama Allah SWT. Yang Maha Pencipta dan Pemurah. Nilai pendidikan syari’ah (ibadah gairu mahdah) terdapat pada ayat kedua tentang penciptaan manusia yang berasal dari ‘alaq (segumpal darah) yang memiliki arti bergantung dengan yang lain. Nilai pendidikan akhlak tersurat pada ayat ke 1-2, yaitu perilaku ikhlas, sosial dan juga optimis yang tersirat pada ayat ke 3-5. Hal ini sesuai dengan data,⁹ bahwa terdapat nilai akidah dan akhlak nabi Muhammad saw. yang menjadi suritauladan yang baik.

Selain itu juga terdapat nilai pendidikan akal pada ayat ke 1-5, bahwa membaca itu tidak harus dari bacaan tertulis saja. Nilai pendidikan akal yaitu ilmu yang terdapat di pikiran, lisan, serta tulisan sebagai pengaplikasian dari apa yang telah dipikirkan lisan maupun yang masih dalam angan-angan.¹⁰ Bahwa orang yang berakal akan ditinggikan derajatnya dan menjadi mulia karena ilmu yang difikirkan sehingga menjadi paham dengan cara mengamalkannya.

Dari penjelasan ayat di atas, Islam mengajarkan pentingnya mengendalikan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan pengetahuan memungkinkan orang Muslim memiliki resistensi yang tinggi dalam peradaban.

Setiap unsur dari jiwa tersebut di atas memiliki sifat dasar dan kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan wilayah masing-masing, sebagaimana yang dituliskan oleh Baharuddin dengan rincian sebagai berikut:¹¹

Tabel III.1. Klasifikasi Dimensi Jiwa Sifat Dasar dan Kebutuhan Dasar pada Manusia

DIMENSI JIWA	SIFAT DASAR	KEBUTUHAN DASAR
Fitrah	Suci/Quds	Keyakinan agama
Ruh	Spiritual	Aktualisasi potensi
Qalb	Emosional	Cinta dan Kasih sayang
Aql	Rasional	Rasional, Rasa ingin tahu

⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an Juz ‘amma*, Jakarta: Lentera Hati, 2003, hal. 392-402.

¹⁰ Ibnu Katsir, *Tafsir Juz ‘Amma* diterjemahkan oleh Farizal Tirmizi (Jakarta: Pustaka Azzam, 2002, hal. 272-275.

¹¹ Baharuddin, *Paradigma Psikologi Islam, ...,* hal. 224.

Nafsu	Kehidupan, biologis	Keamanan
Jism	Keragaan, fisik-biologis	Biologis

Tugas tidak dapat dipisahkan bagaimana orang menerima dan memberikan informasi dan cara belajar adalah perkembangan kognitif bagaimana manusia, bagaimana informasi pemrosesan dan cara meningkatkan kecerdasan. Istilah ini berasal dari *cognitive* yang berarti pengetahuan, perkataan surat-menyurat, mengetahui dimaksudkan. Dalam arti kata yang luas, kognisi adalah pemerolehan, penstrukturan dan penggunaan pengetahuan. bisa kognitif juga diartikan dengan belajar atau kemampuan atau kecerdasan berpikir adalah kemampuan untuk belajar keterampilan baru dan konsep, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan, serta keterampilan dalam penggunaan memori dan masalah sederhana resolusi. Sejalan dengan pendapat yang Maslihah sampaikan bahwa didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu.

Hal ini dimengerti bahwa menunjukkan kemampuan untuk mengerti kejadian, informasi tentang sesuatu dan memiliki gagasan yang jelas pada subjek. Pada pendidikan Anak Usia Dini pembelajaran disajikan bukan seperti tingka sekolah dasar, pembelajaran di taman kanak-kanak mengacu pada pemahaman konsep tentang sesuatu, sehingga menjadi bekal dalam memahami sesuatu, terkait hal ini Khadijah menuliskan: “Perkembangan kognitif itu sendiri mengacu pada kemampuan anak untuk memahami sesuatu.”¹² Kognisi adalah termasuk aspek struktural kecerdasan yang digunakan untuk memahami sesuatu. Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan berpikir dan cara kerja kegiatan berpikir. Sumber terbesar pengetahuan yang diterima anak-anak selain lingkungan keluarga adalah lingkungan sekolah, kegiatan apapun akan mereka terima sebagai suatu pengalaman yang memiliki nilai yang berharga, Rosamala Dewi menuliskan: “Faktor kognitif berperan penting dalam keberhasilan belajar anak, karena sebagian besar aktivitas selalu berkaitan dengan memori atau masalah berpikir.”¹³

Kemampuan daya pikir juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang terjadi secara internal di dalam sistem saraf pusat pada manusia berpikir.¹⁴ Kemampuan kognitif adalah Keterampilan berpikir

¹² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016, hal. 31.

¹³ Rosamala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hal. 23.

¹⁴ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006, hal. 18.

anak lebih kompleks, mampu bernalar dan memecahkan masalah.¹⁵ Gagne berkata: "Kemampuan daya pikir adalah proses yang terjadi di dalam sistem saraf pusat ketika manusia berpikir. Pada saat yang sama, menurut Slameto," kemampuan kognitif adalah model tipikal yang menentukan penerimaan, mengingat, berpikir, dan pemecahan masalah seseorang. Cara sikap, pilihan atau strategi.¹⁶

Perilaku kognitif adalah hasil dari pengetahuan orang memperoleh atau perlu menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan bahwa perkembangan berpikir dan menyelesaikan berbagai masalah anak dapat dijadikan tolak ukur pertumbuhan intelektual.¹⁷

Kemampuan kognitif pada anak usia dini yaitu kemampuan anak untuk berpikir dan mengamati, melihat hubungan interpersonal, dan melakukan aktivitas, kemampuan tersebut menuntun anak memperoleh pengetahuan baru dan mampu bertanya.¹⁸ Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara berpikir anak.

Dari pendapat beberapa ahli pada penulis menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif berarti cukup besar. Dalam konteks ini, masalah kemampuan kognitif berarti satu atau lebih kemampuan memperoleh dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Misalnya dari tidak tahu menjadi memahami, dari tidak terampil menjadi terampil, dengan kata lain perubahan ini tidak hanya terkait dengan peningkatan pengetahuan, tetapi juga dalam pembentukan sikap dan kecakapan.

Pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini diperoleh bukan hanya dalam penyampaian materi yang didapat melalui berbagai metode dan teknik penyampaian pembelajaran, tetapi perkembangan aspek kognitif juga terjadi melalui pengalaman-pengalaman yang setiap hari anak terima. Pengalaman-pengalaman tersebut dapat berupa contoh melihat perilaku guru, teman-teman sebaya, pengalaman ketika bermain, pengalaman belajar di dalam maupun luar kelas. Semua pengalaman-pengalaman tersebut disimpan dibawah sadar anak sebagai pengalaman yang bermakna.

¹⁵ Munawir Yusuf, *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2005, hal. 10.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hal. 160.

¹⁷ Soemiati Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT Rineka Cipta, 2003. hal. 27.

¹⁸ Siti Partini Suwardiman, *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2003, hal. 1.

B. Teori-Teori Kognitif

Teori kognitif ini memiliki banyak kelompok aliran yang dipelopori oleh para psikolog diantaranya yaitu: Teori Kognitif Alfred Binet, teori gestalt belajar, bidang teori belajar kognitif dan teori belajar kognitif perkembangan oleh Jean Piaget. Penjelasan dari teori kognitif sebagai berikut:

1. Kognitif Teori Alfred Binet

Alfred Binet mengekspresikan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pemahaman dan penalaran. Perwujudan dari potensi kognitif manusia harus dipahami sebagai suatu kegiatan atau pokok perilaku kognitif, pemahaman terutama baik dari penilaian dan memahami kemampuan bahasa mengenai serta melibatkan keterampilan motorik.¹⁹ Menurut Alfred Binet, kemampuan kognitif mencakup tiga aspek, yaitu:²⁰

- a. Konsentrasi: Kemampuan untuk fokus pada masalah yang harus diselesaikan. Konsentrasi yang baik adalah pada saat siswa dalam keadaan alpha (santai tanpa tekanan, ditandai dengan keterbukaan bawah sadar sebesar 88%).²¹
- b. Adaptasi: kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah. Merupakan pertahanan yang didapatkan sejak lahir atau diperoleh untuk mengatasi stres.²²
- c. Bersikap Kritis: Mampu mengkritik isu terkini atau secara fleksibel menghadapi masalah.

Selain itu, Binet mengemukakan bahwa hakikat kognisi memiliki tiga ciri yaitu:

- 1) Kepandaian untuk membangun dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. orang cerdas, lebih terampil menciptakan ujung sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja.
- 2) Kemampuan melakukan penyesuaian untuk mencapai tujuan tersebut.
- 3) Kemampuan untuk mengkritik diri sendiri, kemampuan untuk belajar dari kesalahan.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, hal. 51.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,... hal. 52.

²¹ Noverina, Femi Olivia, *Makanan Super untuk Melejitkan Konsentrasi dan Kreativitas Anak*, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2012, hal. 150.

²² Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, Jakarta: EGC, 2004, hal. 221.

Berpikir kritis sangat penting dalam perkembangan kognitif. Saat anak tertarik pada suatu subjek, kemampuan berpikir adalah hal yang terpenting.

2. Teori Atensi

Menurut Parkin, (attention) atau terapi merupakan konsep multidimensi yang digunakan untuk menggambarkan perbedaan karakteristik dan cara merespon sistem kognitif. Perhatian adalah aktivitas konsentrasi. Pada saat yang sama, menurut Margaret W. Matlin, istilah tersebut merujuk pada fokus pada tugas-tugas mental, di mana individu berusaha untuk menyangkal rangsangan yang mengganggu orang lain dengan orang lain. Perhatikan bahwa ini juga bisa merujuk pada menerima beberapa pesan pada saat yang sama, dan mengabaikan semua pesan kecuali beberapa pesan.²³

Atensi pada anak telah berkembang sejak masa bayi. Aspek-aspek atensi yang berkembang selama masa bayi ini memiliki arti yang sangat penting selama tahun-tahun prasekolah. Penelitian telah menunjukkan bahwa hilangnya atensi dan pulihnya atensi bila diukur pada 6 bulan pertama masa bayi, berkaitan dengan tingginya kecerdasan pada tahun-tahun prasekolah.

3. Teori belajar Gestalt

Teori Gestalt kecerdasan adalah Teori pembelajaran kognitif diusulkan dan dikembangkan oleh psikolog Jerman Max Wertheimer. Dalam teori ini, Max Wertheimer mengemukakan lima hukum hasil penelitian. Hukum kelima dapat diterapkan pada kegiatan belajar, khususnya pendidikan anak.

Lima Hukum yang relevan adalah sebagai berikut: (a) hukum *pragnaz*, yaitu pengamatan obyek dikaitkan dengan pandangan yang signifikan beberapa susunan, bentuk, ukuran, warna, dan sebagainya. (b) hukum kesamaan (*law of Similitary*), orang cenderung gejala Urutkan berdasarkan kesamaan daripada perbedaan. (c) keterdekatan Undang-Undang (*Law of Proximity*), orang cenderung untuk susun dengan gejala keterdekataannya yang keterengannya. (d) kelanjutan dari hukum (*Law of Continuation*), bahwa objek dipandang sebagai suatu totalitas atau keseluruhan bukan bagian perbagian. (E) hukum penutupan (*Law of Clousure*), yang mengamati suatu objek atau fenomena, orang cenderung untuk bagian penutup atau suplemen paling utuh.²⁴

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, hal. 136.

²⁴ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta : Arruzz Media, 2012, hal. 109.

Dalam teori Gestalt di atas menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan dilanjutkan untuk pemahaman dan pengembangan secara keseluruhan. Teori adalah komunitas kognitif holistik yang memandang belajar sebagai proses mengembangkan wawasan atau memahami hubungan antar elemen masalah. Seseorang yang menghadapi suatu masalah akan menyebabkan ketidakseimbangan kognitif, dan berusaha menyelesaikan masalah tersebut untuk mengembalikan keseimbangan kognitif. Dalam hal ini, masalah dapat dijadikan sebagai pendorong untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya sekedar mengingat fakta, tetapi juga menggunakan wawasan untuk memecahkan masalah.

4. Teori Belajar *Cognitive Field*

Berdasarkan penemuan *psychology Gestalt*, Kurt Lewin mengembangkan suatu teori belajar *Cognitive Field* dengan menaruh perhatian kepada kepribadian dan psikologi sosial. Lewin memandang masing-masing individu berada di dalam suatu medan kognitif yang bersifat psikologis. Menurut Lewin belajar berlangsung sebagai akibat dari perubahan dalam struktur kognitif. Perubahan itu merupakan hasil dari dua macam kekuatan, yaitu struktur medan kognisi dan motivasi internal individu. Jadi, bisa dikatakan bahwa Lewin lebih memberikan peranan pentingnya motivasi dari *reward*.²⁵

Berkenaan dengan teori di atas dengan pendidikan anak usia dini, belajar dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk merasa nyaman dan senang untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.²⁶ Misalnya, anak-anak usia dini boleh Belajar sambil bermain, dan sebaliknya. Dengan cara ini, anak usia dini akan lebih mudah mendapatkan hasil belajar.

5. Teori Belajar *Cognitive Developmental*

Teori perkembangan belajar kognitif juga dikenal untuk pembangunan jangka panjang dari Piaget.²⁷ Karena Orang utama yang mengembangkan teori ini adalah Jean Piaget. Teori perkembangan pembelajaran kognitif memandang perkembangan kognitif sebagai proses secara aktif membangun sistem dan memahami realitas melalui pengalaman dan interaksi siswa.

Para ahli perkembangan anak setuju bahwa anak-anak tidak dianggap kecil sampai mereka berusia 15 tahun dan tidak dapat menjadi alasan bagi anak-anak sebagai orang dewasa. Informasi ini didasarkan pada karya Jean Piaget untuk melatih seorang ahli biologi

²⁵ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2010, hal. 189.

²⁶ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*,... hal. 106.

²⁷ Husamah, *et.al.*, *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: UMM Press, 2018, hal. 66.

yang telah mengabdikan hidupnya untuk mengamati dan merekam kapasitas kecerdasan anak-anak dan remaja. Tahap pengembangan didefinisikan oleh Piaget terkait dengan perkembangan otak. Menurut Piaget, otak manusia tidak sepenuhnya berkembang hingga menjelang remaja. Faktanya, terkadang otak pria belum sepenuhnya berkembang hingga awal masa dewasa.

- a. Inteligensi adalah dasar fungsi hidup yang membantu organisme beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget juga mengemukakan bahwa intelegensi adalah suatu bentuk keseimbangan yang menjadi kecendrungan semua struktur kognitif. Maksudnya adalah semua kegiatan intelektual dilakukan dengan satu tujuan dalam pikirannya, yaitu menghasilkan keseimbangan atau keharmonisan hubungan antara proses berpikir seseorang dengan lingkungannya. Piaget menekankan bahwa anak-anak bersifat aktif dan merupakan penjelajah yang selalu ingin tahu. Ia secara terus menerus merasa ditantang oleh banyak rangsangan dan kejadian yang tidak langsung dapat ia mengerti. Dia meyakini bahwa ketidakseimbangan antara bentuk berpikir anak dan kejadian dalam lingkungannya, memaksa anak membuat penyesuaian mental yang membuatnya dapat memecahkan pengalaman baru yang membingungkan dan kemudian menghasilkan keseimbangan kognitif.
- b. Skema Kognitif: Susunan Intelegensi Piaget menggunakan istilah skema untuk mendeskripsikan model atau struktur mental yang kita ciptakan untuk mempersentasikan, mengorganisasi, dan menginterpretasi pengalaman kita.²⁸

Teori kognitif yang dikemukakan Piaget memiliki asumsi dasar yang berasal dari konsepsi mengenai hakikat berpikir anak dan bagaimana pengetahuan dibentuk. Hakikat pendidikan dalam pembelajaran bersarkan teori piaget menunjukkan pada saat anak berinteraksi dengan dunia luar sebagai proses berpikir anak yang berbeda dengan orang dewasa.²⁹

Piaget percaya bahwa anak-anak berperan aktif dalam mempersiapkan pengalamannya tentang kenyataan yang telah terjadi. Anak-anak secara aktif menerima informasi. Meskipun proses berpikir konsep realistik anak telah berubah karena pengalamannya dengan dunia sekitar, namun anak juga berperan aktif dalam menafsirkan informasi yang diperoleh melalui kejadian-kejadian yang dialami dan beradaptasi dengan pengetahuan dan konsep dunia yang mereka

²⁸ Muhammad Busyro Karim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 1, Nomor 2, 2014, hal 76-146.

²⁹ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*,...hal. 111.

miliki.³⁰ Pengalaman yang diperoleh dari interaksi anak dengan lingkungan mendorong terbentuknya hubungan-hubungan yang kompleks antara sel-sel saraf dan antara bagian otak (*sinaps*) sehingga dengan berlalunya waktu anak akan mampu memahami dan melaksanakan kegiatan yang semakin kompleks. Pengalaman yang anak usia dini memiliki pengaruh yang menentukan konstruksi otak dan berkapasitas otak orang dewasa, kemampuan untuk belajar dan kemampuan untuk mengatur emosi.³¹

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Pada anak usia kemampuan kognitifnya menunjukkan pemikirannya berkembang, ketika anak mulai berpikir secara khusus. Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir anak. Kemampuan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Keadaan kesehatan dan gizi seorang anak saat masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi tumbuh kembang anak.³²

Kemampuan setiap anak itu berbeda-beda. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi, seperti yang diungkapkan Susanto:³³

1. Faktor Hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schaobopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Diungkapkan juga bahwa, tingkat kecerdasan telah ditetapkan sejak anak lahir, psikolog Lehrin Lindzey, dan Sohuier menemukan 75-80% tingkat kecerdasan diwariskan atau genetik. Anak juga memiliki kemungkinan kemampuan berpikir yang sama dengan orang tuanya, bisa di atas normal maupun di bawah normal.³⁴

2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan sebutan *tabula rasa*. Menurut John Locke, tingkat kecerdasan tergantung pada pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.

³⁰ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, Medan : Perdana Publishing, 2010, hal. 77.

³¹ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*, Jogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013, hal.83- 84.

³² Soemiarti, Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka cipta, 2008, hal. 20.

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,...hal. 59-60.

³⁴ Chandrawaty,et.al., *Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*, Jakarta: Edu Publisher, 2020, hal. 6.

3. Faktor Kematangan

Setiap organ (jasmani maupun rohani) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kemampuan untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan sangat erat kaitannya dengan usia kronologis (usia kalender). Faktor kematangan dipengaruhi oleh: faktor biologis dan faktor sosial kultural.³⁵

4. Faktor pembentukan

Biasanya kecerdasan dibentuk dari luar diri seseorang (*external*). Bentuk dapat dibedakan dari bentuk intensional (pendidikan formal) dan bentuk intensional (pengaruh alamiah sekitar). Jadi yang dilakukan orang cerdas.

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, akan lebih diresapi dan lebih cepat untuk belajar.

6. Faktor Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemerdekaan pemikiran Orang dapat memilih makna manusiawi dari metode pemecahan masalah tertentu, juga bebas untuk memilih sesuai dengan kebutuhan mereka.

7. Asupan gizi

Kecukupan asupan gizi pada anak usia dini dapat membantu tumbuh kembang secara fisik dan psikis.³⁶ Asupan gizi yang sehat dan seimbang menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif.³⁷

8. Kasih sayang

Kasih sayang perlu ditunjukkan dengan memberikan perhatian misalnya, memenuhi kebutuhan anak.³⁸ Ini merupakan hal yang mendesak dari hubungan keluarga selama periode yang dapat mencapai kecedasan daya pikir anak di masa depan.

Sementara faktor lainnya dinyatakan juga oleh Tri Harjaningrum meliputi: genetika, turun-temurun, emosional, kecerdasan, kesehatan,

³⁵ Herri Zan Pieter dan Namora Lumongga Lubis, *Pengantar Psikologis untuk Kebidanan*, Jakarta: Kencana, 2010, hal. 60.

³⁶ Siti Helmyati, et.al., *Manajemen Gizi dalam Kondisi Bencana*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018, hal. 31.

³⁷ Suwardi dan Daryanto, *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta : Gaya Media, 2017, hal. 32.

³⁸ Monty P. Satiadarma, *Persepsi Orang Tua Membentuk Perilaku Anak: Dampak Pygmalion di dalam Keluarga*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001, hal. 132.

nutrisi, dan budaya akan mempengaruhi lingkungan hidup anak, serta pengalaman khusus anak pada berbagai tahap perkembangan. Menurut teori nativis, kecerdasan seorang anak bergantung pada sifat anak yang bersangkutan. Jika seorang anak memiliki kepribadian yang cerdas, ia akan tumbuh menjadi anak yang cerdas. Sebaliknya, jika seorang anak memiliki karakter yang bodoh maka akan berkembang menjadi anak yang bodoh.³⁹

Atas dasar pandangan tersebut dapat ditarik yakni hal utama yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak berasal dari hubungan antara anak dengan lingkungannya. Hal yang terhitung penting adalah lingkungan sekolah yang berperan dalam pembentukan kemampuan kognitif anak. Metode pengajaran guru dan media, metode serta kegiatan yang diberikan oleh guru memegang peranan penting dalam pertumbuhan anak. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya, anak akan memperoleh pengalaman.

D. Aspek-Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Aspek-aspek kognitif pada anak usia dini sangat penting untuk diketahui, supaya guru atau orang tua dapat memberikan pengarahan atau bimbingan dalam menstimulus anak secara tepat, Menurut Piaget, perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu:⁴⁰

1. Kematangan

Kematangan merupakan poin pertama yang dianggap poin yang paling bisa dimasukkan kedalam perkembangan kognitif. Selain bisa merubah kepribadian seseorang, aspek ini membuka adanya kemungkinan untuk perkembangan sedangkan jika hal ini kurang tentu akan membatasi secara luas prestasi jia dilihat dari sisi kognitif. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berlainan tergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan belajar sendiri. Maka kematangan menjadi pilihan pertama.

2. Pengalaman

Mungkin anak-anak meruakan hudangnya penasaran, dimana mereka memiliki waktu yang banyak untuk mengembangkan pengetahuan dan mencari tahu pengalaman yang ada. Interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru sehingga mencoba mencari pengalaman dan berempati pada orang lain, tetapi kontak dengan dunia fisik tentu tidak cukup untuk mengembangkan

³⁹ Tri Harjaningrum, *Peranan Orang Tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*,...hal. 96.

⁴⁰ M. Yusuf Tahir, *et.al.*, "Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan," dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education* , Volume 2, Nomor 1, Juni 2019, hal. 45.

pengetahuan. Selain itu, kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hal penting, dimana bagian lingkungan sosialnya sudah termasuk kedalam peran bahasa serta pendidikan, pengalaman fisik juga bisa memacu ataupun menghambat perkembangan struktur kognitif anak tersebut.

4. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi adalah proses pengaturan diri dan pengoreksi diri. Mengatur interaksi spesifik dari masing-masing manusia dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial dan perkembangan jasmani yang menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara sinkron dan juga tersusun dengan baik.

Atas dasar itu Piaget mengungkapkan, anak secara aktif membangun dunia kognitifnya sendiri dengan menggunakan rencana untuk menjelaskan apa yang mereka alami, seperti mengatakan atau menjelaskan apa yang mereka alami. Terlihat bahwa melalui delapan indikator pencapaian, pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun antara lain: (1) Mengenali objek berdasarkan fungsinya (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis), (2) Menggunakan objek sebagai permainan simbolik (sebagai kursi mobil), (3) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (basah kuyup di tengah hujan), Hujan, gelap, terang, tenang, dll.), (4) memahami banyak konsep, (5) mengusulkan hal-hal yang berkaitan dengan berbagai solusi masalah menurut ide mereka sendiri, (6) mengamati objek dan gejala dengan rasa ingin tahu, (7) Mengidentifikasi pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, (8) Memahami lokasi/lokasi dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial (misalnya sebagai siswa/anak/ teman).

Berikut rincian pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun:⁴¹

⁴¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Indikator Capaian Perkembangan Anak Usia Dini*, hal. 4.

Tabel III.2
Pecapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia -4-5 Tahun

PECAPAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN	
1. Belajar pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Tunjukkan aktivitas eksplorasi dan aktivitas deteksi (misalnya: apa yang terjadi saat pengeringan) b. Pecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman di lingkungan baru d. Tunjukkan sikap kreatif (ide, Ide berbeda)
2. Berpikir Logis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan kegunaan, bentuk atau warna atau skala b. Kenali gejala kausal yang berhubungan dengannya c. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi d. Mengenal pola (misal ,AB-AB) dan ABC-ABC dan mengulanginya e. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
3. Berpikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> a. Hitung banyak objek dari satu sampai sepuluh b. Pahami konsep bilangan c. Ketahui tanda dari nomor tersebut d. Identifikasi simbol huruf

E. Ciri-ciri Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pengembangan kognitif ini sangat penting orang dewasa juga harus melakukan ini pendidik maupun orang tua, namun sebaiknya mengenali karakteristik perkembangan kognitifnya. Ada beberapa ciri-ciri terkait dengan perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah:⁴²

1. Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia -0-2 tahun
 - a. Bisa melihat cahaya dan mengikuti arah cahaya tersebut.
 - b. Bisa menghitung hingga 2-4 hal yang dia lihat.
 - c. Mengikuti perbuatan dan perkataan orang dewasa, karena pada usia ini pikiran mereka sama seperti mengikuti atau meniru.
 - d. Mengetahui dan dapat mendeskripsikan objek tidak jauh dari mereka, objek tersebut berada 8-10 inci di depan atau di sekitarnya.
 - e. Meniru isyarat hal baru yang didengar atau kenal.
 - f. Memberi nama atau menampilkan gambar untuk merepresentasikan objek tertentu dan sering dilihat atau digunakan untuk dilihat.
 - g. Memahami berbicara minimal dua preposisi atau bahasa sederhana yang tidak terlalu rumit.
 - h. Menunjukkan ketertarikan dan keingintahuan pada hal-hal di sekitarnya adalah hal yang menyinggung. Mengingat benda yang ada dan dapat mengembalikannya ke tempatnya.
2. Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia -2-4 tahun
 - a. Bisa mengarahkan dan berkata dengan kalimat sederhana dan mudah mengingat gambar.
 - b. Anak dengan kemampuan kognitif yang tertarik untuk mendengarkan cerita atau cerita. Mengetahui dan menyebutkan anggota tubuhnya.
 - c. Dapat mengenali warna dan mengklasifikasikan.
 - d. Dapat memahami konsep-konsep seperti besar dan kecil, lebar dan sempit, dan lain-lain.
 - e. Bisa mengenali objek dengan benar. Ini berarti dapat mengklasifikasikan objek dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi sederhana.
 - f. Berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau frase yang kosong.
 - g. Dapat mencocokkan sampai sebelas warna.
3. Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun
 - a. Berpikir hanya pada satu dimensi.⁴³

⁴² K. Eileen Allen Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, Jakarta: Indeks, 2019, hal. 59.

⁴³ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar", dalam *jurnal LITERASI*, Volume IX, No. 1 2018, ha. 41.

- b. Dapat mengetahui fungsi dari benda dengan benar.
- c. Dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi sederhana.
- d. Berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau frasa yang belum diisi.
- e. Dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya.
- f. Dapat mencocokkan sampai sebelas warna.
- g. Mencoba membaca dengan perhatian gambar.
- h. Membaca kata-kata singkat dan juga ringan seperti 4-6 huruf.
- i. Membaca cerita sederhana dengan keras dan pandai bicara.
- j. Mengetahui fantasi atau kenyataan.

F. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Teori Piaget adalah teori yang menjelaskan perkembangan kognitif. Jean Piaget adalah seorang ahli biologi dan psikolog Swiss yang hidup dari tahun 1896 hingga 1980. Dialah yang merumuskan teori tahap perkembangan kognitif. Ia percaya bahwa perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan cara berpikir orang dalam perubahan yang kompleks melalui perkembangan pengalaman neurologis dan lingkungan.. Ketika orang membaca dan memikirkan pertanyaan ini, apakah bumi itu datar? Sebenarnya ia terlibat kognisi. Berdasarkan teori pengamatannya pada anak-anak di Swiss, menemukan anak-anak dari berbagai usia cenderung untuk memecahkan masalah secara berbeda.⁴⁴

Jean Piaget telah melakukan banyak penelitian dan eksperimen di bidang psikologi belajar anak. Ia percaya bahwa pemikiran anak-anak berbeda di setiap tingkatan. Ia membagi perkembangan berpikir anak menjadi empat tingkatan, yaitu tingkat sensorimotor, tingkat pra operasi, tingkat operasi khusus dan tingkat operasi formal. Setiap tahapan memiliki tugas kognitif yang harus diselesaikan. Tingkat sensorik motorik (usia 0-2 tahun), pemikiran anak berdasarkan gerakan sensorik. Pada tingkat pra operasi (2-7 tahun) karakteristik berpikir anak adalah penggunaan bahasa dan simbol untuk mendeskripsikan konsep. Pada tingkat pra operasi (2-7 tahun) karakteristik berpikir anak adalah penggunaan bahasa dan simbol untuk mendeskripsikan konsep. Tingkat operasi spesifik (7-11 tahun) dicirikan oleh penggunaan aturan logis yang jelas. Tahap tindakan formal ditandai dengan abstraksi, hipotesis, deduksi dan pemikiran induktif.

⁴⁴ David Matsumoto, *Pengantar Psikologi Lintas budaya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2008, hal. 155.

Perincian beberapa tahapan yang akan dilalui dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, antara lain:⁴⁵

1. Periode Sensorimotor

Pada fase perabaan berdasarkan pancaindra yang belum sempurna ini terjadi dari 0 hingga 2 tahun. Usia ini mengacu pada usia saat lahir atau refleks bawaan bayi.. Pada tahap awal ini, anak akan membangun pemahaman akan dunianya sendiri melalui sentuhan sensorik dan motorik. Pada tahap ini, bayi belum bisa memahami kata dan simbol. Anak-anak di bawah dua tahun hanya dapat mengenali hal-hal yang ada di sekitar mereka dan yang ada di depannya. Dia belum bisa menyimpulkan bahwa apa yang masih tak terlihat di hadapannya masih ada. Mekanisme pengembangan sensorimotor ini memanfaatkan proses asimilasi, regulasi, dan pengorganisasian. Proses asimilasi adalah proses berpikir, manusia akan memperoleh informasi yang sampai pada dirinya dan kemudian mengelompokkannya ke dalam istilah-istilah yang diketahui sebelumnya. Proses adaptasi adalah kemampuan manusia untuk menciptakan hal-hal baru atau menggabungkan hal-hal lama untuk menyelesaikan masalah. Proses organisasi adalah manusia dapat menggabungkan dua atau lebih hal yang independen dan menggabungkan dua hal mental ke dalam suatu sistem fungsional yang berjalan lancar. Piaget membagi tahap ini menjadi enam subtahap, yaitu:⁴⁶

- a. Pola Reflekti (*reflexive schemes*). Tahap ini terjadi pada bulan pertama setelah kelahiran melalui latihan mencapai pengendalian gerakan-gerakan refleks.
- b. Reaksi-reaksi Primer (*Primer circular reactions*). Tahap ini berkembang dari usia 1-4 bulan. Selama tahap ini bayi selalu mengisap ibu jarinya. Bayi mulai dapat mengantisipasi mesalnya menyesuaikan bentuk mulut ketika akan menyusu atau makan menggunakan sendok.
- c. Reaksi-reaksi Sekunder (*secondary circular reactions*). Masa ini berlangsung dari usia 4-8 bulan. Pada usia ini bayi mulai dapat memanipulasi objek di luar dirinya. Misalnya bayi telah mampu menggoyang mainan berulang-ulang. Mencari mainan, meraih dan melemparkannya.
- d. Reaksi-reaksi Tertier (*Tertiary circular reaktions*). Tahap ini berlangsung dari usia 12-18 bulan. Pada usia ini bayi megulang-ulang dan mengembangkan tindakan dan mengubah dirinya. Mereka

⁴⁵ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jakarta: Kanisius, t.th., hal. 36-88.

⁴⁶ Masanti Sit., *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*, Depok: Kencana, 2017, hal. 133.

meniru perilaku-perilaku lebih kompleks, membantingkan dua benda atau menjatuhkannya. Piage menyatakan bahwa pada usia ini pengenalan diri anak (*sense of self*) mulai muncul.

- e. Penemuan hal-hal baru melalui berbagai kombinasi mental.

Tahap ini berlangsung dari usia 18-24 bulan. Pada usia ini bayi mulai dapat berpikir simbolik. Bayi meniru peristiwa atau kata yang mereka lihat atau dengar, dan kemampuan bermain pura-pura mulai muncul.

2. Periode Praoperasional

Fase berikutnya adalah periode pra operasi. Berpikir properatif menurut teori Piaget merupakan tahapan tindakan mental terhadap objek yang ada. Ciri khas dari tahap ini adalah, tentu saja, operasi mental yang jarang dan tidak memadai secara logis. Selain itu, pada tahap ini anak belajar menggunakan benda dan menjelaskannya dengan gambar dan kata, meskipun masih terbatas. Pemikirannya masih egois: sulit bagi anak untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Dalam tahapan ini, anak mempunyai gambaran mental dan mampu berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.⁴⁷

Masa Praoperasional dapat dibagi menjadi dua sub fase, yaitu sub fase simbolis dan fase berpikir intuitif.⁴⁸

a. Sub fase simbolis

Sub fase simbolis terbentuk antara umur 2 hingga 4 tahun. Pada sub-tahap ini, anak dapat menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat secara psikologis. Mereka bisa menggambarkan hal-hal yang tak terlihat. Misalnya, anak bisa membangun rumah dengan balok kayu. Meskipun terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari tahap sebelumnya, namun anak-anak pada sub-tahap ini masih memiliki keterbatasan egosentrisme dan animisme. Egosentrisme adalah ketidakmampuan anak untuk membedakan pandangannya sendiri dari pandangan orang lain.

b. Sub fase Berpikir Intuitif

Sub-tahap ini terjadi pada anak-anak berusia antara 4 dan 7 tahun. Dalam sub-tahap ini, anak-anak tidak dapat secara kritis mempertimbangkan alasan di balik kejadian tersebut. Anak-anak seusia ini bertanya lebih sering dan berharap dapat menjawab semua pertanyaan yang diajukan. Piaget menamakan sub-tahap berpikir intuitif ini karena dalam sub-tahap ini anak-anak sangat yakin

⁴⁷ Yuliani Nurani dan Bambang Sugiono, *Seri Mengembangkan Potensi Bawaan, Persiapan dan saat Kehamilan*, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2004, hal. 3.

⁴⁸ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, 2001, hal. 49.

tentang apa yang mereka ketahui dan percaya bahwa pemahaman mereka benar. Anak-anak pada usia ini dapat mempelajari sesuatu tanpa berpikir dengan alasan.

Misalnya, orang dewasa tahu bahwa meskipun mereka memasukkan air ke dalam wadah yang berbeda bentuknya, jumlah airnya akan tetap sama. Tapi ini tidak terjadi pada anak kecil. Mereka biasanya dikejutkan dengan perubahan bentuk cairan di berbagai wadah. Dalam tugas perlindungan ini (eksperimen Piaget yang paling terkenal), anak tersebut diberi dua gelas kimia yang identik, masing-masing berisi jumlah air yang sama. Tanyakan kepada anak Anda apakah jumlah air di kedua gelas kimia tersebut sama. Anak laki-laki itu biasanya menjawabnya. Kemudian tuangkan air dari gelas kimia pertama ke gelas kimia ketiga. Lebih tinggi dan ramping. Sekarang, tanyakan pada anak Anda apakah jumlah air di gelas yang lebih tinggi sama dengan jumlah air di gelas kimia yang lain (gelas kedua). Anak-anak di bawah 7 tahun biasanya mengatakan tidak. Mereka menjawab berdasarkan perbedaan tinggi dan lebar container. Anak-anak yang lebih tua biasanya menjawabnya. Mereka punya alasan bagus; jika Anda menuangkan air kembali ke wadah apa pun, jumlah airnya tetap sama. Menurut Piaget, kegagalan melindungi wadah air menunjukkan bahwa anak tersebut dalam tahap berpikir pra operasi. Jika anak berhasil menjawab tugas ini dengan benar, maka dia berada pada tahap pemikiran operasional tertentu.

3. Periode Operasional Konkrit

Ada fase operasional khusus, yaitu fase ketiga dari empat fase. Itu muncul antara usia enam dan dua belas dan ditandai dengan penggunaan logika sepenuhnya. Menurut perhitungan Piaget, tahap ini terjadi saat mereka setengah hati saat berusia 6 tahun. Bisa dikatakan anak mengerti tapi kurang paham artinya 100%. Proses penting dalam fase ini meliputi:

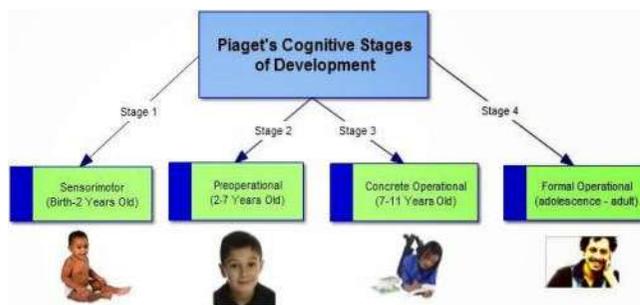
- a. Pengurutan; yaitu kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri lainnya. Contoh: bila diberi benda berbedabeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.
- b. Klasifikasi: Kemampuan untuk menamai dan mengidentifikasi serangkaian objek berdasarkan nama objek lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian objek dapat menyertakan objek lain dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi dibatasi oleh logika dalam bentuk animisme (anggapan bahwa segala sesuatu hidup dan memiliki perasaan).

- c. Eksentrisitas: Anak mulai mempertimbangkan berbagai aspek masalah untuk menyelesaikan masalah. Misalnya, anak tidak akan lagi merasa bahwa cangkir yang lebar dan pendek kurang terisi dibandingkan dengan cangkir yang tinggi dan kecil.
 - d. Reversibilitas: Anak mulai memahami angka atau objek yang dapat diubah, dan kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk ini, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4 + 4$ sama dengan 8, dan $8 - 4$ sama dengan 4, yang merupakan angka sebelumnya.
 - e. Perlindungan; yaitu pemahaman bahwa jumlah, panjang atau jumlah benda tidak ada hubungannya dengan penataan atau tampilan benda atau benda tersebut. Misalnya, jika Anda memberi anak cangkir dengan ukuran dan isi yang sama, mereka akan tahu bahwa jika Anda menuangkan air ke dalam cangkir lain dengan ukuran yang berbeda, air di dalam cangkir itu sebanyak air di cangkir lain.
 - f. Penghilangan sifat egosentrisme: yaitu kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang ini berbicara dengan cara yang salah).
4. Periode Operasional Formal

Terakhir yakni tahap Pada tahap ini, anak menjalani atau bisa dikatakan operasi formal pada masa remaja dari usia 11 hingga dewasa. Sekalipun perkembangan kognitif orang dewasa lambat, itu tidak akan berhenti dengan sendirinya.

Ciri khas dari tahapan ini adalah kemampuan berpikir abstrak, bernalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahap operasi formal ini, orang dapat memahami cinta, bukti logis, dan hal lainnya.

Untuk melihat lebih ringkasnya tahapan kognitif menurut Jean Piaget dapat terlihat pada gambar di bawah ini:⁴⁹



Gambar III.1 *Piaget's Cognitive Stage of Development*
Sumber Nursakinnah Daulay 2014

⁴⁹ Nurussakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al Quran Tentang Psikologi*, Jakarta: Kencana, 2014, hal. 144.

Perkembangan kognitif Jean Piaget memiliki dua prinsip utama: organisasi dan adaptasi.

a. Organisasi

Mengacu pada atribut struktur mental yang digunakan untuk menjelajahi dan memahami dunia. Ditampilkan dalam perspektif Piaget terstruktur atau terorganisir, meningkatkan kompleksitas dan integrasi. Tingkat pola berpikir yang paling sederhana adalah representasi mental dari tindakan tertentu (fisik dan psikologis) yang dapat dilakukan pada objek. Pada bayi baru lahir, rencana menghisap, memeluk dan mengamati digunakan sebagai strategi kognitif bagi bayi untuk mengamati dunia. Ketika program ini dikembangkan, semakin terintegrasi dan terkoordinasi dengan tertib, sehingga membentuk pikiran orang dewasa.

b. Adaptasi

Ini mencakup dua proses, yaitu asimilasi dan adaptasi. Asimilasi adalah proses memperoleh informasi dari luar dan kurang proses asimilasi dengan pengetahuan dan perilaku kita sebelumnya. Pada bayi, dunia lebih dipengaruhi oleh benda-benda fisik, dan solusi pertama adalah memasukkan benda tersebut ke dalam mulutnya. Adaptasi proses mencakup perubahan (adaptasi) terhadap skema lama untuk menangani informasi dan objek baru di lingkungan.

Ciri-ciri pembelajaran kognitif antara lain membutuhkan lebih banyak pemahaman dalam proses pembelajaran daripada memori, hukuman dan reward dalam pembelajaran. Gunakan lebih banyak intuisi untuk menyelesaikan masalah.⁵⁰ Bersama-sama, diketahui bahwa siswa berkembang di bawah pengaruh potensi mereka sendiri dan dikembangkan melalui pengalaman lingkungan peserta. Tugas guru atau pendidik adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang memungkinkan potensi dirinya berkembang secara alami.

G. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Dengan pengetahuan tentang perkembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam merangsang kemampuan kognitif anak-anak, sehingga akan mencapai optimalisasi potensi masing-masing anak. Tujuan dari perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pendengaran, visual, taktik, kinestetik,

⁵⁰ Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019, hal. 40.

aritmatika, geometri, dan permulaan ilmu pengetahuan. Deskripsi masing-masing bidang ini pembangunan sebagai berikut:

1. Pengembangan pendengaran

Kemampuan ini terkait dengan suara atau rasa anak-anak mendengar, seperti: (a) mendengarkan atau meniru suara terdengar sehari-hari; (b) mendengarkan nyanyian atau puisi dengan baik; (c) mengikuti perintah lisan sederhana; (d) mendengarkan cerita yang bagus; (e) mengunjungi kembali sebuah cerita sederhana; (f) untuk menebak lagu atau apresiasi musik; (g) diikuti oleh bertepuk tangan berirama; (h) nama-nama hari dan bulan; (i) menentukan asal suara; (j) menentukan nama objek terdengar.

2. Pengembangan visual

Kemampuan ini terkait dengan visi, observasi, perhatian, respon, dan persepsi anak tentang lingkungan di sekelilingnya. Kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (a) mengenali obyek sehari-hari; (b) untuk membandingkan objek dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks; (c) mengetahui "ukuran objek, bentuk atau warna; (d) mengetahui adanya benda hilang ketika menunjukkan dasar atau canggung; (e) untuk menjawab pertanyaan tentang gambar dari seri lainnya; (f) menyusun puzzle mulai dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks; (g) untuk mengenali namanya sendiri saat menulis; (h) mengenal huruf dan angka.

3. Pengembangan taktik

Kemampuan ini terkait dengan pengembangan tekstur (rasa sentuhan). Kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (a) akan mengembangkan indra peraba; (b) mengembangkan kesadaran dari berbagai tekstur; (c) mengembangkan kosakata untuk menggambar berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panasdingin, dan tekstur kontras lainnya; (d) mengembangkan kosakata untuk menjelaskan berbagai tekstur; (e) bermain di kotak pasir; (f) bermain air; (g) bermain dengan plastisin; (h) dengan meraba teman tubuh menebak, merasa dengan amplas; (i) meremas kertas koran; (j) untuk menuai gandum.

4. Pengembangan kinestetik

Keterampilan yang berkaitan dengan gerakan halus dari tangan / lengan atau denda keterampilan motorik yang mempengaruhi kognitif pengem-ment. Keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan manual dapat dikembangkan dengan permainan, yaitu: (a) jari lukisan dengan pati; (b) tracing huruf geometri; (c) lukisan cat air; (d) mewarnai dengan sederhana; (e) jahit sederhana; (f) merobek kertas koran; (g) menciptakan bentuk-bentuk dengan balok; (h) mewarnai; (i) membuat gambar sendiri dengan berbagai media; (j) menelusuri bentuk

lingkaran, kotak, segitiga atau persegi panjang; (k) untuk memegang dan pengendalian pensil; (l) mengembangkan atau menggabungkan potongan gambar atau puzzle dalam bentuk yang sederhana; (m) bisa menggunakan gunting benar; (n) yang mampu menulis.

5. Pengembangan aritmatika

Kemampuan diarahkan untuk penguasaan aritmatika atau matematika permulaan konsep. Kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (a) mengidentifikasi atau menghitung angka; (b) mengacu pada jumlah pesanan; (c) menghitung benda-benda; (d) mengidentifikasi set dengan nilai-nilai numerik yang berbeda; (e) memberikan nilai numerik untuk sejumlah set objek; (f) bekerja pada atau operasi lengkap penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep konkret untuk abstrak; (g) yang menghubungkan konsep angka dengan jumlah simbol, (h) menggunakan konsep waktu, misalnya hari ini; (i) menyatakan dengan jam waktu; (j) urut lima sampai sepuluh benda besar berdasarkan pesanan yang tinggi; (k) penambahan dan pengurangan.

6. Pengembangan geometri

Kemampuan ini terkait dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (a) pemilihan objek dalam warna, bentuk dan ukuran; Properties (b) dengan mencocokkan warna, bentuk dan ukuran; (c) membandingkan benda-benda sesuai dengan ukuran besar, kecil, panjang dan lebar, tinggi dan rendah; (d) pengukuran objek dalam sederhana, (e) memahami dan menggunakan bahasa ukuran mereka, sebagai besar-kecil, tinggi-rendah, panjang dan pendek; (f) menciptakan bentuk-bentuk bagian-bagian geometri; (g) merujuk ke objek dari kelas tergantung pada bentuk geometris; (h) dimodelkan bentuk geometris; (i) panggilan, layar dan klasifikasi persegi panjang; (j) untuk membangun sebuah menara delapan kubus; (k) mengakui panjang, berat dan volume; (l) meniru pola dengan empat kubus.

7. Pengembangan masukan ilmiah

Kemampuan ini terkait dengan uji gerbagai atau demonstrasi sebagai Saintin atau logis, tetapi selalu memperhitungkan panggung anak berpikir kemampuan untuk dikembangkan, yaitu: (a) mengeksplorasi berbagai benda di sekitarnya; (b) mengadakan berbagai percobaan sederhana; (c) mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan dipelajari. Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan melalui bermain, sebagai berikut: proses perebusan atau jagung panggang, jus, warna campuran, untuk mengetahui asal-usul sesuatu, bola ditiup, maka dirilis, benda-benda kecil terlihat dengan kaca pembesar, magnet mendekati lebih dekat dengan jenis objek, bibit ditanam, benda

ditempatkan di dalam air untuk mengetahui mengapa sebab dan akibat gigi yang buruk, dan mengapa kelaparan.

H. Makna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak

Makna perkembangan kognitif bagi setiap manusia berbagai macam kegunaannya. Pemahaman dari pengetahuan dimulai dari proses membaca tersurat juga dalam firman Allah dalam Al Quran:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ (5)

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah dan Tuhanmulah Yang Mahamulia (3) Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam (4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.(5)” (Q.s. Surat Al Alaq:1-5).

Quraish Shihab memaknai kata *Iqra* 'berasal dari dasar kata yang berarti menghimpun. Dari himpunan lahiriah berbagai arti, seperti menyampaikan, menelaah/memeriksa, mengeksplorasi, menginvestigasi, mempelajari sesuatu dan membaca teks tertulis atau tidak.

Wahyu pertama itu tidak menjelaskan apa yang harus dibaca, karena Al-Quran ingin orang untuk membaca apa-apa saat membaca dalam arti *Bismi Rabbik* bermanfaat bagi umat manusia. *Iqra* berarti membaca, teliti, dalamilah, mengetahui karakteristik sesuatu, membaca tanda-tanda alam, sejarah dan diri, tertulis atau tidak. Akibatnya, perintah objek *Iqra* 'mencakup segala sesuatu yang dapat dijangkaunya.⁵¹

Arti kehidupan anak perkembangan kognitifnya sebagai individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini menentukan apakah dapat diselesaikan dengan cepat atau tidaknya masalah yang ada. Berdasarkan kemampuan intelektual seorang anak dapat dikatakan cerdas atau bodoh, sangat cerdas (genius) atau bodoh (bodoh). Kecerdasan memang tidak berperan penting dalam kehidupan seseorang, akan tetapi kecerdasan bukan satu-satunya penentu kesuksesan atau kegagalan dalam hidup. Memang, kecerdasan atau kepiawan seseorang memainkan peran penting dalam hidupnya. Penentuan keberhasilan individu tidak terletak pada hal kehidupan yang kompleks dan kecerdasan.⁵²

Tidak hanya itu, Al Quran juga memerintahkan manusia untuk memberi perhatian atas berbagai fenomena yang terjadi. “Pertimbangkan

⁵¹ M. Quraish Shihab, *Wawasan Al Quran*, Bandung : Mizan, 2001, hal. 433.

⁵² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,...hal. 64.

apa yang ada di langit dan di bumi. "Quran juga membimbing orang untuk selalu memperhatikan dan mempelajari alam sekitarnya. Disimpulkan bahwa meskipun kecerdasan tidak hanya satu hal tersebut yang dijadikan faktor keberhasilan hidup seseorang, setiap orang Islam wajib belajar. Karena Islam mengajarkan pentingnya ilmu. Seperti dalam hadits Nabi Muhammad SAW.

وَعَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ - رضي الله عنه - قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: " طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ " ٥٣

Dari Anas Bin Malik R.A. berkata, Rasulullah SAW bersabda: "Menuntut ilmu itu hukumnya wajib bagi setiap muslimin." (HR. Ibnu Abdul Barr).⁵³

Ilmu yang dimaksud pada ungkapan hadist di atas adalah ilmu yang sangat primer dan tidak boleh ditinggalkan oleh setiap orang Islam, baik laki-laki maupun perempuan, seperti ilmu mengenal Allah SWT, hal-hal yang dicintai Allah SWT dan yang dimurkai-Nya, tata cara melaksanakan hal-hal yang dicintai Allah SWT serta tata cara menjauhi hal-hal yang dimurkai-Nya.⁵⁴

Ilmuwan Islam membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, berdasarkan surah Ar Rum ayat 54 :

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

"Allah-lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa." (ar Rum/30:54)

Berdasarkan ayat di atas, tahap perkembangan kognitif melalui tahapan perkembangan zaman, periode pencapaian kedewasaan, periode masa paruh baya dan lanjut usia.⁵⁵ Allah mengingatkan manusia pergeseran perkembangan kejadian jasmani manusia. Pertama dia

⁵³ Suhaib Abdul-Jabbar, *Al-Sahih Al-Sunan dan Al-Masanid*, Baerut: Darul Fikr, 2014, juz. 1, hal. 38, no. hadis 6, bab *Al 'ilmi wa ta'alam*.

⁵⁴ Abu Bakar Al Jazairi, *Muslimah Memilih Ilmu*, Jakarta: Gema Insani Press, 1994, hal. 15.

⁵⁵ Hasan, *Psikologi Perkembangan Islami*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hal. 135.

diciptakan dari tanah, kemudian dari sperma, kemudian dari segumpal darah, kemudian dari segumpal daging, kemudian ke tulang, dan tulang terbungkus daging, dan kemudian tertiuip ke jiwanya, kemudian keluar dari perut nya ibu dalam keadaan lemah, kemudian tumbuh menjadi anak kecil, kemudian menjadi anak, maka balligh, kemudian seorang pemuda. Yang lebih kuat setelah lemah.

Kemudian kekuatan tubuh manusia menjadi surut, tua, dan akhirnya pikun. Inilah yang diamsud lemah setelah kuat. Hal ini sejalan dengan lemahnya hasrat, dinamika, dan kekuatan. Berubah pula sifat-sifat lahiriah dan batiniah. Karena itu, Allah Ta'ala berfirman, “kemudian Dia menjadikanmu, sesudah kuat itu, lemah dan beruban. Dia menciptakan apa yang yang dikehendaki-Nya”. Dia melakukan apa yang dikehendaki-Nya dan memperlakukan hamba-Nya menurut perlakuan yang dikehendaki-Nya. ”Dan Dialah yang maha mengetahui lag maha kuasa.”⁵⁶

Ayat ini pertama-tama menyebutkan nama keberadaannya yang terbesar dan istimewa, yang mencakup semua atributnya, yaitu Allah, yang menciptakan manusia dari keadaan lemah (yaitu, sperma yang memenuhi ovarium). Kemudian secara bertahap meningkat dan meningkat, sampai setelah masa bayi, masa kanak-kanak dan remaja, dia memungkinkan Anda memiliki kekuatan yang cukup dalam keadaan lemah. Setelah dua belas tahun dan tahun-tahun dewasa, Dia membuat kalian menderita kelemahan sekali lagi setelah menahan kekuatan ini, karena kalian telah kehilangan begitu banyak potensi dan memiliki rambut putih di kepala kalian. Allah menciptakan keinginannya sendiri sesuai dengan kebijaksanaannya sendiri, dia adalah Yang Mahakuasa yang maha tahu.⁵⁷ Melalui ayat ini, Allah mengungkapkan penghujatannya terhadap orang-orang musyrik yang menolak untuk dibangkitkan hari ini. Allah menciptakan kalian dari air mani yang keji dan menciptakan hati kalian untuk pendengaran dan penglihatan kalian, dan kemudian Allah membuat kalian kuat dan kreatif. Setelah kalian lemah karena kecilnya kalian, ketika kalian masih muda, Allah membuat penuaan dan penuaan kalian lemah. Kemudian, Allah menjadikan hal-hal ini mahakuasa, sehingga kalian dapat terlahir kembali setelah binasa dan patah tulang.

Dari ayat di atas, sebenarnya gerakan manusia mengubah kejadian secara bertahap, dari lemah menjadi kuat dan dari kuat menjadi lemah. Ini jelas menunjukkan bahwa Yang Maha Pencipta Lagi Maha Berbuat menurut apa yang dikehendaki-Nya, baik di bumi maupun di kehidupan akhir. Tidak sulit bagi Allah untuk menghidupkan kembali manusia.

⁵⁶ Muhammad Nasib Ar-Rifa'i, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Gema Insani Press, 1999, hal. 779.

⁵⁷ M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hal. 97.

I. Perkembangan Kognitif Melalui Bermain

Permainan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat bantu yang dapat menimbulkan pemahaman atau memberikan informasi untuk memberi dan membangun daya khayal anak.⁵⁸

Menurut Al-Ghazali bermain adalah sangat penting untuk anak-anak, karena melarang anak-anak bermain dapat mematikan hati, kecerdasan mengganggu dan dapat merusak ritme kehidupan.⁵⁹ Dengan kata lain, bermain adalah dunia anak-anak. Jadi wajar ketika anak-anak sangat antusias bermain kecenderungannya. Meskipun tidak dirasa lelah dan kadang-kadang lupa waktu. Bermain adalah salah satu cara dalam upaya stimulasi atau rangsangan dengan permainan.⁶⁰ Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu bersemangat untuk bermain, untuk memastikan bahwa anak yang sakit pada umumnya tidak bermain, fisik dan spiritual.⁶¹

Sementara perkembangan kognitif melalui permainan dapat dilakukan dengan memilih permainan yang bisa mengasah otak atau yang mungkin mengandung aspek seperti, berpikir logis, pemecahan masalah dan berpikir simbolik. Pengembangan kemampuan Anak Usia Dini kognitif sangat penting karena kognitif berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Proses berpikir yang mengajak individu untuk dapat menilai, mempertimbangkan insiden atau peristiwa merupakan bentuk kemampuan kognitif.⁶²

1. Macam-macam permainan yang menstimulus perkembangan kognitif

a. Permainan Dadu

Permainan yang dimainkan dengan cara melempar kubus kecil yang terdapat angka atau gambar disetiap sisinya.

b. Permainan Ular tangga

Permainan Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar yang dapat disesuaikan dengan fungsinya, *game* ini dapat dikelompokkan menurut umur atau bentuk penyajian gambar anak, aturan masing-masing pemain mulai bermain pion yang terkandung dalam kurva sudut kiri bawah melalui padabidak

⁵⁸ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2000, hal. 1.

⁵⁹ Fadhillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Pranamedia Grup, 2017, hal. 11.

⁶⁰ Aziz Alimul Hidayat, *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*, Jakarta: Salemba Medika, 2008, hal. 36.

⁶¹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra, 2016, hal. 189.

⁶² Eny Nuraisyah, "Pengembangan Alat permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", dalam *jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, JKTP Vol. 2 No.3, 2019, hal. 175.

mengandung sudut kiri bawah dalam kurva diberikan kemudian lihat dipahami karena akan muncul pada dadu.⁶³

c. Permainan Warna

Mencampurkan warna pokok atau primer (warna merah, kuning dan biru) contohnya mencampurkan warna kuning dengan warna biru akan menghasilkan warna hijau dan seterusnya. Atau permainan dengan mencampur adonan yang diberikan 2 warna kemudian adonan itu diremas-remas hingga tercampur warna keduanya sehingga menghasilkan warna lain.⁶⁴

d. Permainan congklak

Alasan pemilihan permainan congklak ini dalam pelaksanaannya, ada yang menyenangkan kegiatan bermain dan berfokus pada anak-anak, serta media yang digunakan adalah kerikil yang sangat mudah untuk mendapatkan. Alat permainan yang menyenangkan bagi anak, juga sangat baik untuk melatih anak berhitung dan menganalisis.⁶⁵

e. Permainan Buku Pinter (*Smart Book*)

Buku ini merupakan media pintar atau alat peraga yang digunakan untuk belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kecerdasan siswa. Pinter Buku di jurnal ini adalah salah satu alat yang permainan sengaja pendidikan untuk anak usia 4-5 tahun. Alat permainan edukatif tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dalam memecahkan masalah.⁶⁶

f. Permainan Puzzle

Permainan konstruksi atau kisi-kisi atau bangun tertentu gambar disesuaikan, dicocokkan atau dipasangkan hingga membentuk pola tertentu.⁶⁷ Atau permainan puzzle dapat diartikan juga sebuah permainan untuk mengatur gambar yang berantakan menjadi gambar yang lengkap.⁶⁸

⁶³ Winarti Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020, hal. 76.

⁶⁴ Chasimar Saleh, *Bermain sambil Belajar Sains di TK*, Jakarta: Grasindo, 2019, hal. 39.

⁶⁵ Hendra Surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006, hal. 70.

⁶⁶ Septi Fitriana, "Peran Permainan Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak", dalam *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No.2, 2018, hal. 140.

⁶⁷ Muh. Syukron, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, Jakarta: Balai Pustaka, 2011, hal.11.

⁶⁸ Kayvan Umi, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, Jakarta: Media Kita, 2009, hal. 34.

g. Permainan Maze

Labirin adalah permainan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan ke lokasi yang ditentukan oleh penggunaan sarana komunikasi tertentu. Maze atau *game* labirin dapat diartikan sebagai sebuah permainan dengan jalan berkelok-kelok yang dirancang untuk menentukan cara yang benar untuk mencapai tujuan yang telah dijadikan sasaran.⁶⁹

h. Permainan Rancang Bangun Balok

Permainan menggunakan balok-balok dan penyusunannya dibebaskan kepada anak. Dengan kegiatan desain balok anak dapat melepaskan kreativitas karena dapat mendorong anak-anak mengeksplorasi dan diharapkan anak bisa mengembangkan kegiatan mereka dan menemukan ide-ide baru. Anak belajar melalui bermain, di mana anak-anak dapat menjelajahi semua yang mereka sentuh, lihat, dan rasakan.⁷⁰

i. Permainan Lego

Lego adalah permainan plastik edukasi terbuat dari plastik, permainan ini berupa potongan persegi maupun potongan persegi yang direkatkan dan disusun sesuai keinginan. Cara memainkannya mengharuskan anak berfikir agar dapat menghasilkan bentuk-bentuk yang diinginkan.⁷¹

j. Permainan Tradisional

Suatu permainan yang memegang teguh pada adat atau tradisi turun-temurun dan dapat memberikan rasa senang bagi yang memainkannya.⁷²

Dalam Islam, bermain adalah juga hal baik dan mendapatkan perhatian. Nabi Muhammad SAW adalah orang pertama yang mengajarkan bagaimana untuk merawat anak-anak melalui teladan menimang dan memanjakan cucunya, Hasan dan Husain. Rasulullah SAW sebaik-baik contoh mengajak cucu-cucunya bermain, mengajarkan untuk mencintai anak-anak kepada para sahabatnya.⁷³

⁶⁹ Novita Yulistari, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, dalam *Jurnal Penelitiandan Pengembangan*, Vol. 5 No. 2, 2018, hal. 128.

⁷⁰ Yuhasriati, "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok Di Paud It Al Fatih Kota Banda Aceh", dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. No. 1, 2016, hal 6.

⁷¹ Dyan R Helmi dan Saeful Zaman, *12 Permainan untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*, Jakarta: Visimedia, 2009, hal. 8.

⁷² Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1998, hal. 1.

⁷³ Shabri Shaleh Anwar, *Ramadhan dan Pembangkit Esensi Insan : Pengajian 30 Malam Ramadhan*, Riau: Indragiri MT, 2014, hal. 114.

Cara membesarkan anak yang baik adalah dengan mendidik dan mengajarkan akhlak yang mulia pada anaknya. Sebagaimana firman Allah swt dalam QS Yusuf ayat 12:

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفُوظُونَ ﴿١٢﴾

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia bersenang-senang dan bermain-main, dan kami pasti menjaganya.” (Yusuf/12:12)

Kata (يلعب) *yal’ab* yang bermakna bermain adalah kegiatan yang menarik untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat digunakan untuk memperoleh manfaat. Bermain untuk anak-anak mungkin juga salah satu cara belajar. Oleh karena itu, tidak ada agama dilarang kecuali permainan mengakibatkan kewajiban terlupakannya.⁷⁴ Dari awal hingga saat ini dalam Islam tidak diragukan lagi bahwa eksistensi pendidikan Islam adalah eksistensinya. Pendidikan Islam sangat menghargai dan memenuhi kebutuhan bermain anak, karena bermain merupakan salah satu muatan penting bagi perkembangan intelektual dan motorik fisik anak. Salah satunya adalah tidak membubarkan anak saat bermain. Islam juga mengatur permainan untuk anak-anak. Jika permainannya bersih, fasilitas tambahan untuk hiburan, ada latihan fisik dan olah raga adalah suatu keharusan bagi setiap muslim, sangat penting bahwa benar-benar ada terutama ketika masih kecil. Piaget dan Vygotsky percaya bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Santrock yang menyebutkan:⁷⁵

Piaget saw that play is both an activity constrained by a child’s cognitive development and a medium that advances cognitive development. Play permits children to practice their competencies and skills in relaxed, pleasurable way. Piaget believed that cognitive structures heed to be exercised, and play provides the perfect setting for this exercise.

Sebagian besar ahli pendidikan anak usia dini percaya bahwa bermain memberikan manfaat yang sangat signifikan untuk tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak-anak mengembangkan semua Aspek perkembangannya meliputi perkembangan fisik, motorik, psikososial, emosional, linguistik dan kognitif.

⁷⁴ M. Quraish Shihab, *Al-Lubab; makna, tujuan, dan pelajaran dari Surah surah al-Qur’an*. Tangerang: Lentera Hati, 2012, hal. 28.

⁷⁵ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish, 2015, hal. 99.

2. Berikut diuraikan manfaat dari bermain bagi anak usia dini :⁷⁶
- a. Kesadaran diri adalah kemampuan untuk menyadari emosi dan pikiran dalam diri sendiri, dan untuk menyadari tindakan apa yang harus dilakukan terhadap emosi yang kita sadari.. Kesadaran diri ini sangat penting bagi anak usia dini, sebab dari sini anak usia dini akan belajar memahami diri, potensi, kecerdasan dan gaya belajarnya.
 - b. Arahan Diri/Berkarakter, yaitu kemampuan membuat pilihan dalam memecahkan masalah. Manfaat ini sangat penting bagi anak yang sedang belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.
 - c. Manajemen diri, yaitu kemampuan untuk secara mandiri mengelola atau mengatur masalah atau tugas.
 - d. Empati, yaitu kemampuan untuk menyadari emosi yang dirasakan orang lain. Permainan dilakukan selama anak usia dini akan melatih anak untuk menjadi empatik.
 - e. *Assertiveness*, yaitu kemampuan mengkondisikan diri antara tunduk (mengikuti) dan perilaku agresif (cenderung menyakiti). Aktivitas sederhana dalam sebuah permainan memberikan manfaat kepada anak untuk menjadi pribadi yang bijak dan tenang.
 - f. *Followship*, yaitu posisikan diri dan dipimpin oleh orang lain. Melalui aktivitas bermain, anak usia dini juga belajar tentang bagaimana menjadi bagian dari orang lain atau bagian dari teman-temannya.
 - g. *Creatif thinking and problem solving* artinya, kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah dengan menggabungkan pengalaman, pikiran dan tindakan, kemudian memecahkan atau mencari solusi terhadap persoalan tersebut.
 - h. *Team work and team spirit*, yaitu kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim dan menghidupkan semangat secara kolektif.
 - i. Keterbukaan, yaitu kemampuan untuk terbuka terhadap orang lain. Aktivitas bermain memberikan manfaat kepada anak usia dini untuk menjadi pribadi mandiri dan terbuka kepada orang lain, teman sebayanya, dan lingkungan.
 - j. Komunikasi yang efektif, kemampuan berinteraksi baik secara verbal maupun non-verbal. Saat anak usia dini sedang bermain, dia akan belajar dan sekaligus memaknai pola komunikasi yang sedang berlangsung. Melalui aktivitas bermain ini, anak juga sedang

⁷⁶ Asef Umar Fakhruddin, *Menjadi Guru Paud Panduan menjadi guru Paud berdasarkan berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019, hal. 34-39.

memahami dan mempraktikkan cara berkomunikasi secara efektif kepada orang lain.

- k. Motivasi diri adalah kemampuan untuk merangsang motivasi internal. Saat anak bermain, dia akan berusaha menjadi juara dan atau setidaknya melakukan hal yang terbaik dalam aktivitas bermain tersebut.

Pada anak usia dini bermain memiliki beberapa esensi, yaitu: 1) motivasi intrinsik dimana anak bermain secara mandiri dan tanpa paksaan; 2) aktif, yaitu ketika anak melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan fungsi fisik dan mental; 3) non-literal - berarti bahwa anak-anak dapat melakukan apapun yang mereka inginkan, terlepas dari kenyataan, misalnya berpura-pura sedang memainkan sesuatu; dan 4) mereka tidak memiliki tujuan eksternal yang telah ditentukan sebelumnya, inti dari permainan ini adalah bahwa permainan tersebut bersifat partisipatif.⁷⁷

3. Permainan terdiri dari beberapa tahap. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak. Parten telah mengusulkan enam tahap permainan untuk anak usia dini yakni:⁷⁸
- a. *Unoccupied*, Ketika anak-anak tidak dibimbing, mereka akan memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan bergerak leluasa dalam bentuk perilaku yang tidak terkendali.
 - b. *Solitary*, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi
 - c. *Onlooker*, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi
 - d. *Parallel*, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main
 - e. *Associative*, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main
 - f. *Cooperative*, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri.

⁷⁷ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar PAUD*, Jakarta: DEPDIKBUD, 2005, hal. 145-146.

⁷⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005, hal. 142-143.

Pada tahap bermain jenis *cooperative*, terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan. Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:⁷⁹

a. *Sensory motor (sensory motor reading)*

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya.

b. *Preoperational (symbolic reading)* Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

c. *Formal operasional (game with rules and sport)*

Operasional konkret (social reading) Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak.

d. *Formal operasional (game with rules and sport)*

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada game atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.⁸⁰

Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kognitifnya, alat permainan haruslah disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Untuk itu guru sebagai pendidik dan orang yang ikut berperan memberikan stimulus pendidikan guna mengembangkan capaian perkembangan anak mempunyai peran untuk memberikan atau memilihkan alat permainan yang sesuai. Alat permainan dapat dikembangkan atau diinovasi untuk memenuhi kebutuhan akan pembelajaran/pendidikan.

J. Inovasi Alat Permainan Engklek dan Dadu

Inovasi adalah metode, ide, objek, peristiwa yang dirasakan dan diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau kelompok

⁷⁹ Siti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", dalam *Jurnal Al-Ta'dib.*, Vol. 6 No. 1, 2013, hal. 46.

⁸⁰ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017, hal. 44.

masyarakat yang untuk mencapai tujuan tertentu.⁸¹ Dalam hal media inovatif, guru harus memperhatikan kebutuhan siswa. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi yaitu sebagai fokus perhatian (peran perhatian), komunikasi (peran komunikasi) dan memori/penyimpanan (peran retensi).⁸² Media pembelajaran merupakan salah satu media penyebarluasan berita pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Selain menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang akan disampaikan pada setiap topik. Guru yang merupakan pendidik dalam aplikasi pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian dengan menggunakan metode pengajaran yang inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi prestasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan di QS. Al Nahal/16:89, Selain berfungsi sebagai penjelasan, Alquran juga berfungsi sebagai pedoman untuk berserah diri, pemberi rahmat dan kabar baik.. Pada Surat Az Zumar ayat 9:

أَمَّنْ هُوَ قَانِئٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

“(Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.” (az Zumar/39:9)

Untuk itu sebagai bentuk dari hasil berpikir atas karunia yang Allah SWT telah berikan, maka sebagai seorang pendidik harus mempunyai inovasi pembelajaran ataupun media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajara. Quran sangat mendorong untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Hal ini terlihat dari banyak ayat dalam Quran yang memberitahu orang-orang untuk menggunakan pikiran umum dan potensinya untuk memperhatikan semua makhluk Allah.⁸³

Pentingnya posisi kedudukan akal pada manusia, yang digambarkan Allah dalam ayat-ayat-Nya di Al Quran menerangkan orang-orang yang

⁸¹ Suranto, *Inovasi Manajemen Pendidikan Di Sekolah Kiat Jitu Mewujudkan Sekolah Nyaman Belajar*, Surakarta: Oase Grup, 2019, hal. 76.

⁸² Umi Rosyidah, dkk. *Active Learning dalam Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2008, hal. 96.

⁸³ Listiawati, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*, Depok: Kencana, 2017, hal 164.

menggunakan akal fikiran dengan kalimat "mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal" atau "Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat pembelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal pikirannya, Al-Quran menyebut kalimat "Apakah kamu tidak berakal? "Adakah anda tidak berakal?". Al Ghazali menjelaskan bahawa akal atau intelektual adalah sumber ilmu. Pengetahuan akan selalu terpancar dari akal.⁸⁴

Inovasi merupakan suatu faktor yang mempengaruhi perkembangan sebuah organisasi. Berbagai lembaga bagian swasta (seperti lembaga sektor atau pemerintah publik) mencoba mencari inovasi. Inovasi menurut Said sebagai perubahan yang terencana organisasi dengan memperkenalkan teknologi dan menggunakan peralatan baru dalam lingkup instansi.⁸⁵ Inovasi adalah sebuah aspek Inovasi tidak hanya dapat membentuk pemahaman dan pembaruan, tetapi juga menggunakan ide-ide baru untuk menciptakan produk, proses, dan layanan untuk definisi yang luas. Menurut Hamel, inovasi diartikan sebagai pergeseran dari prinsip, proses dan praktik manajemen atau manajemen tradisional, perubahan cara lama tubuh dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam perjalanan di manajemen yang dijalankan.⁸⁶

Berdasarkan penjelasan inovasi di atas tidak hanya identik dengan inovasi teknologi atau aspek peralatan baru, tetapi juga dalam cakupan yang lebih luas, seperti produk, proses dan berupa layanan yang menunjukkan perubahan praktek organisasi salah satu organisasi. Salah satu teknik inovasi penyampaian pembelajaran yang sebagaimana dijelaskan dalam Al Quran mencakup beberapa hal di bawah ini:⁸⁷

1. Teknik informasi dan pertemuan

Teknik pembelajaran informasi dan konferensi dilakukan dengan membuat iklan, informasi, iklan, brosur, berita melalui televisi, radio, surat kabar, majalah, dll. Teknik ini bisa dilakukan secara tatap muka antar pendidik dan siswa. Melakukan teknik dan mengumpulkan informasi meliputi: ceramah dan tulisan-tulisan

⁸⁴ Anissa Ilmi Faried, *Inovasi Trend Kekinian Industri Halal Fashion Semakin Menjamur Di Indonesia*, Jakarta: Qiara Media, 2019, hal. 27.

⁸⁵ M. Said Mas'ud, *Birokrasi di Negara Birokratis*, Malang: UMM Press, 2007, hal. 27.

⁸⁶ Ancok, Djamaludin. *Kepemimpinan dan Inovasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2010, hal. 34.

⁸⁷ M.Karman, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018, hal. 275.

2. Teknik Dialog

Dialog, al-hiwâr dapat diartikan percakapan bergantian antara dua orang atau lebih diselesaikan melalui pertanyaan, di mana pertanyaan dan tujuan yang ingin akan dicapai dalam dialog disatukan.

3. Keterampilan mendongeng/mendongeng

Sebagai metode pendidikan, cerita memiliki daya tarik yang dapat menyentuh emosi. Islam mengakui hakikat sejati dan memberikan pengaruh besar pada emosi.

4. Teknologi Metafora

Secara etimologis, *amsâl* (metafora) terkait dengan *alsyabh*, artinya mirip, identik atau serupa. Kata dalam bahasa Arab ini digunakan untuk menyamakan hal-hal tertentu dengan hal-hal lain, seperti "*Anta mis~lal-syams*". Kamu seperti matahari. Menurut para sastrawan, "*amsâl*" ungkapan yang biasa dikatakan orang dimaksudkan untuk menyamakan keadaan sesuatu yang dituju.

5. Teknik Drill

Sebagai suatu cara mengajar melalui berlatihlah untuk memiliki ketangkasan dan keterampilan yang lebih mahir.⁸⁸ Teknik pembelajaran drill dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta didik terus menerus agar mereka terbiasa karenanya. Ini belajar teknik yang efektif untuk moral, mendorong sikap mental yang baik dan budaya nilai-nilai sosial dan moral pribadi.

6. Teknik Imitasi

Teknik peniruan diimplementasikan dengan memberikan sekumpulan contoh yang baik dari guru kepada siswa melalui komunikasi transaksional di dalam dan di luar kelas. Teknik peniruan ini digunakan karena ajaran Islam tidak sekedar ditransformasikan kepada siswa, tetapi diinternalisasikan dalam kehidupan nyata, sehingga tuntutan guru tidak hanya memberikan ceramah atau diskusi tetapi juga mengamalkan semua ajaran yang telah dipahami sehingga peserta didik dapat meniru dan mencontohnya.

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada salah satu sub teknik pembelajaran yang diinovasi dan merujuk pada salah satu sub teknik imitasi yang mempunyai bentuk teknis sebagai berikut:

a. Modeling (*Uswatu Hasanah*)

Teknik *uswah hasanah* Ini adalah teknik pembelajaran yang digunakan dengan memberikan contoh yang baik baik di dalam maupun di luar kelas (termasuk di rumah). Peserta didik dengan menggunakan teknik pembelajaran ini tidak akan segan meniru dan

⁸⁸ Eti Sulastri, *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*, Majalengka: Guepedia, 2019, hal.

mencontoh, seperti shalat berjamaah, bakti sosial, partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, dll.

b. Demonstrasi dan dramatisasi (*Al Tatbiq*)

Teknik demonstrasi-dramatisasi digunakan dengan cara membelajarkan peserta didik melalui kegiatan-kegiatan eksperimen sehingga membentuk kerangka verbal yang diiringi dengan kerja fisik atau pengoprasian alat, barang atau benda. Teknik demonstrasi biasanya dilakukan oleh guru sedangkan teknik dramatisasi dilakukan oleh siswa.

c. Permainan dan Simulasi (*Game dan Simulation*)

Teknik permainan dan simulasi diimplementasikan dengan mengajar siswa dalam situasi kehidupan nyata. Bagian yang paling penting direproduksi dalam format permainan, sehingga siswa memainkan perannya secara langsung. Teknik ini bertujuan untuk melatih keterampilan profesional, memahami konsep dan prinsip, melatih pemecahan masalah, memotivasi untuk bekerja dan membangkitkan kesadaran diri, kasih sayang, perubahan sikap dan kepekaan.⁸⁹

Jadi, Inovasi dari permainan engklek dan dadu menghasilkan satu permainan baru yang cara permainannya sama dengan Engklek dan Dadu, akan tetapi desain permainan, baik media engklek dan dadunya berbeda disesuaikan dengan topik atau materi yang akan dipelajari akan dipelajari melalui permainan tersebut.

Seperti yang telah diketahui bahwa anak usia dini media pembelajarannya dibagi menjadi empat jenis yaitu:⁹⁰

- a. Media audio yang biasa disebut sarana mendengar bahwa pesan dapat mengirimkan secara bahasa seperti ucapan dan bunyi musik dan efek suara dapat digabungkan untuk meningkatkan isi pesan/informasi.
- b. Media visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan informasi melalui suara, gambar dan teks. Media audio visual dibagi menjadi dua jenis: media televisi dan film.
- d. Media lingkungan adalah tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. dalam arti lain, bahwa lingkungan media adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, di mana anak-anak

⁸⁹ Muhaimin dan Abdul Mujib, *Pemikiran Pendidikan Islam: Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*, Bandung: Trigenda Karya Bandung, 1993, hal. 266.

⁹⁰ Thoiruf, *Menjadi Guru Inisiator*, Semarang: Rasail, 2008. hal. 20.

diperkenalkan atau dibawa ke tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. sedangkan lingkungan dimaksudkan berupa perkebunan, kebun sekolah, dan museum atau tempat wisata yang memiliki nilai pendidikan lainnya.⁹¹

Media pembelajaran mempunyai tiga peranan yaitu penarik perhatian, peran komunikasi dan peran Ingatan/penyimpanan. Media pendidikan memegang peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Selain mampu menarik perhatian siswa, media pendidikan juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan menggunakan sarana pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan proses yang maksimal dan pembelajaran yang berorientasi pada prestasi. Dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, guru harus mengambil langkah-langkah yang didasarkan pada sumber ajaran agama sebagaimana yang telah Allah firmankan dalam Sura An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (an Nahl/16:44)

Begitu pula dalam menerapkan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangannya, kehidupan beragama siswa, karena faktor-faktor ini justru tujuan media pembelajaran. Tanpa pemberitahuan dan memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat kognitif anak-anak dari siswa, akan sulit bagi guru untuk mengharapkan kesuksesan. Seperti yang dikatakan Allah SWT dalam Sura An-Nahl ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

⁹¹ Yaumi Muhammad dan Nurdin Ibrahim, *Kecerdassan Jamak*. Jakarta: Kencana, 2013, hal. 214.

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.
(An Nahl/16:125)

Tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan menyatakan:⁹²

- a. Jalan Tuhan mu lurus, yang memberikan ilmu yang bermanfaat dan amal yang saleh.
- b. Kebijakanaksanaan berarti mencapai tujuan dengan meletakkan sesuatu pada tempatnya. Dalam hikmah dakwah, dakwah yang terpenting, dakwah pemikiran Mad'u (yang dikhotbahkan), berbicara sesuai tahapan pemahaman dan usaha, mengajarkan kata-kata yang mudah dipahami, mengajar, ujian, lembut mengajar dan licin. Mereka yang menafsirkan kebijakanaksanaan di sini dalam Alquran.
- c. Pengajaran yang baik; Itu adalah kata-kata nasihat dan sentuhan yang bagus. Termasuk regulasi dan melarang targhib (penyemangat) dan tarhib (menakutkan). Misalnya, jelaskan manfaat dan manfaat dari perintah kerja dan jelaskan apa arti larangan dan hukuman ketika mereka melakukannya. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; Jika orang berfikir bahwa ia memegang didakwahi adalah kebenaran atau penyeru kepada perkara yang salah, kemudian dinafikan dengan cara yang baik; dengan cara itu anda boleh membuat orang mahu mengikut rasa atau hujah. Termasuk menggunakan hujah-hujah yang beliau percaya, kerana ia mampu untuk mencapai tujuan tersebut, dan bukan untuk berdebat membawa kepada pertengkaran dan penghinaan yang boleh menghapuskan objektif dan tidak menjana minat dia, tetapi matlamatnya adalah untuk menunjukkan orang yang benar, tidak memukul atau semisalnya. Ibn al-Qayyim berkata, "Allah SWT membuat peringkat (dalam) tahap berdakwah manusia sesuai; untuk orang yang menyambut, menerima dan bijak, di mana beliau tidak melawan hak (kanan) dan menolaknya, maka didakwahi oleh hikmah untuk orang-orang yang menerima lalai dan belum ada yg suka, kemudian didakwahi dengan nasihat yang baik, yang diperintahkan dan dilarang targhib diiringi (rangsangan) dan Tarhib (menakutkan), manakala bagi mereka yang menolak dan menafikan dibahaskan dengan cara yang baik".⁹³

Dari interpretasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam sains harus memperlakukan pesan sebagai bahasa yang

⁹² M.Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, Ittihad" Jurnal *Kopertais Wilayah Xi Kalimantan*, Volume 13 No.23 April 2015, hal. 143.

⁹³ M.Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, Ittihad" Jurnal *Kopertais Wilayah Xi Kalimantan*,... hal. 144.

positif dan santun sebagai pesan, dan jika ditolak bahkan pendidik harus menjelaskan bahasa logis agar siswa dapat menerimanya dengan baik. Jadi media dalam menyampaikan berita disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pemberitaan.

Apalagi dan lebih spesifiknya, media pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengefektifkan proses belajar mengajar sebagai berikut:⁹⁴

- a. Memperkaya pengalaman belajar siswa
- b. Dapat digunakan semua kalangan
- c. Tingkatkan perhatian siswa terhadap kurikulum
- d. Biarkan siswa belajar lebih banyak
- e. Sertakan panca indera dalam proses pembelajaran
- f. Minimalkan perbedaan antara guru dan siswa
- g. Tingkatkan kontribusi positif siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar.
- h. Bantulah menyelesaikan perbedaan individu di antara siswa.

K. Sejarah Permainan Dadu

Sejarah awal penemuan dadu. Konon menurut bukti dari beberapa dadu yang ditemukan selama penggalian kuburan di China dan Mesir, dari 600 SM hingga 2000, terdapat dadu persegi yang mirip dengan dadu modern. Telah di India selama lebih dari 2.000 tahun dan mereka memiliki catatan dadu pertama yang ditulis dalam bahasa Sanskerta di Mahabharata..⁹⁵

Dadu berasal dari biji plum dan peach buh, biji-bijian, rusa dan tulang sapi kulit rusa tanduk walnut, marmer, keramik dan gigi berang-berang dan tikus.



Gambar III. 2. Bentuk dadu terbuat dari kayu
Sumber David Mulyadi 2012

⁹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002, hal. 102.

⁹⁵ David Setiadi, "Awal Mula ditemukannya Dadu". dalam <https://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000016429866/sejarah-awal-muladitemukan-dadu/> diakses pada tanggal 27 Maret 2020.

Dalam peradaban berikutnya di Yunani dan Roma, Meskipun kubus pada umumnya terbuat dari tulang dan gading, ada juga yang bertabur perunggu, marmer dan berbagai batu awal, batu akik, kristal onyx, porselen, dll. Bentuknya tidak hanya kubus, tetapi juga piramida, pentahedron, dan oktahedron untuk permukaan yang berbeda. Dalam masyarakat primitif, alat asli untuk memprediksi masa depan telah diberikan biasanya dari pergelangan kaki domba, nilainya empat bidang. Kemudian dadu sebagai mainan tua. Ketika permainan terlalu banyak dan bervariasi. Sekelompok orang bahagia adalah permainan dadu dengan Romawi kuno. Telah ditunjukkan dalam gambar-gambar di dinding sebuah kedai di Pompeli tentang beberapa orang yang sedang bermain dadu.

Dadu adalah batu yang terbuat dengan memotong salah satu yang tidak sempurna atau bidang yang lebih sehingga tampak lebih seperti batu bata. Akibatnya, dadu sering jatuh di atas permukaan yang lebih besar, dan jumlah mereka terbalik sering keluar. Teknik ini sering digunakan. Cara lain adalah memberikan beban tambahan tepat di bawah permukaan salah satu bidang. Akibatnya, bidang daripada lebih sering.

Di satu sisi, para kubuslah diberikan dalam bentuk yang terus digunakan hingga saat ini bahkan menyebar ke berbagai belahan dunia. Mengingat saat ini biasanya plastik. Ada dua jenis, sempurna dan tidak sempurna. tipe ideal yang paling banyak digunakan di kasino. Dalam sempurna diberikan siku perakitan garis dua sisi tajam, ukuran harus benar. Sebelum kita tahu permainan dadu yang bisa dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa dengan cara yang sama bahwa kita bisa bermain perangkat dimelalui atau langsung di *game* dadu pertama yang dimainkan oleh orang dewasa untuk bermain. Permainan dadu dibawa oleh wisatawan China sejak 1620 M, yaitu dengan Souw Beng Kong, yang pertama kali didirikan rumah judi di Batavia.⁹⁶

Permainan dadu adalah permainan yang menggunakan persegi. Kubus dengan enam sisi. Sebagai permainan dadu adalah ke titik di mana tokoh kunci untuk pertanyaan terbuka yang ditunjukkan pada dadu.⁹⁷ Menggunakan papan dan didalamnya terdapat gambar-gambar dan biasanya juga berwarna-warni seperti hijau, merah, kuning dan biru. Permainan dadu ini dapat dimainkan oleh anak-anak dengan maksimal 4 anak atau kurang dari 4 anak namun juga tidak bisa dimainkan secara individual.

⁹⁶ Sejarah Republik Indonesia, *Indonesia Poenja Tjerita*, Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka, 2016, hal. 41.

⁹⁷ Eka Rizki Widayanti, "Slameto, Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA." dalam *Jurnal Scholaria*, Vol. 6, No. 3, September 2016, hal. 183.

L. Cara Permainan Dadu

Cara bermain dadu sambil belajar berhitung atau mengenal penjumlahan, caranya adalah dengan melempar dua kali atau mengenal hal lainnya dengan dadu dimainkan dengan cara melempar lalu menebak angka atau gambar. Permainan dadu pada mulanya dimainkan dengan cara melempar dadu, Sumintarsih menuliskan:

Pada awal lemparan, anak menghitung jumlah titik/angka maupun gambar yang muncul, lalu melanjutkan hitung pada titik /angka maupun gambar temukan poin/angka pada lemparan kedua dan gambar pada lemparan kedua. Segitu seterusnya, dan dilakukan secara berulang-ulang dalam suatu kelompok.⁹⁸

Untuk lebih menarik minat anak, dadu diberi warna yang berbeda pada tiap bidangnya, dan bentuknya lebih besar dengan tujuan supaya anak mudah menghitung jumlah titik yang muncul pada permukaan di setiap lemparan.

Permainan dadu merupakan salah satu bentuk permainan dadu untuk anak-anak yang dapat membuat anak aktif dalam mengatur permainan dengan cara yang kreatif. Semua jenis dadu, apa yang dibutuhkan imajinasi dan pengetahuan guru. Pengembangan cara permainan dadu dapat dilakukan. Berikut ini cara bermain dadu:

1. Setiap pemain akan mendapatkan kotak dengan warna yang sama juga.
2. Pion-pion atau gacu juga harus dijalankan oleh para pemain untuk mencapai rumah (rumah)
3. Pemain pertama harus membuang dadu untuk bermain dan mendapatkan berapa banyak langkah bidak harus mereka jalankan.
4. Jika Anda mendapatkan nomor 6 pada dadu maka pemain dapat mengulang sampai 3 kali.
5. Pemain yang maju untuk mendapatkan rumah maka itu adalah pemenang.

Di dalam permainan Dadu tidak segampang itu namun ada halang rintang yang perlu di lewati, misalnya bidak tertabrak oleh bidak lawan kita maka akan kembali lagi ke kotak awal atau permulaan lagi.⁹⁹ Bermain dadu adalah melakukan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan alat berupa dadu adalah kubus bersisi enam, dan jumlah titik di setiap sisinya bervariasi dari 1 hingga 6. Dalam permainan dadu ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dihubungkan dalam pembelajaran logika yang memusatkan pikiran guna mengembangkan kognitif anak usia dini. Hal ini dilakukan karena dalam

⁹⁸ Sumintarsih, *Permainan Tradisional Jawa*, Penerbit Kepel Press, 2005, hal. 16.

⁹⁹ Gunungkidulku, "Permainan Ludo Permainan Indonesia." dalam http://permainanindonesiaku.blogspot.com/2016/07/permainanludo_permainan_tradisional.html, diakses pada tanggal 8 September 2019.

dadu memiliki angka atau jumlah titik. Sehingga memudahkan anak dalam menghitung. Selain angka yang menjadi salah satu dasar untuk menghitung, belajar mengenal angka juga dapat dilakukan sekaigus ketika anak melempar, melihat angka yang muncul pada sisi kubu/dadu dan mulai mengenal dan mengingat kalau itu merupakan angka misalnya 1, 2, 3 dan seterusnya.

Pengembangan cara bermain dadu juga dapat dilakukan, Di bawah ini adalah beberapa permainan dadu anak usia dini yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali angka.

1. Angka dihitung pada sisi dadu yang muncul

Permainan ini memerlukan satu buah dadu. Permainan dimulai dengan suten atau hompimpa/suten untuk memastikan siapa yang melempar dadu pertama, anak pemenang menerima dadu terlebih dahulu sebutkan nomor di atas dadu, dihitung dari satu nomor ke nomor muncul pada sisi dadu dan mencari nomor yang sama. Kemudian mengambil berbagai benda atau gambar yang sesuai nomor yang tertera dan disimpan dalam piring kue dan menghitung satu per satu.¹⁰⁰

2. Permainan satuan dan puluhan

Permainan ini memakai dua dadu dan wadah untuk dadu goyang. Tentukan tombolnya (b) Lempar dadu dan jumlahkan angka pada kedua dadu tersebut (c) Tuliskan angkanya pada selembar kertas atau papan (d) Peserta pertama mencapai 50 kemenangan.

3. Bermain dadu cocok saya

Permainan dadu cocok saya cara memainkannya agar anak lebih mengenal dan memahami angka, Gunakan dadu bertitik dadu dan tulislah 1-6 di kertas. Bagaimana anak-anak “melempar dadu” untuk menentukan urutan lemparan pertama dadu, yaitu anak laki-laki yang memenangkan dadu menghitung poin yang muncul di atas dadu, kemudian menemukan angka yang sesuai dengan jumlah poin yang muncul di dadu.¹⁰¹

M. Manfaat Melempar Dadu

Dalam belajar mengajar dan untuk membuat anak lebih mengetahui dan memahami materi yang disampaikan guru maka sebaiknya guru menggunakan media sebagai pelantaranya, sebagaimana Arif Sadirman menuliskan: ”Media adalah berbagai jenis unsur lingkungan yang dapat

¹⁰⁰ Aisyiyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal. 45.

¹⁰¹ Aisyiyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*,... hal. 52.

merangsang siswa untuk belajar.”¹⁰² Salah satu media belajar bagi anak adalah permainan atau bermain. Beberapa kegunaan media dalam proses pendidikan anak usia dini, antara lain:¹⁰³

1. Melatih konsentrasi dan kelincahan
2. Melatih kekuatan otot tangan.¹⁰⁴
3. Proses Pembelajaran menggunakan media permainan Ini akan menarik lebih banyak perhatian anak-anak dan merangsang motivasi belajar.
4. Makna buku teks akan lebih jelas untuk pemahaman yang lebih baik oleh anak, dan memungkinkan anak mudah memahami materi yang disampaikan.
5. Metode pengajaran akan lebih beragam.
6. Anak memiliki minat melaksanakan kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengikuti kegiatan lain seperti observasi, pelaksanaan, peragaan, dll.

Manfaat dari permainan dadu adalah dapat menarik perhatian anak karena permainan yang menarik dan menyenangkan, dan juga membuat anak memiliki minat untuk turut serta aktif dalam permainan tersebut. Penerapan permainan lempar dadu bertujuan untuk menarik perhatian anak dan memotivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Terkait dengan permainan ini, salah satu alat yang menjadi sumber belajar anak dalam meningkatkan pemahamannya yaitu dadu, adapun cara memainkannya dituliskan Linda Dewi: “Permainan lempar dadu sebagai media atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan konsep lambang bilangan, banyaknya gambar pada anak”.¹⁰⁵ Dengan adanya permainan lempar dadu, anak akan menghitung sendiri berapa titik yang muncul dari lemparan dadu.

N. Macam-macam Permainan Dadu

Berbagai macam permainan dadu yang dimainkan akan memberikan dampak bagi orang yang memainkannya, dalam sebuah blog/artikel yang bernama Gunungkidulku, Permainan Ludo Permainan Indonesia, menuliskan: macam-macam permainan dadu dibagi menjadi 2 yaitu:¹⁰⁶

¹⁰² Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003, hal. 29.

¹⁰³ Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, ...hal. 32-33.

¹⁰⁴ Mas Kelik, *Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018, hal. 19.

¹⁰⁵ Linda Dewi, *Mengenal Konsep Bilangan*, Kalimantan: Universitas Tanjungpura, 2014, hal.15.

¹⁰⁶ Gunungkidulku, “Permainan Ludo Permainan Indonesia,” dalam <https://permainanindonesiaku.blogspot.com/2016/07/permainan-ludo-permainan-tradisional.html>, diakses pada tanggal 8 September 2019.

1. Mekanik *Dice Rolling*

Mekanik *dice rolling* atau mekanik melempar dadu yang hasilnya dipakai untuk melangkah sesuai hasil lemparan dadu seperti Monopoli, Ular Tangga atau bahkan *Backgammon*.

a. Monopoli

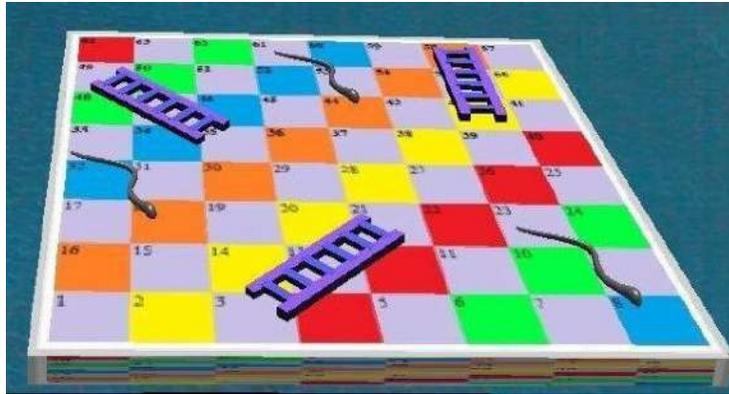
Media bermain monopoli dengan monopoli permamainan dirancang dengan papan persegi panjang dengan ukuran 60x60 cm. Dengan rancang gambar adalah anak-anak yang memainkan permainan monopoli dapat mengetahui bentuk dan struktur bagian dalam sel. Selain itu ada permainan juga mencakup fasilitas untuk permainan biologi monopoli. Media dengan tema sel terdiri dari satu (1) dadu, sepasang kartu dana umum dan kesempatan kartu (15 masing-masing), satu set kartu yang dilengkapi sewa properti dan harga penjualan tanah, Kompleks keluarga dan hotel, sederet permasalahan yang berkaitan dengan teori pemahaman struktur dan fungsi sel hidup terkecil. Mata uang monopoli dengan berbagai nilai kamar gadai 4 pemain, rumah dan hotel.¹⁰⁷

b. Ular Tangga

Snakes and Ladders adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang harus diambil pion atau pemain. Jika bidak atau pemain mendarat di ekor ular, ia harus turun ke kotak berisi kepala ular. M. Husna menulis: “Jika luka berhenti di dasar tangga, pemain bisa langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain pertama yang mencapai kotak adalah pemenangnya.”¹⁰⁸ Permainan ular tangga sering dimainkan ketika anak-anak memiliki senggang ketika berada di rumah ataupun di sekolah, biasanya dimainkan setelah kegiatan pokok telah selesai.

¹⁰⁷ Arif Susanto, Raharjo., “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas Xi Ipa” dalam *ejournal BioEdu* Vol. 1/No.1/Agustus 2012, hal. 2.

¹⁰⁸ M. Husna, A., *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009, hal. 145.



Gambar III.3. Ular tangga
Sumber Vagansza 2016

c. *Backgammon (Ludo King)*

Permainan Ludo ini adalah permainan yang menggunakan papan, pion dan di dalamnya terdapat gambar-gambar dan biasanya juga berwarna-warni contohnya hijau, merah, kuning dan biru. Permainan Ludo ini dapat dimainkan hingga 4 anak atau beberapa anak dengan kurang dari 4 anak, namun juga tidak bisa dimainkan secara individual.



Gambar III.4. *Ludo King*
Sumber Vagansza 2016

Berikut cara bermain Ludo:¹⁰⁹

- 1) Setiap pemain akan mendapatkan kotak dengan warna yang sama juga.
- 2) Budak-budak itupun harus di jalankan oleh pemain agar mencapai home (rumah)

¹⁰⁹ Q Baihaqi, *Gaul Jadul*, Jakarta: Gagas Media, 2009, hal. 97.

- 3) Pemain harus terlebih dahulu melemparkan dadu untuk bermain dan mendapatkan berapa langkah bidak yang harus mereka jalankan.
- 4) Kalau mendapatkan angka 6 di dalam dadu maka pemain boleh mengulanginya sampai 3 kali.
- 5) Pemain yang terlebih dahulu untuk sampai di home maka itu lah pemenangnya.

2. Mekanik *Dice Nonrolling*

Perlu digaris bawahi dulu, Permainan dadu yang disebutkan di bawah ini bukanlah permainan yang menggunakan mekanisme penggulungan dadu, juga bukan mekanisme pengguliran dadu. Beberapa permainan dadu lainnya ada yang dimainkan tanpa menjalankan pion dituliskan disebuah artikel dengan nama Vagansza: "Hasilnya digunakan untuk dadu yang bergerak sesuai dengan hasil lemparan dadu, seperti "Monopoli", "Ular dan Tangga", atau bahkan backgammon."¹¹⁰

Di bawah ini adalah permainan *Dice Nonrolling* sebagai berikut:

a. *Beetle* (dikenal juga sebagai *Cooties*)

Tiap orang yang memainkannya melempar dadu dan menerima pecahan tubuh serangga berdasarkan hasil lemparan dadu. Pemain yang berhasil menyusun bagian tubuh menjadi serangga utuh adalah pemenangnya.

b. *Bunco*

Permainan dadu yang sangat sederhana, pemain melempar tiga dadu dan menambahkan angka. Dimainkan dalam 6 babak. Bunco memiliki aturan kembali atau khusus untuk setiap putaran. Bagaimanapun, pemain akan bersaing dengan poin terbanyak. Permainan wanita yang sangat populer di pinggiran kota Amerika di zaman kuno.

c. *Chō-han*

Permainan dadu ini berasal dari Jepang. Enam dadu dilempar, tapi hasilnya tersembunyi. Pemain harus menebak apakah jumlah total dadu genap atau ganjil.

d. *Farkle* (dikenal juga sebagai *Zonk*, *Zilch*, *10000*, *Wimp Out*, *Greed*, *Squelch*)

Pemain akan melempar enam dadu dan ia harus memilih angka untuk disimpan. Ia kemudian boleh berhenti atau melempar lagi sisa dadunya dan menyimpan angka dadu yang lain (tidak boleh

¹¹⁰ Vagansza, "13 Permainan Dadu //populer Tapi Kamu Belum Mengenalnya," dalam <https://boardgame.id/13-permainan-dadu-populer/> diakses pada 27 Maret 2020.

menyimpan angka dadu yang sudah disimpan pada lemparan sebelumnya). Bila berhenti ia mencatat total angka dadunya, bila lempar ulang dan ternyata tidak bisa menyimpan angka baru maka semua angka yang disimpan hangus (tidak dihitung).

e. *Hazard* (dikenal juga sebagai *Craps*)

Tebak menebak angka dadu. Sebelum melempar dadu pemain harus memilih angka dari 5-9, bila angka yang keluar sesuai maka pemain tersebut menang. Bila hasilnya 2, 3, 11 atau 12 pemain bisa kalah tergantung dari angka yang dipilih. Jika bukan, lempar ulang sesuai dengan angka lemparan terakhir.

f. *Left Center Right*

Ada tiga dadu yang setiap sisinya memiliki sisi Left (L/kiri), Center (C/tengah), Right (R/kanan) dan tiga sisi lainnya kosong. Pemain harus mengoper koin ke arah sesuai hasil lemparan dadu. Center artinya pemain harus mengoper ketengah (menjadi pot). Pemain terakhir yang masih memiliki koin memenangkan permainan.

g. *Liar's Dice* (dikenal juga sebagai *Bluff*, *Dudo*, *Cachito*, *Perudo*, *Mexicali*, *Mexican*)

Pemain bertaruh akan hasil total lemparan dadu. Setiap pemain melempar sebuah dadu, melihat hasil lemparannya masing-masing dan menutupinya dari pemain lain. Pemain lalu menebak secara bergiliran ada berapa dadu yang memiliki nilai tinggi.

h. *Pig* (dikenal juga sebagai *Pass the Pig*)

Lempar dadu dan simpan angka, namun jika yang dadu yang dilempar menghasilkan angka 1 maka semua angka yang sebelumnya disimpan pemain tersebut langsung dianggap hangus.

i. *Poker Dice*

Sisi dadu pada game ini memunculkan sisi 9,10,J,Q,K, dan As. Pemain boleh melempar ulang dadu-dadu yang ada maksimal dua kali. Pemain dengan hasil lemparan yang memunculkan kombinasi paling kuat (kombinasi sebagaimana dalam poker kartu) memenangkan permainan.

j. *Shut the Box* (dikenal juga sebagai *Canoga*, *Klackers*, *Zoltan Box*, *Batten Down the Hatches*, *Jackpot High Rollers*)

Pemain melempar satu atau dua dadu dan mencatat hasil kombinasinya dengan bantuan kepingan kayu berangka 1-9. Bila hasil lemparan menunjukkan angka 8, maka kepingan angka 8 diangkat. Selanjutnya pemain harus mengangkat kepingan yang bisa menjadi angka 8, misal 1+4+3 atau 3+5 atau 2+6. Pemain berusaha mengangkat sebanyak mungkin kepingan kayu lalu menjumlahkannya.

- k. *Sic Bo* (dikenal juga sebagai *Hi lo*, *Chuck-a-luck*, *Grand Hazard* tapi berbeda dengan *Hazard*)

Pemain mencoba peruntungannya dengan memilih hasil lemparan sebelum dadu dilempar. Pilihan ada banyak: angka, warna, besar/kecil. Jadi mirip seperti roulette. Jika hasil lemparan sesuai dengan pilihan maka pemain akan mendapatkan hadiah.

- l. *Yahtzee*

Pemain boleh melempar ulang dadu-dadu yang ada sebanyak dua kali. Pemain boleh memilih dadu mana yang mau dihitung skor dan mana yang mau dilempar ulang.

Permainan Dadu yang dahulu dimainkan seperti gambar di atas merupakan permainan yang dimainkan oleh orang dewasa biasanya dimainkan hanya untuk kesenangan atau hiburan akan tetapi pada sekarang ini mengalami berbagai perubahan atau banyak diinovasi menjadi alat peraga atau alat permainan edukatif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dilakukan di instansi pendidikan atau oleh orang tua dalam meningkatkan tumbuh kembang intelegensi anaknya di rumah. Berikut adalah contoh permainan dadu yang telah mengalami inovasi:



Gambar III.5. Permainan Ular Tangga Raksasa
Sumber Google



Gambar III.6. Permainan Ular Tangga
Sumber Google¹¹¹

O. Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini

Berbagai cara dilakukan guru untuk menstimulasi tumbuh kembang anak usia dini di sekolahnya, adapun upaya memaksimalkan pengembangan daya pikir anak sangat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis. Setiap saraf harus saling terkoordinasi sehingga daya pikir dapat berfungsi, Dariyo menulis: “Anak akan mengoordinasikan gerakan tangan, kaki, dan kepala saat saraf atau otot organ berkembang sepenuhnya. Artinya kemampuan setiap anak harus dibarengi dengan siapnya secara fisiologis agar pengembangan daya pikir lebih baik dan terkoordinasi.”¹¹²

Selain itu, stimulasi perkembangan kognitif juga harus berdasarkan kesiapan anak dalam menerima pembelajaran. Menurut Piaget, anak belajar harus secara alamiah. Artinya proses pembelajaran yang mereka lakukan harus berdasarkan kemampuan mereka, sehingga orang tua tidak

¹¹¹ Sayuti, “Permainan Ular Tangga Raksasa Tema Surya Musli Edukatif,” dalam https://www.google.com/search?q=gambar%20permainan%20ular%20tangga%20islami&tbm=isch&hl=enGB&hl=enGB&safe=strict&safe=strict&tbs=ring:CTDNTtiFqrsaYywjIXyzBsLm&sa=X&ved=0CAIQrnZqFwoTCICsn_vSjwCFQAAAAAdAAAAABAl&biw=134&bih=625#imgrc=Way7lakm7QumtM. Diakses pada 30 September 2020.

¹¹² Dariyo, A., *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: Refika Aditama, 2007, hal. 43.

boleh mendesak dan menekan anak dengan pembelajaran yang diluar kesiapan mereka, karena hal tersebut akan berakibat fatal pada mental anak.¹¹³

Secara umum, tahap semakin tinggi seseorang perkembangannya kognitif akan lebih tertib dan cara berpikirnya lebih abstrak. Guru harus memahami tahapan perkembangan kognitif siswa untuk merancang dan ikuti langkah-langkah untuk proses pembelajaran dijelaskan di atas. Pelajaran dirancang dan dilaksanakan tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa tidak akan memiliki arti bagi siswa. Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensorimotor akan berbeda dari proses yang dialami oleh seorang anak dalam fase praoperasional, dan akan berbeda dengan mereka yang sudah berada dalam tahap operasional konkret, bahkan dengan mereka yang sudah pada tahap operasi formal.

Agar perkembangan kognitif anak normal bahkan tepat tahapannya, berikan stimulasi sesuai dengan usia atau tahapan perkembangan yang semestinya dicapai. Bila dirasa kemampuan anak memang sudah mencapai tahapan perkembangan yang semestinya boleh saja diberikan stimulasi setingkat lebih maju sehingga perkembangannya lebih terpacu. Lakukan stimulasi secara simultan dan terus menerus.

Cara yang sederhana dengan menaruh perhatian terhadap pertanyaan-pertanyaan anak dan meresponnya dengan jawaban yang tepat. Beri kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Dapat juga memberikan yang memancing anak untuk berfikir. Ciptakan lingkungan yang meng mendorong pembelajaran, antara lain dengan menyediakan alat atau media untuk stimulasi, seperti buku, mainanan (tak perlu mahal), dan ruang untuk bermain.¹¹⁴ Menurut Clark, sel-sel otak anak memiliki kisaran antara 100-200 miliar sel-sel otak. Namun, hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 5% dari potensi yang tidak terpakai dari otak karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak. Miftahul Akhyar dalam bukunya menuliskan:” Temporal Horward Gardner menyatakan bahwa anak-anak dalam lima tahun pertama usia selalu diwarnai dengan keberhasilan dalam mempelajari segala sesuatu”.¹¹⁵ Untuk itu stimulasi dalam pengajaran anak usia dini diperlukan. Pengalaman seorang anak (stimulus) harus diberikan untuk merangsang perkembangan struktur kognitif. Informasi yang diberikan harus sebagian dikenal dan sebagian hal baru bagi

¹¹³ Imam Hanafi, “Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran”, ALPEN: *Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 3, No. 2, 2019, hal. 88.

¹¹⁴ Toto Sudargo, *Defisiensi Yodium, Zat Besi, dan Kecerdasan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018, hal. 50.

¹¹⁵ Miftahul Akhyar Kertamuda, *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015, hal. 2.

asimilasi. Kognitif selalu dikaitkan dengan proses asimilasi dan akomodasi.

Jika informasi tidak dapat berasimilasi, itu berarti bahwa informasi tidak dapat dipahami (akomodasi tidak terjadi). Sebaliknya, ketika seluruh dapat dipahami sepenuhnya, tidak perlu untuk belajar, karena tidak terjadi akomodasi sehingga perkembangan anak akan terhambat untuk pengenalan permainan baru dan mendorong anak-anak untuk membuat game sendiri membantu untuk mengklasifikasikan objek, ingat, dan meningkatkan perhatian dan konsentrasi pada sesuatu, saraf-saraf pada otak tumbuh terus menerus dan komunikasi antara sel, yang diproduksi oleh mekanisme yang disebut "*neurotransmitter*", berlangsung dari waktu ke waktu, berubah dan inovasi setiap hari, dari tahun ke tahun, membangun sinapsis pertumbuhan adalah kemampuan di otak yang disebut plastisitas otak; ini mempengaruhi kemampuan struktur otak untuk menghasilkan fungsi atau aktivitas dengan merangsang lingkungan.¹¹⁶ Musrofi mengungkapkan, mulai dari umur berapa pun dari lahir sampai mati, keterampilan keadaan mental dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan lingkungan (rangsangan pendidikan). Semakin banyak otak dirangsang oleh aktivitas intelektual dan interaksi dengan lingkungan, semakin banyak jaringan di antara saraf-saraf pada otak yang tercipta dan kecerdasan dibangun di sana.¹¹⁷ Otak merupakan dasar dari kehidupan, refleksi jiwa, menunjuk kepribadian, menentukan visi, misi, tujuan, pikir, emosi, dan perilaku. Otak mengatur semua fungsi badan, mengawal tingkah laku manusia, bertanggungjawab untuk semua aktivitas manusia yang paling besar, yang terbaik daripada personaliti manusia. Para ahli telah meneliti apa itu otak yang sebenarnya, Jalaluddin Rahmat menulis: "Selepas beribu-ribu saintis meneliti dalam jangka waktu yang tak terbatas, berabad-abad hanya ada satu perkataan yang dapat mendeskripsikannya yaitu "menakjubkan".¹¹⁸ Otak, Allah ciptakan sedemikian rupa, Allah memberikan daya berupa proses untuk berpikir sehingga menghasilkan akal, akal ini yang dapat membedakan anantara manusia dengan binatang. Untuk itu dalam hal ini, stimulasi sejak dini dalam rangka mempersiapkan generasi yang lebih baik, unggul dan maju sangat perlu dilakukan.

Stimulasi kognitif pada anak usia dini harus disesuaikan karena pada masa ini anak-anak pada masa bermain dan memerlukan kebahagiaan

¹¹⁶ Sidiarto Kusumoputro dan Lily Djokosetyo Sidiarto, *Belajar & Pola Pikir Berbasis Mekanisme Otak*, Jakarta: UI-Press, 2008, hal. 33.

¹¹⁷ Muhammad Musrofi, *Melejitkan fungsi Otak*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008, hal. 23.

¹¹⁸ Jalaluddin Rahmat, *Belajar Cerdas, Belajar Berbasis Otak*, Bandung: Mizan Learning Center, 2005, hal. 5.

dalam bermain. Membangkitkan antusiasme optimal semangat untuk belajar, dengan dukungan dan bimbingan yang lebih lembut, seorang anak kecil dapat yakin untuk tidak menyerah pada rintangan pertama.¹¹⁹ Sebaliknya ketakutan adalah pembunuh sel-sel otak. Koneksi antar sel akan berhenti bila dalam suasana cemas khawatir dan rasa takut.¹²⁰

Fungsi stimulasi lingkungan bagaikan tetesan air pada sebuah batu, membentuk sel-sel otak, sehingga otak dapat lama-kelamaan batu itu akan membuat lubang atau bahkan membelah batu yang keras sekalipun, apabila dijalankan dengan benar. Stimulasi menyenangkan, lingkungan memberikan ketenangan dan kekasih, menawarkan lingkungan anak-anak fleksibilitas untuk mengeksplorasi melalui kegiatan menyanyi, menari, melukis atau kegiatan permainan lainnya akan anak Anda telah otak kanan adalah baik, sesuai dengan fungsi dari pengembangan emosi perawatan belahan kanan dan kreativitas, sehingga anak-anak yang menerima stimulasi dan sesuai lingkungan pendidikan di usia dini tumbuh pada anak yang percaya diri, berani, mampu bekerja bersama-sama, menghormati saran ataupun kritik dari luar, saling mendukung dan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.

Tekanan psikis terhadap anak maupun orang dewasa akan memberikan berbagai dampak negatif terhadap mereka. Otak akan merasa terbebani dan memerintahkan atau mengatur seluruh anggota tubuh dengan cepat dan spontan bekerja tidak begitu maksimal. Stres dan kemungkinan depresi akan ada pada diri mereka. Terkait hal ini sekolah sebagai salah satu sarana pengembangan kognisi bagi anak mempunyai peran yang tidak kalah penting dengan peran keluarga atau orang tua di rumah, menjadikan anak-anak tidak terbebani di saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pengembangan berbagai aspek perkembangan pada anak merupakan tanggung jawab pendidik juga di sekolah, untuk itu pendidik harus memberikan pelayanan yang maksimal untuk anak didiknya. Layanan tersebut bisa berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah memberikan stimulus pembelajaran pada anak dengan baik.

Stimulus pembelajaran yang diberikan disesuaikan dengan usia perkembangan anak, sehingga kebutuhan anak tercapai. Stimulasi kognitif pada masa anak usia dini menjadi salah satu hal yang penting, anak akan merekam setiap kejadian atau hal-hal yang dialaminya dengan cepat. Bila stimulasi diberikan dengan hal-hal yang bermakna maka anak pun akan mengingat menjadi hal yang bermakna dan penting sehingga memberikan pengalaman yang baik bagi dirinya untuk masa yang akan datang.

¹¹⁹ Kemp & Clare Walters, *Brain Games*, Jakarta: Karisma Publishing Group, 2004, hal. 6.

¹²⁰ Muhammad Musrofi, *Melejitkan fungsi Otak...* hal. 52.

BAB IV

PERAN INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF

A. Deskripsi Objektif Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini terdiri dari anak-anak usia 4-5 tahun kelompok A2, Guru kelompok A2, Perwakilan orang tua murid kelompok A2 dan Sekolah tempat penelitian. Objek pada penelitian ini namanya akan disamarkan dengan menyebut inisialnya saja sedangkan sekolah tempat penelitian akan disampaikan, berikut detail objek-objek penelitian:

1. Anak-anak Kelompok A2

Anak-anak kelompok A2 terdiri dari 20 orang anak, 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dalam melakukan kegiatan bermain di rumah anak-anak lebih tertarik menggunakan gawainya, sehingga jarang melakukan kegiatan bermain di lingkungan rumah ditambah lagi lingkungan yang kurang mendukung, seperti kurangnya atau bahkan tidak adanya tempat bermain anak yang luas di sekitar tempat tinggal mereka serta orang tua yang memiliki pekerjaan atau kesibukan sehingga lebih memilih anaknya bermain di dalam rumah dengan tenang dibandingkan harus keluar rumah.

Pola pengasuhan yang diterima anak-anak tentu berbeda-beda akan tetapi ketidak disiplinian dalam penerapan bermain gawai pada anak

mempunyai kesamaan yaitu kurang ter kendalinya anak dalam bermain melalui gawai. Berikut deskripsi profile anak-anak kelompok A2:

a. Ananda AF

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak tunggal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja, sehingga diurus oleh neneknya, ananda disangat disayang oleh neneknya sehingga apapun yang diinginkan anak tersebut dituruti termasuk dalam kebebasan bermain permainan melalui gawainya.

b. Ananda AP

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin perempuan, merupakan anak pertama dan mempunyai seorang adik. Ibunya seorang ibu rumah tangga dan ayahnya bekerja sebagai pengemudi. Adiknya masih berusia 1,5 tahun sehingga ibunya lebih fokus pada adiknya.

c. Ananda AS

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan anak tunggal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja, sehingga diurus oleh neneknya, ananda disangat disayang oleh neneknya sehingga apapun yang diinginkan anak tersebut dituruti termasuk dalam kebebasan bermain permainan melalui gawainya.

d. Ananda FA

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ibunya merupakan ibu rumah tangga, ayahnya seorang pegawai swasta. Merupakan anak yang aktif akan tetapi ibunya tidak dapat mengendalikan anaknya ketika keinginannya bermain melalui gawainya.

e. Ananda GP

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan anak ke dua dari dua orang saudara, kedua orang tuanya bekerja, kesehariannya setelah pulang sekolah diasuh oleh bibinya (adik kandung ibunya), karena bibinya juga masih berstatus sebagai seorang pelajar, ia membiarkan ananda GP tersebut bermain dengan gawainya.

f. Ananda JG

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan tunggal, ibunya adalah seorang ibu rumah dan sebagai pedagang di rumah, ayahnya bekerja sebagai pegawai swasta. Karena ibunya mempunyai kesibukan mengurus rumah tangga dan sambil berjualan, ananda JG dibebaskan bermain dengan gawainya.

g. Ananda MP

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ibunya merupakan ibu rumah tangga, ayahnya seorang pegawai swasta. Merupakan anak yang aktif akan

tetapi ibunya tidak dapat mengendalikan anaknya ketika keinginannya bermain melalui gawainya.

h. Ananda NH

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan tunggal, ibunya adalah seorang ibu rumah dan sebagai pedagang di rumah, ayahnya bekerja sebagai pegawai swasta. Karena ibunya mempunyai kesibukan mengurus rumah tangga dan sambil berjualan, ananda JG dibebaskan bermain dengan gawainya.

i. Ananda ND

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin perempuan, merupakan anak pertama dan mempunyai seorang adik. Ibunya seorang pegawai swasta dan ayahnya berwirausaha. Adiknya baru berusia 1 tahun, sehingga hampir seluruh perhatian orang tuanya terpusatkan keadiknya dan untuk membuat ananda ND tetap bermain dengan tenang, diberikanlah gawai.

j. Ananda NK

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan anak ke dua dari dua bersaudara, kedua orang tuanya berwirausaha sehingga ananda NK kurang dalam pengasuhan setiap harinya, ananda tersebut dibebaskan bermain dengan gawainya.

k. Ananda RE

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak tunggal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja, ananda RE kesehariannya setelah pulang sekolah diasuh oleh pengurus rumah tangga, ananda dibebaskan melakukan bermain melalui gawainya.

l. Ananda TP

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan anak ke bungsu dari dua bersaudara, ibunya berwirausaha di rumah, ayahnya sebagai pegawai swasta, ananda TP merupakan anak yang manja, lebih suka bermain di rumah, tidak suka bermain di luar rumah.

m. Ananda TD

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak tunggal dari orang tua tunggal (*single parent*), ibunya bekerja sebagai pegawai swasta, keseharian ananda TD diurus pengurus rumah tangganya, ananda TD kurang pengawasan ketika bermain gawai di rumah.

n. Ananda DA

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak pertama dari dua bersaudara, kedua orang tuanya bekerja. Ananda DA merupakan anak yang aktif sehingga nenek yang mengurusnya

di rumah tidak bisa menghalangi keinginan ananda DA ketika ingin bermain gawai.

o. Ananda FG

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ibunya merupakan ibu rumah tangga, ayahnya seorang pegawai swasta. Merupakan anak yang aktif akan tetapi ibunya tidak dapat mengendalikan anaknya ketika keinginannya bermain melalui gawainya.

p. Ananda YY

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak tunggal dari keluarga yang kedua orang tuanya bekerja, ananda terbiasa bermain permainan yang ada digawainya, orang tuanya tidak dapat menolak keinginannya bermain gawai, bila tidak dituruti keinginannya itu, ananda akan tantrum.

q. Ananda LI

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, ibunya merupakan ibu rumah tangga, ayahnya seorang pegawai swasta. Merupakan anak yang pemalu akan tetapi ananda terbiasa bermain dengan gawainya.

r. Ananda MC

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin perempuan merupakan tunggal, ibunya adalah seorang ibu rumah, ayahnya bekerja sebagai pegawai swasta. Ananda MC anak rumahan yang pemalu, ananda kurang mempunyai rasa percaya diri, ananda MC lebih suka bermain dengan gawainya.

s. Ananda NE

Berusia 4 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak bungsu dari dua bersaudara, kedua orang tuanya berwirausaha, ananda NE merupakan anak berkebutuhan khusus, ananda mempunyai masalah pada motorik halusnya.

t. Ananda PG

Berusia 5 tahun, berjenis kelamin laki-laki merupakan anak sulung dari dua bersaudara, kedua orang tuanya bekerja, kesehariannya setelah pulang sekolah diasuh oleh pengurus rumah tangga, karena anaknya pemalu, ananda PG lebih sering bermain di rumah.

Pada kasus yang dialami anak-anak tersebut di atas kebanyakan lebih sering bermain menggunakan gawainya daripada bermain yang mengeluarkan tenaga atau motorik kasar.

2. Guru Kelompok A2

Guru kelompok A2 berinisial YJ yang sudah memiliki pengalaman dalam mengajar kurang lebih 20 tahun, lulusan dari Fakultas

Pendidikan Anak Usia Dini di salah satu universitas negeri Jakarta. YJ memberikan informasi bahwa benar anak-anak yang diajarkannya selama proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas mengalami beberapa hambatan seperti anak-anak malas dalam melakukan gerakan-gerakan motorik kasar, tidak antusias dalam berkegiatan bahkan ada yang enggan mengikutinya. Hal-hal dampak dari kurang disiplin dan lepas pengawasan dan menjadi kebiasaan ketika anak-anak diizinkan dalam bermain gawai, kurangnya APE di sekolah yang fokus pada peningkatan motorik kasar dan kognitif anak. Dari hal tersebut YJ mencari solusi agar setiap belajar anak-anak akan diberikan permainan namun tanpa disadari anak-anak bahwa sebenarnya mereka sedang belajar namun melalui bermain. YJ memberikan inovasi permainan engklek dan dadu sehingga selain motorik kasar yang distimulasi, kognitif anak juga distimulasi langsung.

3. Perwakilan Orang Tua Murid Kelompok A2

Perwakilan orang tua murid terdiri dari tiga orang dengan inisial nama HW, ES dan MP, mereka merupakan perwakilan orang tua yang anaknya berada di kelompok A2. Orang tua yang mengalami permasalahan serupa yaitu anak-anak cenderung tidak antusias ketika bermain permainan yang membutuhkan motorik kasar seperti: melompat, berlari, menangkap, melempar dan lain sebagainya. Anak-anak mereka lebih cenderung memilih bermain dengan gawai mereka.

4. Sekolah Tempat Penelitian

Sekolah sebagai tempat penelitian dalam hal ini sangat penting untuk diketahui kondisinya supaya pelaksanaan dalam penelitian ini sarana dan prasarannya dapat dimanfaatkan, berikut profile sekolah:

TK Negeri Meruya Utara 01 merupakan sarana pendidikan sekolah bagi anak usia dini, di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. Beralamat Jalan Taman Aries Utama Mustika III Blok A7 No 1 Perumahan Taman Aries, Kelurahan Meruya Utara, Kecamatan Kembangan Jakarta Barat, yang sebelumnya bernama TK Kasih Ananda IX dengan status sekolah yayasan/swasta kemudian diserahkan ke pemda DKI Jakarta oleh Ibu Suprpti Suprpto pada tahun 2007 dan diterima oleh Bapak Gubernur Sutiyoso pada saat itu.

Semakin dikenalnya TK Negeri Meruya Utara 01 ke seluruh kecamatan Kembangan terutama disekitar Kelurahan Meruya Utara maka semakin banyaknya orang tua yang memberi kepercayaan kepada guru-guru yang bertugas di TK Negeri Meruya Utara 01 untuk mendidik, membimbing anak mereka guna dapat menyiapkan diri kejenjang pendidikan berikutnya. Pada tahun 2016 muridnya semakin bertambah, awalnya hanya 3 rombel kini menjadi 5 rombel karena lokal

hanya dapat menampung 3 kelas maka untuk dua rombel berikutnya diberlakukan pagi dan siang pada proses belajar mengajar.

Sejak berdiri pada tahun 1983 TK Negeri Meruya Utara 01 bangunan TK Negeri Meruya Utara 01 direnovasi berat yang dilakukan oleh dinas pendidikan kota administrasi Jakarta Barat pada tahun 2018. Kurikulum yang digunakan di TK Negeri Meruya Utara 01 adalah Kurikulum 13. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program aspek perkembangan yang terdiri dari:

- a. Program pengembangan nilai-nilai agama dan moral Encompass perwujudan lingkungan belajar untuk pengembangan perilaku baik yang berasal dari nilai-nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan publik dalam konteks bermain. Dijelaskan dalam pencapaian pembangunan:
 - 1) Mengetahui Agama yang dianutnya
 - 2) Meniru gerakan ibadah dalam urutan yang benar
 - 3) Mengatakan doa sebelum atau setelah melakukan
 - 4) Mengetahui dengan baik perilaku/sopan
 - 5) Biasakan berperilaku mengucapkan salam dan membalas salam
- b. Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Yang dijabarkan dalam capaian perkembangan :
 - 1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat tertang, dsb
 - 2) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
 - 3) Melempar sesuatu secara terarah terkoordinasi
 - 4) Menggunakan alat permainan di luar kelas
 - 5) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)
 - 6) Menangkap sesuatu yang benar
 - 7) Gerakan antisipasi
 - 8) Menendang sesuatu terarah
 - 9) Memanfaatkan mainan di luar kelas
 - 10) Membuat garis vertikal, horisontal, melengkung ke kiri / kanan, miring kiri / kanan, dan lingkaran
- c. Rencana perkembangan kognitif termasuk menciptakan suasana untuk mengembangkan kematangan proses berpikir dalam konteks permainan. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
 - 1) Gunakan objek sebagai permainan simbol (kursi seperti mobil)
 - 2) Memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (hujan, gelap, terang, redup, dll.)
 - 3) Tahu banyak konsep

- 4) Selesaikan berbagai masalah sesuai dengan ide Anda sendiri
 - 5) Amati objek dan gejala dengan rasa ingin tahu
 - 6) Mengenali pola aktivitas dan menyadari pentingnya waktu
 - 7) Memahami lokasi/lokasi dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial (contoh: sebagai pelajar/anak/teman)
 - 8) Klasifikasikan objek menurut fungsi, bentuk, waktu atau ukurannya
 - 9) Kenali gejala kausal yang berhubungan dengannya
 - 10) Bagilah objek ke dalam grup yang sama atau grup atau grup serupa yang dipasangkan dengan 2 variabel
 - 11) Identifikasi polanya (seperti AB-AB dan ABC-ABC) dan ulangi
 - 12) Urutkan objek berdasarkan 5 ukuran atau warna seri
 - 13) Hitung satu sampai sepuluh
 - 14) Memahami konsep bilangan
 - 15) Ketahui tanda nomor tersebut
 - 16) Identifikasi simbol huruf
- d. Program pengembangan bahasa termasuk perkembangan kematangan suasana bahasa di lingkungan bermain.
- 1) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
 - 2) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
 - 3) Memahami cerita yang dibacakan
 - 4) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 - 5) Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
 - 6) Mengulang kalimat sederhana
 - 7) Bertanya dengan kalimat yang benar
 - 8) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
 - 9) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
 - 10) Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 - 11) Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 - 12) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
 - 13) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah di dengar
 - 14) Memperkaya perbendaharaan kata
 - 15) Berpartisipasi dalam percakapan
 - 16) Mengetahui simbol-simbol
 - 17) Mengetahui suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya
 - 18) Membuat coretan yang bermakna
 - 19) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A - Z

- e. Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 1) Tunjukkan sikap mandiri saat memilih kegiatan
 - 2) Rasa kendali
 - 3) Tunjukkan kepercayaan diri
 - 4) Mengetahui aturan dan disiplin
 - 5) Memiliki sikap yang gigih (jangan mudah menyerah)
 - 6) Banggalah dengan pekerjaan Anda
 - 7) Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain
 - 8) Lindungi diri Anda dari lingkungan
 - 9) Hargai keunggulan orang lain
 - 10) Ingin berbagi, membantu dan membantu teman
 - 11) Perilaku prososial
 - 12) Tunjukkan semangat untuk berpartisipasi aktif dalam kompetisi kompetitif
 - 13) Ikuti aturan yang berlaku di dalam game
 - 14) Menghormati orang lain
 - 15) Tunjukkan empati
- f. Rencana pengembangan seni rupa termasuk menciptakan suasana untuk mengeksplorasi, mengekspresikan dan mengapresiasi seni dalam konteks drama.
- 1) Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara
 - 2) Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya
 - 3) Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur
 - 4) Memilih jenis lagu yang disukai bernyanyi sendiri
 - 5) Bernyanyi sendiri
 - 6) Memakai imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran
 - 7) Melainkan peran fantasi dan kenyataan
 - 8) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita
 - 9) Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi
 - 10) Menggambar objek di sekitarnya
 - 11) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (misalnya dengan plastisin, tanah liat).
- g. Pengembangan Diri
- Aktivitas pengembangan diri adalah kegiatan yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan

mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat dan minatnya. Kegiatan pengembangan diri bisa kegiatan ekstrakurikuler dan dilaksanakan secara terprogram.

h. Ruang TK Negeri Meruya Utara 01

Tabel IV.1
Daftar Ruang

No.	Ruang	Jumlah	Luas m ²	Ket.
1.	Teori / Kelas	3	185	
2.	UKS	1	30	
3.	Kantor Guru / TU	1	45	
4.	Dapur	1	25	
5.	Kamar Mandi / WC Guru	1	8	
6.	Kamar Mandi / WC Siswa	3	24	

Tabel IV.2
Daftar Permainan di dalam dan di luar ruangan

No.	Nama Barang	Kondisi		Jumlah
		Laik	Tdk Laik	
1	Angklung	v		3 set
2	Lego		v	1 set
3	Balok		v	1 set
4	Lembar Notasi		v	2 lembar
5	Puzzle		v	6 jenis
6	Plastisin	v		1 box
7	Buku baca		v	2 unit
8	Piring plastik	v		20 unit

9	Karpet	v		4 unit
10	Angklung	v		3 set
11	Boneka	v		3 set
12	Miniatur Tempat Ibadah		v	3 set
13	Bola Kaki Besar	v		1 buah
14	Bola Kaki Kecil	v		1 buah
15	Bola Basket	v		1 buah
16	Bola Keranjang	v		1 set
17	Bola Plastik	v		1 set
18	Gelas plastik	v		75 pcs
19	Wayang mainan	v		1 unit
20	Jungkat-jungkit	v		1 unit
21	Ayunan	v		3 unit
22	Tiang Glantungan	v		2 unit
23	Seluncuran	v		2 unit
24	Ban terowongan		v	2 set

Kondisi APE tersebut di atas masih belum memadainya alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak. Untuk itu inovasi berbagai alat permainan edukatif diperlukan guna mendukung kegiatan pembelajaran sehingga aspek perkembangan anak akan terstimulasi dengan baik.

i. Lokasi Lembaga Tempat Penelitian

TK Negeri Meruya Utara 01 terletak di Perumahan Taman Aries Blok A7 No. 1. Jalan Aries Mustika III, Kelurahan Meruya Utara, Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta.

j. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus – Desember 2019

B. Hasil Penelitian

Menurut hasil wawancara dengan *informan* utama yaitu guru kelas Kelompok A2 dan *informan* pendukung yaitu perwakilan orang tua murid dan anak-anak yang telah mengikuti kegiatan inovasi permainan Engklek dan Dadu dalam menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif anak diperoleh hasil penelitian memang ada beberapa perbedaan akan tetapi perbedaan tersebut tidak terlalu signifikan, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan sebagai berikut:

1. Mensitimulasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

Pada awal stimulasi, kegiatan inovasi permainan engklek dan dadu adalah awal yang cukup sulit karena anak-anak kelompok A2 belum pernah memainkan inovasi permainan tersebut, pada saat itu guru berupaya mengenalkan inovasi permainan dengan cara memperagakannya terlebih dahulu. Anak-anak terlihat antusias menyaksikan peragaan inovasi permainan engklek dan dadu. Karena hampir keseluruhan anak-anak kelompok A2 belum semua bisa melakukan gerakan engklek (mengangkat satu kaki kebelakang lalu meloncat) maka guru melakukan stimulasi berupa gerakan melompat dengan dua kaki terlebih dahulu, hal ini berlangsung selama dua hari. Untuk hari berikutnya guru dan anak-anak kelompok A2 melakukan gerakan pemanasan seperti lari-lari kecil dan gerakan melompat berlangsung sekitar lima menit, setelah itu permainan inovasi engklek dan dadu dimulai. Guru membagi menjadi dua kelompok anak dengan cara suten satu sama lain. Setelah memperoleh dua kelompok anak –anak mulai melakukan gerakan engklek walaupun masih ada yang belum sempurna memperagakannya.

Hari demi hari melakukan kegiatan pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu, anak-anak dapat beradaptasi. Gerakan-gerakan seperti melompat, menjaga keseimbangan, engklek dan gerakan lainnya sigap dilakukan, hal ini menjadi salah satu indikasi dari perkembangan motorik kasar anak mulai lebih berkembang. Keaktifan anak-anak dalam melakukan gerakan lebih tangkas dan luwes dilakukan setelah mengikuti inovasi permainan engklek dan dadu.

Perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara baik jika mendapat stimulus-stumulus yang tepat, maka perlunya media untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak. Media untuk menstimulasi perlu dirancang agar fokus pada perkembangan motorik kasar pada anak terjadi secara berkesinambungan.

Stimulasi perkembangan motorik kasar melalui inovasi permainan engklek dan dadu juga dirasakan anak-anak, mereka sudah mampu melakukan gerakan engklek, melompat, berlari lebih cepat dan sigap

ketika menerima instruksi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Anak-anak memiliki kepercayaan diri lebih dibandingkan sebelum melakukan inovasi permainan engklek dan dadu.

Guru membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu disesuaikan dengan tema yang akan diberikan. Salah satu manfaat dari media inovasi permainan engklek dan dadu adalah guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tema/materi yang akan disampaikan guru dirancang terlebih dahulu dengan menyiapkan materi/tema pembelajarannya berupa angka dan gambar sesuai tema/sub tema yang akan disampaikan.

Topik yang dipilih sejalan dengan kegiatan pendidikan yang direncanakan. Penilaian yang dilakukan mencakup semua unsur keterampilan motorik kasar. Inovasi permainan engkol memberikan banyak pesan konstruktif bagi anak yaitu agar anak mengenal inovasi permainan engkol dan dadu, mengajari anak bekerja sama dalam satu kelompok. Kesulitan pada saat memainkan inovasi permainan engklek dan dadu adalah karena anak-anak belum mengetahui aturan dalam permainan dan agak kesulitan ketika melakukan engklek karena belum terbiasa dilakukan sebelumnya. Saat bermain, anak-anak terlihat senang, mereka suka bermain karena mereka masih anak-anak tertantang harus berapa kali melakukan engklek, apakah dapat memenangkan permainan jika sudah melakukan engklek, gembira karena dapat melakukan lompatan-lompatan dari berbagai bentuk geometri yang berwarna-warni. Pertumbuhan yang terjadi terlihat setelah bermain engkol, anak menjadi berani, dan mereka yang tidak terbiasa melompat dengan baik setelah melakukan aktivitas berulang cenderung berhasil melakukan aktivitas tersebut..

Kondisi alat permainan edukatif (APE) di sekolah sudah terpenuhi namun kurang memadai sehingga diperlukan APE baru yang lebih khusus untuk capaian tahapan perkembangan terutama untuk motorik kasar dan kognitif.

2. Mensitimulasi Perkembangan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

Upaya yang dapat diambil untuk meningkatkan kemampuan kognitif/daya pikir anak-anak melalui bermain dan permainan. dunia permainan ini identik dengan anak-anak karena melalui permainan, anak-anak telah belajar arti sebenarnya. Konsep belajar untuk bermain juga bisa diterapkan untuk belajar dengan kegiatan inovasi permainan engklek dan dadu, memainkan peran yang sangat penting dan perlu dilakukan di sekolah ataupun di rumah. Selain bermain memiliki

karakteristik yang baik untuk anak-anak, melalui inovasi permainan ini, capaian perkembangan kognitif anak dapat tercapai.

Stimulasi yang diberikan dalam inovasi permainan engklek dan dadu mudah diterima anak, hal ini terlihat dari antusiasnya anak-anak mengikuti kegiatan bermain. Peralatan atau media permainan yang baru atau dianggap oleh anak-anak hal yang jarang dimainkan juga menjadi salah satu penyebab mereka tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain. Stimulasi perkembangan kognitif tidak terasa akan dilaksanakan oleh anak-anak karena dilakukan dengan kegiatan bermain. Inovasi permainan engklek dan dadu dapat mengenalkan mengenai symbol-simbol huruf, diantaranya melalui mata dadu dan gambaran/rancangan pada media. Simbol-simbol digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik disesuaikan dengan tema materi pembelajaran. Penggunaan dadu, area permainan dapat memicu aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kognitif.

Permainan dilaksanakan dengan mengenalkan bentuk geometri, yang terdiri dari lingkaran, serta segi empat dan segi tiga. Dengan penggunaan angka, warna dan gambar-gambar lainnya. Setelah tiga kali bermain inovasi permainan engklek dan dadu, anak-anak di ajak bermain dengan permainan tebak-tebakan huruf dan angka, ketika itu dengan pengulangan satu-satu anak tahu tentang angka dan huruf yang muncul dari mata dadu, Dan ternyata sebagian anak sudah ada yang dapat membedakannya. Memang begitulah cara anak-anak belajar harus dengan penuh kesabaran dan perhatian, karena fokus anak usia dini tidak lama maka permainan dalam inovasi permainan engklek dan dadu dibuat dengan strategi yang dapat membuat anak fokus pada permainan dengan cara memberikan kesempatan pada semua anak untuk bermain bergantian dan dengan gambaran pada mata dadu dan gambar pada wadah yang menarik.

Tema yang dipilih sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penilaian yang dibuat sudah mencakup semua unsur-unsur kemampuan kognitif. Inovasi permainan engklek dan dadu menstimulus kognitif anak dalam pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolis. Pada saat bermain anak-anak terlihat senang dan mereka menikmati permainan karena pada saat bermain anak-anak antusias untuk menebak/menerka angka atau gambar apa yang akan muncul ketika dadu telah dilempar. Peningkatan yang terjadi tampak jelas setelah melakukan inovasi permainan engklek dan dadu , anak jadi berani mengambil keputusan, menghitung dan menjawab jumlah gambar dengan baik.

3. Peran Inovasi Permainan Engklek dan Dadu dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak

Dilihat dari berbagai aspek pencapaian perkembangan khususnya perkembangan motorik kasar dan kognitif pada anak sangat baik. Bermain pada AUD merupakan kebutuhan dan kepentingan yang dapat dilakukan di sekolah, bermain membuat anak-anak menjadi tangkas dan responsif dalam menerima pembelajaran. Selain bermain di sekolah akan mencegah anak-anak dari kebosanan bahkan stres ketika pembelajaran berlangsung. Dan selain bermain di sekolah bisa memstimulasi fisik atau nonfisik. Perkembangan fisik pada anak-anak, termasuk gerak pada anak atau disebut dengan kemampuan artistik, fisik dan motor baik halus dan kasar anak. Sedangkan non-fisik meliputi kemampuan bahasa, nilai-nilai moral agama, sosial, emosional dan kognitif. Mengingat pentingnya belajar melalui bermain, sehingga bermain bisa membuat cepat dan responsif pada anak-anak menerima pelajaran.

Pentingnya belajar melalui bermain adalah anak mampu mengembangkan kekuatan persepsi akan melihat, mendengar, merasakan, dan melakukannya membangkitkan memperoleh anak yang lengkap dan komprehensif. guru yang bekerja untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan aplikasi game akan dilakukan dalam kegiatan belajar yang ada. Dengan begitu anak-anak merasa senang dalam situasi belajar yang baru dan belajar lebih menyenangkan dan dekat dengan karakteristik anak, di mana anak Belajar di luar negeri sementara bermain dan monoton yang sering anak-anak merasa lelah, lelah dan kehilangan semangat dalam kegiatan belajar. Pentingnya belajar melalui anak-anak bermain mampu melatih ingatannya acara dan peristiwa-peristiwa yang terjadi, inovasi permainan engklek dadu dan ini adalah salah satu jenis *game* yang dapat dimainkan dalam kelompok atau secara mandiri. Inovasi permainan engklek dan dadu yang direncanakan untuk perkembangan kemampuan yang ada pada anak-anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Dari peranan permainan yang diterapkan pada anak-anak sudah mampu dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan apa yang mereka ketahui, selain itu anak mampu membandingkan dua objek yang tidak sama. Ketika itu guru memperlihatkan mata dadu yang berbeda, anak dapat menjawab pertanyaan, membedakan benda, mengetahui banyaknya benda. Anak belajar membandingkannya baik itu dari besar-kecilnya, warna dan ukuran.

Dari dua aspek perkembangan yang diteliti yaitu perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, maka peran inovasi permainan

engklek dan dadu dapat dirasakan dan terlihat setelah guru memberikan beberapa latihan atau anak-anak diminta mempraktekan gerakan-gerakan motorik kasar di luar permainan inovasi permainan engklek dan dadu tersebut. Begitu juga halnya dengan perkembangan aspek kognitif

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian beberapa hal yang perlu dibahas diantaranya:

1. Analisis Efektivitas Pengembangan Motorik Kasar Melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

Stimulasi perkembangan motorik kasar melalui inovasi permainan engklek dan dadu efektif dilakukan karena melalui inovasi permainan tersebut anak dilatih melakukan gerakan-gerakan yang memerlukan tenaga atau otot-otot besar sehingga latihan-latihan atau gerakan-gerakan seperti melompat, melempar, engklek (menekuk salah satu kaki kebelakang) tersebut menjadi lebih lancar dan luwes dilakukan, menjadikan otot-otot besar pada anak kuat, sehingga tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar tercermin dalam kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas motorik tertentu berhasil dilakukan. Terkait dengan hal ini sesuai teori yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya oleh Sumantri.¹ Gerakan-gerakan motorik kasar membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar hal ini dikemukakan oleh Bambang Sujiono.² Ciri-ciri perkembangan fisik motorik anak usia 4-5 tahun mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan motorik, keterampilan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat (*walking, hop ping, jumping*). Beberapa ciri-cirinya adalah berjalan dalam garis lurus (gambar garis lurus dengan kapur di lantai), melompat dengan satu kaki, mengayuh dengan percaya diri dan mengendarai sepeda, menaiki tangga, panjat pohon dan mainan yang bisa dinaiki di taman bermain, lompat, lari, menangkap, melempar, menendang dan memantulkan bola, melempar bola dengan ayunan atas; dengan tingkatkan jangkauan dan ketepatan. Jongkok untuk mengambil benda dari lantai. Sedangkan pada anak usia lima tahun mempunyai ciri-ciri perkembangan motorik kasar sebagai berikut : anak dapat melakukan berjalan dan berlari tanpa kesulitan, berjalan mundur, melangkah dari tumit ke jari kaki, naik dan turun tangga tanpa bantuan,

¹ Sumantri, MS. *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005, hal. 71.

² Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005, hal. 10.

langkah alternatif, belajar jungkir balik, jangan tekuk lutut untuk menyentuh jari kaki, naiki rintangan, belajar melompat dengan satu kaki, menangkap bola, melompat dengan baik selama sepuluh kali berturut-turut, lompat tiga kali, dan berdiri dengan satu kaki selama sepuluh detik. Hal tersebut juga dikemukakan oleh K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz.³ Perkembangan motorik kasar perlu distimulus secara berkesinambungan dan terus menerus supaya optimalitas dari perkembangan motorik kasar anak meningkat dan menjadi generasi yang kuat seperti yang telah sesuai dengan Al Quran yang dijelaskan dalam QS. Ar-Rum ayat 54.

Dari awal kejadian manusia juga diterangkan dalam Al Quran bahwa manusia dalam kejadiannya terus menerus bergerak dari awal pembuahan atau rahim sampai alam dunia. Hal ini terdapat dalam Al Quran surat Al-mu'minin ayat 13 sampai 14. Kemudian dijelaskan juga dalam perkembangan fisik dalam Q.S Ghafir ayat 67.

Dengan melakukan berbagai gerakan, terkait gerakan yang ada pada inovasi permainan engklek dan dadu yaitu gerakan engklek, melempar dan melompat, baik dilakukan. Memang pada fitrahnya manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami dan akan melakukan berbagai gerakan baik bermakna maupun tidak, karena pada hakikatnya salah satu ciri makhluk hidup adalah bergerak, Seperti yang dituliskan oleh Samsudin dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak. Gerak adalah sifat kehidupan, dan perubahan gerakan, dapat diamati dari manusia sejak lahir sampai dewasa. Gerakan bebas yang tidak berarti bagi pergerakan ditargetkan dan bermakna bebas dari pergerakan bebas kasar menjadi gerakan halus, tidak teratur menjadi lebih teratur.⁴

Efektivitas motorik kasar juga terbangun melalui permainan ini dan akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan motorik kasar anak khususnya, hingga anak-anak mendapat manfaat secara langsung, seperti sehat secara Jasmani dan rohani. Sehat secara jasmani anak-anak terlihat dari tubuh anak-anak yang dapat merespon secara aktif dalam berbagai kegiatan di dalam kelas, di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Meninggalkan generasi yang kuat sangat diharuskan oleh dalam Agama, bukan kuat dalam segi finansial tetapi juga kuat dalam arti sesungguhnya yakni sehat jasmani. Kesehatan jasmani Allah telah mengaturnya dan membaginya menjadi 3 tahap terdapat dalam Al Quran surat Ar Rum ayat 54.

³ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: Indeks, 2010, hal. 139.

⁴ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak*, Jakarta: Litera, 2008, hal. 5.

Jadi, peneliti menganalisis perkembangan motorik kasar anak melalui inovasi permainan engklek dan dadu sangat efektif dilakukan.

2. Analisis Efektivitas Pengembangan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

Menstimulasi perkembangan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu memberikan efektivitas yang sangat baik dalam stimulus perkembangan kognitif. Dalam inovasi permainan engklek dan dadu terjadi proses mengenal, memahami, mengklasifikasi benda melalui mata dadu dan media permainan, sehingga hal ini menjadi salah satu bahan anak-anak dalam berfikir, berimajinasi, melihat, mengamati, menghitung dan lain sebagainya. Menurut Piaget dalam Djaali kognitif adalah suatu proses berpikir merupakan aktivitas gradual dan fungsi intelektual, yaitu dari proses berpikir konkret menuju abstrak. Berarti perkembangan kapasitas mental memberikan kemampuan yang sebelumnya tidak ada. Dari proses pengalaman-pengalaman yang telah dialami khususnya dalam permainan inovasi engklek dan dadu anak-anak telah menerima pengalaman yang bermakna yang memerlukan proses berpikir sesuai pendapat Piaget yang dikutip oleh Djaali.⁵

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Indikator Capaian Perkembangan Anak Usia Dini juga menyebutkan indikator capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dijabarkan sebagai berikut: Mengidentifikasi objek melalui fungsi (pisau, menggunakan gunting sebagai permainan simbolik, memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, memahami banyak konsep, mengamati objek dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenali pola aktivitas dan menyadari pentingnya waktu)/Posisi, ruang, lingkungan sosial dalam keluarga (misalnya: sebagai siswa/anak/teman), mengelompokkan benda besar dan kecil, mengidentifikasi gejala sebab akibat yang berhubungan dengan diri sendiri, mengelompokkan benda, menghitung banyak benda dari satu sampai sepuluh, dan mengidentifikasi Konsep angka, simbol angka, simbol pengenalan huruf.

Efektivitas dalam rangka menstimulus perkembangan kognitif anak melalui inovasi permainan engklek dan dadu sangat efektif, dimana anak diajarkan untuk memahami konsep seperti konsep mengenal huruf, dan angka, sementara itu pengenalan warna, banyak benda, bentuk dan ukuran huruf bisa dilakukan anak-anak dengan baik. Anak memahami konsep yang telah diajarkan guru, Pemahaman akan hal-hal tertentu dapat dipandang lebih dalam lagi makna pengetahuan

⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013, hal. 76.

itu seperti yang telah ditafsirkan oleh Muhammad Quraish Shihab.⁶ Bahwa selain itu, pendidikan rasional pada pasal 1-5 juga memiliki nilai, yaitu membaca tidak harus hanya bersumber dari membaca tertulis. Hal ini terkait dengan data, saat mengikuti kegiatan sosial sangat penting membaca alam semesta dan lingkungan sekitarnya untuk menghadapi kehidupan, yang terdapat dalam QS. Al Alaq ayat 1-5.

Dalam inovasi permainan bukan hanya pemikiran atau pengetahuannya saja yang stimulus tetapi juga memberikan dampak pada pengenalan dengan mengenali baik-buruk, sopan-santun, pantas-tidak pantas, karakter orang ini sudah mencapai puncak kesabaran, memaafkan orang lain dan menyadari kesalahannya, yang disebut dengan kognitif kalbu seperti tanda-tanda orang bertakwa sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Armawati Arbi.⁷ Komunikasi Islam dan Komunikasi Lingkungan, yang sudah terdapat dalam surat Ali Imran ayat 133-135. Analisis Efektivitas Peran Inovasi Permainan Engklek dan Dadu dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak

Peranan inovasi permainan engklek dan dadu sebagai salah satu media dalam menstimulus perkembangan anak, memberikan dampak yang sangat baik untuk perkembangan anak. Anak melakukan serangkaian latihan dalam rangka stimulus, kemampuan pada motorik kasar didapat dengan sering latihan, hal ini dikemukakan oleh Papalia⁸ yaitu Melalui pelatihan, keterampilan motorik kasar anak dapat ditingkatkan. Guru dapat mengembangkan berbagai rencana stimulus untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Keterampilan motorik antara satu anak dengan anak lainnya disebabkan oleh peluang dan rangsangan yang didapat anak. Anak-anak yang mendapat kesempatan untuk berlatih dan mendapat rangsangan yang benar pasti lebih fleksibel dibandingkan mereka yang tidak mendapatkan kedua hal tersebut.

Semakin sering inovasi permainan engklek dan dadu dilakukan, maka semakin efektif berperan sebagai media dalam menstimulus pengembangan motorik kasar dan kognitif anak, karena dalam inovasi permainan engklek dan dadu dirancang khusus peneliti dalam mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak. Motorik kasar anak

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hal. 97.

⁷ Armawati Arbi, *Komunikasi Intrapribadi Integrasi Komunikasi Spritual, Komunikasi Islam dan Komunikasi Lingkungan*, Jakarta: Kencana, 2019, hal. 206.

⁸ Papalia, et.al., *Perkembangan Manusia Edisi Kesepuluh*, Terjemahan oleh Brian Marswendy. Jakarta: Penerbit salemba Humanika, 2009, hal. 327.

mulai dapat distimulus ketika anak melakukan gerakan melempar dadu, melakukan lompatan, dan melakukan engklek. Sedangkan perkembangan kognitif terjadi ketika anak melihat media dengan berbagai bentuk gambar, warna yang berbeda yang kemudian menimbulkan imajinasi atau pemikiran, mengamati, menghitung, menjumlahkan, mengambil keputusan dan lain sebagainya.

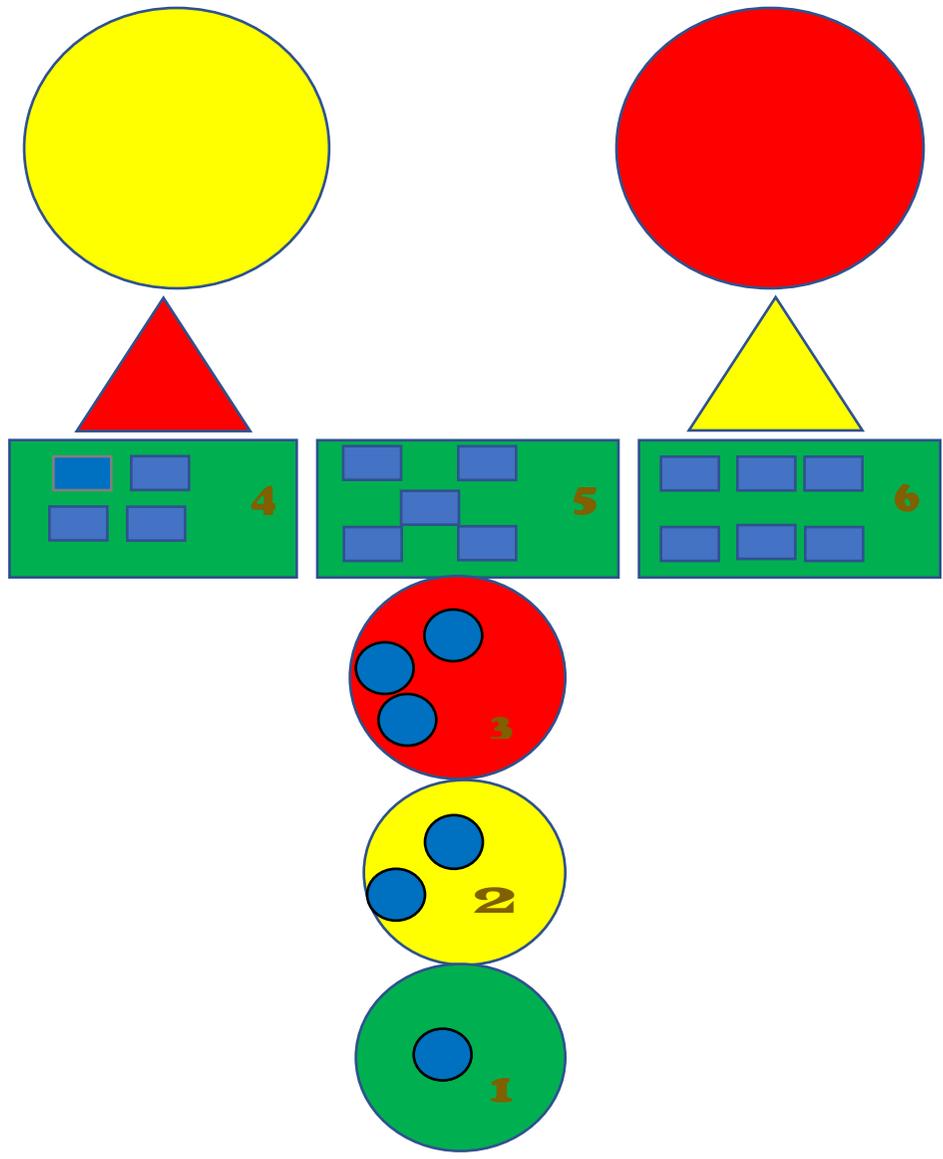
Sebagai pendidik tentu telah mengetahui hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan anak, untuk itu pendidik mencari inovasi atau ide baru terhadap berbagai alat permainan dan alat peraga edukatif, sesuai dengan pendapat Ahmad Zain Sarnoto.⁹ Sebagai seorang guru tentunya kita ingin memberikan cara-cara yang terbaik dalam menyampaikan atau memberikan bahan pengajaran atau bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik. Guru atau pendidik harus memahami peluang pemaksimalan potensi sejak usia dini.

Sebagai salah satu media permainan inovasi untuk anak usia dini, Inovasi permainan engklek dan dadu ini diharapkan memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan anak usia dini sebagai salah satu media yang secara khusus dapat memfokuskan aspek pengembangannya pada motorik kasar dan kognitif anak, sehingga dapat teratur dengan baik, tahapan apa saja yang akan dikembangkan kemudian. Atau melalui media permainan tersebut pengembangan motorik kasar anak dan kognitifnya dapat terpantau dengan baik, sehingga strategi yang akan diberikan guru dalam capaian perkembangan aspek pengembangan pada anak dapat direncanakan dan dilakukan secara teratur.

Berbagai modifikasi dan inovasi yang pernah dibuat oleh beberapa pihak pemerhati pendidikan bahkan pihak pembisnis yang melihat peluang bahwa alat permainan edukatif yang memiliki nilai jual sudah diproduksi agar dapat digunakan para pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan aspek perkembangan seperti yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, oleh karena itu mengingat dana yang terbatas yang diberikan Dinas Pendidikan dan sebagai tanggung jawab moral dan sosial guru sebagai seorang profesional, serta melihat banyaknya bahan dalam pembuatan inovasi permainan engklek dan dadu, untuk itu dirancangan bangun (*design*) inovasi permainan engklek dan dadu sebagai salah satu bentuk berpikir, dibentuklah rancang bangun inovasi permainan seperti gambar di bawah ini:¹⁰

⁹ Ahmad Zain Sarnoto, "Profesionalisme Guru Anak Usia Dini", *Prosiding Semnas-Peran Pengasuhan Anak Ra Dalam Membangun Karakter Bangsa*, Fakultas Tabiyah UIN Banten, 2016, hal. 90.

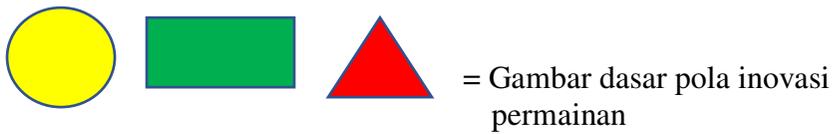
¹⁰ Herni, *Rancang Bangun Inovasi Permainan Engklek dan Dadu*, 2019.



Gambar IV.1.

Rancang Bangun Inovasi Permainan Engklek dan Dadu

a. Keterangan Gambar :



 1,2,3,4,5,6 = Mata Dadu yang dapat diganti menyesuaikan Tema pada materi Pembelajaran

b. Cara Bermain:

Dimainkan paling sedikit 2 anak, dapat dilakukan secara berkelompok

- 1) Semua pemain melakukan suten/hompimpa yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu. Pemain pertama melemparkan dadu
- 2) Pemain Pertama melompat, ke kolam sesuai angka/gambar yang muncul pada dadu yang telah dilemparkan sebelumnya.
- 3) Setelah itu pemain Kedua melemparkan dadu, kemudian melompat ke kotak sesuai angka yang muncul pada dadu yang telah dilemparkan sebelumnya.

Bergiliran dilakukan jika pemain telah melempar dadu dan melompat ke tempat/kolam yang sama dengan tim lawan maka orang yang berada di kolam tersebut harus keluar. Begitu seterusnya.

Bila salah seorang dari temannya telah menghitung dan telah sampai ke lingkaran besar tetapi masih mempunyai jumlah hitungan dapat dilanjutkan untuk teman yang lain selama dalam tim yang sama. Jika orang terakhir maka harus melanjutkan menghitung angkanya sampai selesai.

- 4) Pemenang adalah pemain yang lebih dahulu berada di dalam lingkaran besar atau tim yang paling banyak dan lebih dahulu berada di lingkaran besar.
- 5) Waktu dalam bermain disesuaikan dengan siapa yang menjadi pemenang dalam permainan terlebih dahulu, maka permainan dianggap selesai.

c. Beberapa hal dari Inovasi Permainan yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat yang diperoleh dari permainan ini antara lain adalah:
 - a) Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan diharuskan untuk melompat-lompat.
 - b) Meningkatkan kesadaran tubuh anak (body awareness) melalui pemberian input rangsang raba, rangsang sendi, dan rangsang perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus dan konsentrasi. Kekurang optimalan pada komponen ini menyebabkan anak hiperaktif atau justru malas-malasan, sensitif, serta emosi yang tidak stabil.
 - c) Melatih koordinasi mata dan tangan, dan kontrol gerakan.

- d) Melatih kemampuan perencanaan gerak dan kemampuan dalam eksekusi gerakan sesuai dengan perubahan konsep main. Dalam hal ini, anak mampu menentukan bagaimana cara melompat, ke mana melompatnya, dan memprogram “aksi spasiotemporal” yang sesuai. Komponen ini melatih kemampuan pemahaman konsep, adaptasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
- e) Melatih keseimbangan tubuh dan postural untuk menunjang kemampuan duduk tenang saat belajar.
- f) Melatih kemampuan visual spasial dengan memperhatikan setiap bentuk, ruang, dan garis saat melompat.
- g) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- h) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- i) Mengembangkan kecerdasan logika. Permainan ini melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya
- j) Melatih konsentrasi untuk melanjutkan menghitung dari tamannya.
- k) Memberikan olah raga kecil atau pemanasan sebelum bermain dengan peregangan otot-otot kaki
- l) Anak-anak melakukan lemparan pada dadu
- m) Melakukan gerakan melompat
- n) Melakukan gerakan engklek
- o) Anak-anak terlihat antusias
- p) Dapat mengenal warna
- q) Menghitung angka, khususnya 1-6
- r) Mengetahui jumlah benda sesuai angkanya
- s) Lebih disiplin akan peraturan yang telah diterapkan pada permainan tersebut

2) Faktor Pendukung

Media dalam permainan ini diperoleh dari limbah spanduk kegiatan sekolah yang tidak terpakai lagi. Seluruh biaya dalam pembuatan media ini ditanggung pihak sekolah.

3) Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi dalam pembuatan inovasi ini tidak terlalu signifikan diantaranya:

- a) Bahan: Memerlukan peralatan bekas seperti spanduk yang tidak terpakai karena ukurannya tidak menentu maka peneliti harus menyesuaikan pada spanduk yang ada,

- b) Biaya, dalam menggambar rancang bangun dalam pembuatan gambar-gambar, angka memerlukan cat yang aman untuk anak sehingga dapat dibuat dengan baik.
- c) Sosialisasi, untuk diterapkan kepada anak-anak harus lebih baik lagi. Karena anak-anak sangat antusias.

4) Alternatif Pengembangan

Gambar dan warna pada media ini dapat diganti dengan yang lain sesuai tema dan tingkatan usia anak. Selain menggunakan spanduk bekas penggunaan karpet atau benda lainnya yang membuat anak aman dan nyaman saat melakukan lompatan sangat disarankan.

Pada inovasi permainan engklek dan dadu stimulasi kognitif yang diberikan adalah :

- a) Memberi pemahaman melalui aturan-aturan dalam permainan.
- b) Memberi pengenalan baik langsung maupun tidak langsung pada bidang permainan.
- c) Belajar membaca berbagai bentuk tulisan berupa gambar, simbol, angka dan huruf melalui media permainan inovasi engklek dan dadu.
- d) Memberikan dan menjawab pertanyaan dalam permainan inovasi engklek dan dadu.
- e) Memberikan kebebasan dalam bertanya terkait materi permainan yang akan dimainkan sebelumnya.

Anak-anak kelompok A2 memulai inovasi permainan engklek dengan melakukan suten, kemudian menentukan kelompok atau bisa bermain perorangan. Anak melempar dadu dan menebak angka dan gambar yang muncul, anak mulai menghitung lompatan engkleknya dan hal ini merupakan salah satu dari tahapan stimulasi dalam inovasi permainan engklek dan dadu. Anak-anak.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian sebagaimana telah diuraikan pada Bab I dan paparan seperti yang telah dijelaskan pada Bab II, III serta temuan hasil penelitian beserta pembahasannya, maka penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa:

1. Perkembangan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun dapat distimulasi (dirangsang) melalui inovasi permainan engklek dan dadu dengan cara: Anak melakukan gerakan melompat dengan satu kaki (engklek) ke bidang permainan engklek dan melemparkan dadu untuk menentukan kebidang mana anak akan melakukan lompatan.
2. Perkembangan kognitif dapat distimulasi melalui inovasi permainan engklek dan dadu dengan cara: Anak dilatih berpikir ketika angka yang dilempar pada dadu muncul untuk menentukan lompatan pada bidang permainan engklek.
3. Peranan inovasi permainan engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak diantaranya: Menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, melalui inovasi permainan engklek dan dadu stimulasi untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak lebih fokus dilakukan, inovasi permainan engklek dan dadu dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar

dengan cara melakukan latihan gerak seperti engklek, melompat dan melempar yang dilakukan berulang kali dalam permainan, inovasi permainan engklek dan dadu dapat menstimulasi perkembangan kognitif dengan cara melakukan kegiatan melihat, mengamati, menghitung, menjumlahkan, membaca gambar dan membuat keputusan pada saat permainan, Penyesuaian terhadap tema-tema materi pembelajaran anak usia mudah diterapkan melalui permainan ini karena mempunyai Rancangan Bangun (*design*) yang berbeda, seperti: Rancangan bangun, gambar yang berbeda yang disesuaikan tema/materi pembelajaran. Sosialisasi inovasi permainan engklek dan dadu sebagai media permainan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memaparkan implikasi-implikasi dari kesimpulan tersebut sebagai berikut:

1. Jika perkembangan motorik kasar anak pada usia 4-5 tahun melalui inovasi permainan engklek dan dadu memberikan dampak yang sangat baik dalam meningkatkan perkembangan motorik anak, maka guru harus menggali atau meneliti untuk meningkatkan capaian perkembangan lainnya.
2. Jika perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui inovasi permainan engklek dan dadu memberikan hasil yang sangat baik dalam peningkatan kognitif anak, maka guru harus mendalami teori atau pembahasan tentang capaian perkembangan lainnya pada anak.
3. Jika inovasi permainan engklek dan dadu menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif dalam menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif, maka kepala sekolah harus memberikan kesempatan kepada guru untuk mendalami teori dan praktek dalam inovasi permainan dan guru harus mengembangkan pengetahuan inovasi tersebut.
4. Jika melalui inovasi permainan engklek dan dadu stimulus untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak lebih fokus dilakukan, maka guru harus mencari perkembangan apa lagi yang harus difokuskan.
5. Jika inovasi permainan engklek dan dadu dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, maka kepala sekolah harus memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk mengembangkan capaian perkembangan lainnya berupa pengarah dan pembelajaran/latihan di dalam maupun di luar lembaga
6. Jika inovasi permainan engklek dan dadu meningkatkan perkembangan motorik kasar dengan cara latihan atau praktek secara langsung, maka

guru harus memberikan latihan-latihan atau melakukan perkembangan gerakan-gerakan lainnya untuk meningkatkan capaian perkembangan lainnya.

7. Jika inovasi perkembangan engklek dan dadu meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan melakukan kegiatan melihat, mengamati, menghitung, menjumlahkan, membaca gambar dan membuat keputusan pada saat permainan, maka guru harus membuat rancangan-rancangan dalam penentuan materi yang akan disampaikan.
8. Jika penyesuaian terhadap tema-tema materi pembelajaran anak usia mudah diterapkan melalui permainan ini karena mempunyai rancangan bangun (*design*) yang berbeda, seperti: Rancangan bangun, gambar yang berbeda, maka guru harus melakukan latihan pengembangan terhadap bentuk dan rancangan dalam memenuhi target materi lain yang akan disampaikan.
9. Jika sosialisasi inovasi permainan engklek dan dadu sebagai media permainan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif diperlukan, maka kepala sekolah ataupun guru harus mensosialisasikan atau menginformasikan kepada berbagai pihak pendidikan (*stakeholder*) dan orang tua wali/murid khususnya di lingkungan pendidikan lokasi sekolah berada.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pengambil kebijakan/Kepala Sekolah
 - a. Media Inovasi permainan engklek dan dadu ini dapat dipertimbangkan dalam rancangan pengadaan atau penyediaan barang untuk diperbanyak atau tersedia cukup untuk digunakan bagi anak-anak usia dini di sekolah.
 - b. Menyediakan tempat atau memfasilitasi guru untuk mempelajari pelatihan
 - c. Mensosialisasikan inovasi permainan engklek dan dadu sebagai salah satu alat permainan edukatif kepada orang tua
2. Pendidik/Guru
 - a. Menyediakan rancangan (*design*) permainan yang lebih baik
 - b. Mengembangkan inovasi permainan untuk menstimulus perkembangan anak pada aspek yang lain
 - c. Memanfaatkan inovasi permainan engklek dan dadu sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif.

3. Orang tua

- a. Mengetahui pilihan alat permainan edukatif yang tepat dan sesuai dengan umur anak untuk menstimulus perkembangan anak.
- b. Terlibat atau ikut serta dalam pembuatan atau produksi alat permainan
- c. Dapat membuat atau menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu di rumah.

4. Peneliti

Agar dapat mengadakan penelitian lebih lanjut terkait untuk seluruh aspek perkembangan anak agar inovasi permainan engklek dan dadu lebih baik dan diterima masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Pranada Media Group, 2012.
- Adidarmo, Toto dan Mulyadi. *Pendidikan Agama Islam : Akidah Akhlak Untuk Madrasah Aliyah Kelas XII*, Semarang: Karya Toha Putra, 2016.
- Adisuyanto, Biasworo. *Cerdas dan Bugar dengan Senam Lantai*, Jakarta: Grassindo, 2009.
- Agustina, Winarti. *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Aisyiyah. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Andri dan Rihlah. *Lingkungan Rumah*, Jakarta: Grasindo, 2019.
- Andrijati, Noening. “Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal” dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 31 Nomor 2 Tahun 2014.

- Anwar,Shabri Shaleh. *Ramadhan dan Pembangkit Esensi Insan : Pengajian 30 Malam Ramadhan*, Riau: Indragiri MT, 2014.
- Arbi, Armawati. *Komunikasi Intrapribadi Integrasi Komunikasi Spritual, Komunikasi Islam dan Komunikasi Lingkungan*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Armitasari, Dhita. “Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah”, dalam *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia, JPKI*, Volume 4 no. 1, 2018.
- Arshat, Nani Menon dan Zaitun. *Permainan Lagu,Dan Puisi Kanak-Kanak ZAFAR Sdn.bhd.kuala lumpur*, 2005.
- Asfi, Manzilati. *Metodelogi Penelitian Kualitatif : Paradigma, Metode dan Aplikasi*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.
- Baharudin. *Paradigma Psikologi Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Baihaqi, Q. *Gaul Jadul*, Jakarta: Gagas Media, 2009.
- Bangsawan, Irwan P. Ratu. *Direktori Permainan Tradisional*, Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olah raga dan Pariwisata, 2019.
- Bujuri, Dian Andesta. “Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar”, dalam *jurnal LITERASI*, Volume IX, No. 1 2018.
- Chandrawaty, Intan Puspitasari, Diah Andika Sari, Badroeni, Hidjanah, Rikha Surtika Dewi, Dewi Eko Wati, Maesaroh Lubis, Irfan Fauzi Rachmat, Nika Cahyati, Irna, Nandhini Hudha Anggarasari, Zul Afdal, Rahmah, Khusniyati Masykuroh,. *Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*, Jakarta: Edu Publisher, 2020.
- Nur Chanifah. *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Direct Experience-Multidiciplinary*, Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2020.
- Dariyo, A. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: Refika Aditama, 2007.

- Daulay, Nurussakinah. *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al Quran Tentang Psikologi*, Jakarta: Kencana, 2014.
- DepKes RI. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*, Jakarta: DepKes RI. 2006.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Dewi, Linda. *Mengenal Konsep Bilangan*, Kalimantan: Universitas Tanjungpura, 2014.
- Dewi, Rosamala. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Dharmamulya, Sukirman, Sumintrasih, Anton Rimanangan, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: kepel Press, 2008.
- al-Din, Abu Abd al-Rahman Muhammad Nasir, bin al-Hajj Noah bin Najati bin Adam, al-Ashqudari al-Albani. *Tafsir Al'arwah Junud Mujanada*. Riyadh: Dar al-iilm, 1422 H/2002 M.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Djamaludin, Ancok. *Kepemimpinan dan Inovasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2010.
- Djamal, Hidjanto, Andi Fachrudin, *Dasar-Dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi* ,Jakarta: Kencana,2011.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: Citra Aditya, 2003.
- Emilski, Senna. *Kupu-Kupu Biru*, Yogyakarta: LeukitoPrio, 2018, hal. 104.
- Fadhillah, *Bermain dan Permainan Anak Anak Usia Dini*, Jakarta: Pranamedia Grup, 2017.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta : Arruzz Media, 2012.

- Fadlillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Fakhrudin, Asef Umar. *Menjadi Guru Paud Panduan menjadi guru Paud berdasarkan berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.
- Faqih, Abdul Latif, *Rahasia Segitiga Allah, Manusia, Setan*, Jakarta: Hikmah PT. Mizan Publika, 2008.
- Farida, Aida. “Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Raudhah*: Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016.
- Fariied, Anissa Ilmi. *Inovasi Trend Kekinian Industri Halal Fashion Semakin Menjamur Di Indonesia*, Jakarta: Qiara Media, 2019.
- Faruq, Muhyi. *Sehat dan Cerdas Pendidikan Jasmani Olah raga dan Kesehatan*, Jakarta: Grasindo, 2010.
- Femi, Noverina dan Olivia. *Makanan Super untuk Melejitkan Konsentrasi dan Kreativitas Anak*, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2012.
- Fikriyati, Mirroh, *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013.
- Fitriana, Septi. “Peran Permainan Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak”, dalam *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 No.2, 2018.
- Gunarsa, Singgih. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008.
- Gunungkidulku, “Permainan Ludo Permainan Indonesia,” dalam <https://permainanindonesiaku.blogspot.com/2016/07/permainan-ludo-permainan-tradisional.html>, diakses pada tanggal 8 September 2019.
- Hakim, Dewi Hamidah dan Zun Azizul, *Permainan Matematika Onlinebeads On*, Jakarta: PT Raja Gravindo Persada, 2003.

- Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1998.
- Hanafi, Imam. “Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran”, *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 3, No. 2, 2019.
- Harjaningrum, Tri. *Peranan Orang Tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, Jakarta: Prenada, 2009.
- Hasan. *Psikologi Perkembangan Islami*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Hasan, Aliah B. Purwakania. *Psikologi Perkembangan Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Helmi, Dyan R dan Saeful Zaman. *12 Permainan untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*, Jakarta: Visimedia, 2009.
- Helmyati, Siti, Endri Yuliati, Risnhukathulistiwa Maghribi, Setyo Utami Wisnusanti. *Manajemen Gizi dalam Kondisi Bencana*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2018.
- Hidayat Aziz Alimul. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*, Jakarta: Salemba Medika, 2008.
- Hidayati, Zulaeha. *Anak Saya Tidak Nakal, Kok*, Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2010.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Puji Sumarsono. *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: UMM Press, 2018.
- Ibrahim, Yaumi Muhammad dan Nurdin. *Kecerdassan Jamak*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Indriati, Etty. *Kesulitan Bicara Dan Berbahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenada, 2011.
- Indrijati, Herdina. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.

- Iriyanto. *Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*, Jakarta: Erlangga Group, 2012.
- Ismail, A. *Education Games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta:Pilar Media. 2006.
- Iswinarti. *Permainan Tradisional Prosedur dan AnalisisManfaat Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Jamaris, Martini. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006.
- Al Jazairi, Abu Bakar, Muslimah Memilih Ilmu, Jakarta: Gema Insani Press, 1994.
- Karim, Muhammad Busyro. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 1, Nomor 2, 2014.
- Karman, M. *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Katsir, Ibnu. 1416 H. *Tafsir Juz ‘Amma* diterjemahan oleh Farizal Tirmizi Khalid bin Musthafa Salim Abu Shaleh, Jakarta: Pustaka Azzam. 2002.
- Mas Kelik. *Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018.
- Kertamuda, Miftahul Akhyar. *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Khasanah, Uswatun. *pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini*, Lampung:Jurnal pendidikan anak, 2016, hal. 726.

- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra, 2016.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group, 2013.
- Lestari, Wiwik dan Nurdiana Siregar. “Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Hamparan Perak”, dalam *Jurnal SEJ* Vol. 7 No.3, 2017.
- Listiawati. *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*, Depok: Kencana, 2017.
- Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori, dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989.
- M. Husna. A, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- Al-Maraghi, Ahmad Mustafa. *Tafsir Al-Maraghi*, Semarang : PT. Karya Toha Putra Semarang, 1992.
- Mahadun, Ida Hanif Mahmud dan Haniffudin. *perkembangan motoric pada balita*. Jombang: LRTC, 2008.
- Marotz, K. Eileen Allen dan Lynn R. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*, Cet. ke 1, Jakarta: Indeks, 2010.
- , *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*, Cet. ke 5, Jakarta: Indeks, 2019.
- Marurti, A. *Mengelola PAUD dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk*, Bantul: Kreasi Wacana, 2008.
- Marzuki. *Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Mashar, Riana. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta: Kencana, 2015.

- Mas'ud, Said, M. *Birokrasi di Negara Birokratis*. Malang: UMM Press, 2007.
- Matsumoto, David. *Pengantar Psikologi Lintas budaya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2008.
- Mini, Romi. *Panduan Mengenal Dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta: Indocam Prima, 2010.
- Muhammad Alu Syaikh, Abdullah bin, *terjemah Tafsir Ibnu Katsir jilid 3*. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2008.
- Mujib, Muhaimin dan Abdul, *Pemikiran Pendidikan Islam: Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*, Bandung: Trigenda Karya Bandung, 1993.
- Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Mulyani, Sri, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Punlishing, 2013.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", dalam *Jurnal Al-Ta'dib.*, Vol. 6 No. 1, 2013.
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- , *Menumbuhkembangkan baca tulis anak usia dini*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009.
- Musrofi, Muhammad. *Melejitkan fungsi Otak*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Nuraisyah, Eny. "Pengembangan Alat permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", dalam *jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, JKTP Vol. 2 No.3, 2019.

- Narendra. *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*, Jakarta : PT Sagung Seto, 2002.
- Novita, Windya. *Serba-serbi Anak*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Nurjannah. “Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan”, dalam *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol. 14, No. 1, Juni 2017.
- Nurkamelia. “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta”, dalam *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 2, No. 2, 2019.
- Nurlita, N., Sarnoto, A. and Hayati, M. “Development of Malay Culture-Based Dance Learning Model to Enhance Early Childhood Students’ Creativity”. In *Proceedings of the 1st International Conference on Educational Sciences (ICES 2017)* - Volume 1, 2017.
- Ostroff, Wendy L. *Memahami Cara Anak-Anak Belajar*, Terj.B Sendra Tanuwidjaja, Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Papalia, Odls, Feldman. *Perkembangan Manusia Edisi Kesepuluh*, Terjemahan oleh Brian Marswendy. Jakarta: Penerbit salemba Humanika, 2009.
- Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka cipta, 2008.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Bab IV Pasal 10 butir, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Reprubrik Indonesia tahun 2009, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 58 Tahun 2009.
- Pieter, Herri Zan dan Namora Lumongga Lubis. *Pengantar Psikologis untuk Kebidanan*, Jakarta: Kencana, 2010.

- Poloma, Margaret M. *Sosiologi Kontemporer*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013.
- Putri, Mieke O. Mandagi dan Ni Luh. *Asesmen Pembelajaran AUD dan TK*, Jakarta: Makaria Waya, 2018.
- Rachmat dan Journati. *Pendidikan Lingkungan dan Kebudayaan*, Jakarta: Ganeca Exact, 2007.
- Raharjo, Arif Susanto. “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas Xi Ipa” dalam *ejournal BioEdu* Vol. 1/No.1/Agustus 2012.
- Rahmat, Jalaluddin. *Belajar Cerdas, Belajar Berbasis Otak*, Bandung: Mizan Learning Center, 2005.
- Rahmat, Pupu Saeful. *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019.
- Rahmawati, Ami. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*, Bandung: Sandiarta Sukses, 2009.
- Rahmawati, Ami. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses, 2008.
- Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*, Bandung: Refrens, 2012.
- Raikhan. “Paradigma Pengetahuan Barat Dan Islam (Analisis Kritis Pemikiran Teori Belajar Dalam Perspektif Psikologi Islam)” dalam *Jurnal Madina: Studi Islam*, Volume 1 Nomor 1 Juni 2014.
- Ramli, M. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits, Ittihad” *Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan*, Volume 13 No.23 April 2015.

- Rapisa, Dewi Ratih. *Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: Budi Utama, 2019.
- Ar-Rifa'i, Muhammad Nasib. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Gema Insani Press, 1999.
- Rosyidi, Umi, Mchmoeda, Abdul Wahab. *Active Learning dalam Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2008.
- Rozana Salma dan Ampun Bantali. *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan, String Untuk Belajar Matematika Yang Bermakna Dan Menyenangkan Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, Ponorogo :Cendekia 2016.
- Sakhespear, Hilma. *Bola jaring: meniti tangga kejayaan*, Kuala Lumpur: Human Kinetics Publisher, 2006.
- Saleh, Chasimar. *Bermain sambil Belajar Sains di TK*, Jakarta: Grasindo, 2019.
- Samio, "Aspek – Aspek Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik", dalam *Best Journal Biology Education Science & Thecnology*, Vol. 1 No. 02 Tahun 2018.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Litera, 2008.
- Sani, Ridwan Abdul. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak*, Erlangga: Gelora Aksara Pramata, 2007.

- Sarnoto, Ahmad Zain. "Aspek Kemanusiaan Dalam Pembelajaran Humanistik Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PROFESI Volume 6 No. 1 Tahun 2017*.
- "Keluarga Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini", *Jurnal PROFESI Volume 5 No. 2 Tahun 2016*.
- "Profesionalisme Guru Anak Usia Dini", *Prosiding Semnas-Peran Pengasuhan Anak Ra Dalam Membangun Karakter Bangsa*, Fakultas Tabiyah UIN Banten, 2016.
- Satiadarma, Monty P. *Persepsi Orang Tua Membentuk Perilaku Anak: Dampak Pygmalion di dalam Keluarga*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001.
- Sejarah Republik Indonesia. *Indonesia Poenja Tjerita*, Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka, 2016.
- Semiawan, Conny. *belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*, Jakarta: PT Indeks, 2008.
- Setiadi, David. "Sejarah Awal Mula ditemukan Dadu," dalam <https://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000016429866/sejarah-awal-muladi-temukan-dadu/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2020.
- Shihab, M. Quraish. *Al-Lubab; makna, tujuan, dan pelajaran dari Surah surah al-Qur'an*. Tangerang: Lentera Hati, 2012.
- *Wawasan Al Quran*, Bandung : Mizan, 2001.
- *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*, Jakarta : Lentera Hati, 2002.
- Savitri, Wenny Aidina, Luh Surini Yulia. "Penerapan Teknik Prompting Dan Transfer Of Stimulus Control Untuk Meningkatkan Perilaku Meminta Izin Pada Anak Usia Dini", dalam *Seurune, Jurnal Psikologi Unsyiah*, Vol. 1, No. 2, Juli 2018.
- Sit., Masanti. *Perkembangan Peserta Didik*, Medan : Perdana Publishing, 2010.
- *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*, Depok: Kencana, 2017.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.

- Soetjiningsih. *Tumbuh Kembang Anak*, Cetakan I, Jakarta : EGC, 1995.
-----, *Tumbuh Kembang Anak*, Cetakan II, Jakarta : EGC, 2002.
- Sofia, Aria dan Nia Rahmawati. “Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit warna”, dalam *Jurnal Pendidikan Progresif*, Vol. VI No. 1, 2016.
- Solso, Robert I. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*, Mikael Rahardanto dan Kristianto batuadji, Jakarta: Erlangga 2007.
- Stilton, Geronimo. *Permainan ala Geronimo*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2009.
- Sudargo, Toto. *Defisiensi Yodium, Zat Besi, dan Kecerdasan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018.
- Sudarsini. *Modul Gerak Dasar dan Gerak Irama*, Malang: Gunung Samudra, 2016.
- Sudirjo, Encep. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*, Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2018.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2000.
- Suherman. *Buku Saku Perkembangan Anak*, Jakarta: EGC, 2000.
- Sujarwo, Anton. *Dunia Batas Langit Jejak Pencapaian Berbagai Puncak Gunung Dunia Dalam Pengembaraan Mountenering Yang Luar Biasa*, Jakarta: Phonix Publisher, 2019.
- Sujiono Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT, 2005.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang. *Seri Mengembangkan Potensi Bawaan, Persiapan dan saat Kehamilan*, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2004.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: PT. Indeks, 2009.

- Sulastri, Eti. *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*, Majalengka: Guepedia, 2019.
- Sukintaka. *Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: 2004.
- Sumantri, MS. *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Sumintarsih. *Permainan Tradisional Jawa*, Penerbit Kepel Press, 2005
- Sunaryo. *Psikologi untuk Keperawatan*, Jakarta: EGC, 2004.
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jakarta: Kanisius, 2001.
- Suranto. *Inovasi Manajemen Pendidikan Di Sekolah Kiat Jitu Mewujudkan Sekolah Nyaman Belajar*, Surakarta: Oase Grup, 2019.
- Surya, Hendra. *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006.
- Susanto. *60 Management Gems*. Jakarta: Kompas, 2010.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sutiah. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Suwardi dan Daryanto. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta : Gaya Media, 2017.
- Suwardiman, Siti Partini. *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2003.
- Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2010.
- Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.

- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar PAUD*, Jakarta: DEPDIKBUD, 2005.
- Syahputra, Joni. *Dulu Bermain Petak Umpet, Kini Internet*, Magelang: Tidar Media, 2019.
- Syukron, Muh. *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahan Siswa*, Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- As-Suyuti, Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin. *Terjemahan Tafsir Jalalain berikut Asbabun Nuzul jilid 2*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- As-suyuti, Jalaluddiin Bin Abdurrahman Bin Abu Bakaar. *Kitab Jaami' Shoghir*, Baerut: Darul Fikr, t.th.
- Tahir, M. Yusuf. "Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan," dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education* , Volume 2, Nomor 1, Juni 2019.
- Tedjasaputra, Mayke, S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo, 2001.
- Thoiruf. *Menjadi Guru Inisiator*, Semarang: Rasail, 2008. hal. 20.
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV.Andi, 2013, hal. 24.
- Umi, Kayvan. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, Jakarta: Media Kita, 2009.
- Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta : Eko Jaya, 2003, hal. 7.
- Upton, Penney. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Usman, Asnawir dan Basyiruddin. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Usman, Muhammad. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish, 2015.

- Vagansza. "13 Permainan Dadu //populer Tapi Kamu Belum Mengenalnya," dalam <https://boardgame.id/13-permainan-dadu-populer/> diakses pada 27 Maret 2020.
- Wahyudin, Uyu, Mubiar Agustin. *Penilaian Perkembangan AUD*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Widayanti, Eka Rizki. "Slameto, Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA." dalam *Jurnal Scholaria*, Vol. 6, No. 3, September 2016.
- Wiyani, Novan Ardy. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013.
- Wulan, Ratna. *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2011.
- Wulandari, Ari. *Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia*, Jakarta: PT. Grasindo, 2012.
- Yani, Huri. *Permainan Tradisional Anak Negeri*, Jakarta, Balai Pustaka, 2019.
- Yuhatriati. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok Di Paud It Al Fatih Kota Banda Aceh", dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. No. 1, 2016.
- Yulianti, Dwi. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanan*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Yulistari, Novita. "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, dalam *Jurnal Penelitiandan Pengembangan*, Vol. 5 No. 2, 2018.
- Yulita, Rizki. *Permainan Anak Nusantara*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017.
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

- Yusuf, Munawir. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2005.
- Zainal, Aqib. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: CV.Nuansa Aulia, 2010.
- Zubaidah , Enny. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangannya di Sekolah”, dalam *Cakrawala Pendidikan*, November 2004, Th. XXIII. No. 3.
- al-Zamakhshari, Muhammad Ibn Umar. *Tafsir al-Kasysyaf, juz II*, Beirut: Dar al-Fikr, t.thp.

Lampiran 1. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Pengamatan (observasi) yang dilakukan dalam pelaksanaan stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu meliputi:

1. Peserta didik Kelompok A 2
2. Guru Kelompok A2 dalam Pengajaran
3. Perwakilan orang tua

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi atau data mengenai penerapan Inovasi permainan Engklek dan Dadu sebagai salah satu alat permainan edukatif dalam menstimulus motorik kasar dan kognitif anak usia dini Kelompok A 2 di TK Negeri Meruya Utara 01, Kembangan Jakarta Barat.

B. Aspek yang diamati :

1. Lingkungan Sekolah
2. Penerapan peserta didik kelompok A2 selama pelaksanaan inovasi permainan engklek dan dadu
3. Penerapan Guru pada saat mengajar/pelaksanaan inovasi permainan engklek dan dadu
4. Partisipasi warga sekolah

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Guru Kelas Kelompok A 2

A. Tujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana respon/tanggapan Guru Kelas dalam mengajar menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu
2. Untuk Mengetahui seberapa efektifnya peran inovasi permainan engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif

B. Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

- 1) Nama :
- 2) Jabatan :
- 3) Agama :
- 4) Pekerjaan :
- 5) Alamat :
- 6) Pendidikan Terakhir :

b. Pertanyaan penelitian

1. Berapa rata-rata usia anak yang mengikuti inovasi permainan engkle dan dadu ?
2. Berapa jumlah peserta didik yang mengikuti inovasi permainan tersebut berdasarkan jenis kelaminnya ?
3. Bagaimana minat peserta didik mengikuti inovasi permainan tersebut ?
4. Bagaimana motivasi siswa mengikuti inovasi permainan tersebut ?
5. Bagaimana latar belakang keadaan ekonomi orang tua peserta didik ?
6. Apa tujuan dari permainan inovasi tersebut ?
7. Apakah ibu guru membuat perencanaan pembelajaran terkait pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu?

8. Apa sumber materi yang diajarkan sehingga perlu menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu ?
9. Apa metode yang guru jelaskan terkait inovasi permainan engklek dan dadu ?
10. Bagaimana penilaian yang dilakukan dalam penggunaan inovasi permainan engklek dan dadu ?
11. Bagaimana kondisi lingkungan sekolah sehingga diperlukan inovasi permainan engklek dan dadu dalam salah satu alternatif pembelajaran ?
12. Bagaimana hasil belajar motorik kasar anak sebelum dan setelah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu dalam pembelajaran ?
13. Bagaimana hasil belajar kognitif anak sebelum dan setelah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu dalam pembelajaran ?
14. Apa saja faktor pendukung dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?
15. Apa saja faktor penghambat dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?
16. Apa upaya yang guru lakukan dalam memanfaatkan faktor pendukung dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?
17. Apa upaya yang guru lakukan dalam mengatasi faktor-faktor penghambat dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?

PEDOMAN WAWANCARA

Peserta Didik Kelompok A 2

A. Tujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana respon/tanggapan peserta didik kelompok A2 pembelajaran di sekolah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu
2. Untuk mengetahui seberapa efektifnya peran inovasi permainan engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif

B. Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

- 1) Nama :
- 2) Jenis Kelamin :
- 3) Usia :

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan 😞

c. Pertanyaan penelitian

- 1) Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?
- 2) Pernahkah kamu memainkannya ?
- 3) Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?
- 4) Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?
- 5) Apakah kamu ingin memainkannya lagi?
- 6) Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?
- 7) Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut ?
- 8) Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?
- 9) Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut?

PEDOMAN WAWANCARA

Perwakilan Orang Tua

1. Tujuan :
 1. Untuk mengetahui bagaimana respon/tanggapan Perwakilan orang tua pembelajaran di sekolah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu
 2. Untuk Mengetahui seberapa efektifnya peran inovasi permainan engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif
2. Pertanyaan panduan :
 - a. Identitas Diri
 - 1) Nama :
 - 2) Pekerjaan :
 - 3) Alamat :
 - 4) Pendidikan Terakhir :
 - b. Pertanyaan penelitian
 1. Pernahkah Bapak/Ibu melihat permainan Engklek atau Dadu ? Sewaktu kecil pernahkah memainkannya?
 2. Sudahkah Guru mensosialisasikan inovasi permainan Engklek atau Dadu ?
 3. Sejauh pembelajaran yang berlangsung atau yang telah lalu, guru menggunakan media inovasi pembelajaran menggunakan Inovasi permainan Engklek dan Dadu. Adakah manfaat dari inovasi tersebut untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak Bapak/Ibu ?
 4. Bila ada perkembangannya, jelaskan !
 - a) Perkembangan Motorik Kasar :
 - b) Perkembangan Kognitif :
 5. Adakah faktor-faktor kelemahan dari inovasi permainan Engklek dan Dadu ?
 6. Berikan saran atau kritik mengenai inovasi permainan Engklek dan Dadu sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak !

Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru

a. Identitas Diri

- 1) Nama : Y J
- 2) Jabatan : Guru Kelas
- 3) Agama : Islam
- 4) Alamat : Jl. H. Itih, Petukangan Utara,
Pesanggrahan, Jakarta Selatan
- 5) Pendidikan Terakhir : Strata Satu (S1) PAUD

b. Pertanyaan penelitian

1. Berapa rata-rata usia anak yang mengikuti inovasi permainan engkle dan dadu ?

Jawaban :

Peserta didik yang mengikuti inovasi permainan Engklek dan Dadu berusia 4-5 tahun berada di kelompok A

2. Berapa jumlah peserta didik yang mengikuti inovasi permainan tersebut berdasarkan jenis kelaminnya ?

Jawaban :

20 Anak

3. Bagaimana minat peserta didik mengikuti inovasi permainan tersebut ?

Jawaban :

Peserta didik tersebut sangat antusias mengikuti permainan tersebut

4. Bagaimana motivasi siswa mengikuti inovasi permainan tersebut ?

Jawaban :

Anak-anak belum pernah mengikuti permainan tersebut sebelumnya, sehingga anak-anak tertarik, ada gambar yang bervariasi, warna dan cara bermainnya

5. Bagaimana latar belakang keadaan ekonomi orang tua peserta didik ?

Jawaban :

Rata-rata keadaan ekonomi orang tua peserta didik dapat menjangkau kesediaan peralatan untuk pendidikan anak-anak mereka.

6. Apa tujuan dari permainan inovasi tersebut ?

Jawaban :

Menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif agar lebih luwes, aktif terkendali dan tercapai perkembangannya sesuai dengan usianya.

7. Apakah ibu guru membuat perencanaan pembelajaran terkait pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu?

Jawaban :

Ya, Guru membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu disesuaikan dengan tema yang akan diberikan.

8. Apa sumber materi yang diajarkan sehingga perlu menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Sumber materi yang diajarkan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang akan diberikan sehingga teratur dengan rapi

9. Apa metode yang guru jelaskan terkait inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Cara Inovasi permainan engklek dan dadu adalah dengan praktek langsung atau dengan metode demonstrasi

10. Bagaimana penilaian yang dilakukan dalam penggunaan inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Penilaian yang dilakukan guru dengan cara menceklis atau memberi tanda bintang pada setiap indikator perkembangannya dan wawancara.

11. Bagaimana kondisi lingkungan sekolah sehingga diperlukan inovasi permainan engklek dan dadu dalam salah satu alternatif pembelajaran ?

Jawaban :

Kondisi Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah sudah terpenuhi namun kurang memadai sehingga diperlukan APE baru yang lebih khusus untuk capaian tahapan perkembangan terutama untuk motorik kasar dan kognitifnya.

12. Bagaimana hasil belajar motorik kasar anak sebelum dan setelah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu dalam pembelajaran ?

Jawaban :

Hasil dari stimulus melalui inovasi permainan engklek dan dadu dirasakan oleh guru lebih berkembang.

13. Bagaimana hasil belajar kognitif anak sebelum dan setelah menggunakan inovasi permainan engklek dan dadu dalam pembelajaran ?

Jawaban :

Mudah menanamkan pemahaman kepada anak ketika penyampaian materi

14. Apa saja faktor pendukung dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Faktor-faktor pendukung dalam pembelajaran inovasi permainan engklek dan dadu untuk menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif anak adalah dukungan kepala sekolah dan para pendidik, antusiasme anak akan alat permainan baru dan tujuan dari alat permainan itu sendiri yaitu upaya guru menstimulus perkembangan motorik kasar dan kognitif anak.

15. Apa saja faktor penghambat dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Faktor penghambat dari stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu adalah masih baru atau belum semua anak dan guru mengetahui permainan ini.

16. Apa upaya yang guru lakukan dalam memanfaatkan faktor pendukung dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Upaya yang dilakukan guru dalam memanfaatkan faktor faktor pendukung inovasi permainan engklek dan dadu adalah menjalankan dengan sebaik-baiknya akan hal tersebut. Sedangkan untuk faktor penghambat dari pelaksanaan inovasi tersebut adalah lebih mensosialisasikan inovasi permainan tersebut.

17. Apa upaya yang guru lakukan dalam mengatasi faktor-faktor penghambat dalam pembelajaran melalui inovasi permainan engklek dan dadu ?

Jawaban :

Faktor penghambat dari stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu adalah masih baru atau belum semua anak dan guru mengetahui permainan ini.

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : AF
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : AP
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : AS
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut ?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak, Apakah kamu mengerti?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : FA
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : GP
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : JG
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : MP
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : NH
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : ND
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : NK
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : RE
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut		✓

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : TP
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut		✓

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : TP
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : DA
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut		✓

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : FG
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?		✓
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : YY
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?		✓
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : LI
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : MC
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Usia : 4 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7.	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8.	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9.	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : NE
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidak setujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?	✓	
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Anak

Pertanyaan panduan :

a. Identitas Diri

1. Nama : PG
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. Usia : 5 Tahun

b. Keterangan Wawancara pada Anak

Untuk menjawab wawancara dalam penelitian ini anak-anak diberikan pilihan dua gambar icon senang 😊 yang menyatakan persetujuan/pembenaran dan icon sedih 😞 bila menyatakan ketidaksetujuan/penyangkalan, selain menjawab pertanyaan mereka mencontreng (ceklist) pada kolom jawaban pertanyaan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		😊	😞
1.	Kamu tahu tidak permainan Engklek atau permainan Dadu?	✓	
2.	Pernahkah kamu memainkannya ?	✓	
3.	Apakah sebelumnya kamu pernah ikut dalam inovasi permainan Engklek dan Dadu ?	✓	
4.	Bagaimana perasaan mu setelah memainkannya?	✓	
5.	Apakah kamu ingin memainkannya lagi?	✓	
6.	Apakah kamu sedang belajar atau bermain ketika kegiatan tersebut?	✓	
7	Bagaimana cara guru menyampaikan/menjelaskan mengenai permainan tersebut, Apakah kamu mengerti?		✓
8	Menurut kamu media permainannya menarik atau tidak?	✓	
9	Adakah kendala dalam memainkan permainan tersebut	✓	

Hasil Wawancara Perwakilan Orang Tua

a. Identitas Diri

- 1) Nama : HW
- 2) Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- 3) Alamat : Kp. Bugis, Kembangan
- 4) Pendidikan Terakhir : SMA

b. Pertanyaan penelitian

1. Pernahkah Bapak/Ibu melihat permainan Engklek atau Dadu ?
Sewaktu kecil pernahkah memainkannya?

Jawaban :

Pernah, ya

2. Sudahkah Guru mensosialisasikan inovasi permainan Engklek atau Dadu ?

Jawaban :

Saya lupa, sepertinya sudah

3. Sejauh pembelajaran yang berlangsung atau yang telah lalu, guru menggunakan media inovasi pembelajaran menggunakan Inovasi permainan Engklek dan Dadu. Adakah manfaat dari inovasi tersebut untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak Bapak/Ibu ?

Jawaban :

Ada

4. Bila ada perkembangannya, jelaskan !

Jawaban :

- a) Perkembangan Motorik Kasar :

Biasanya anak saya cerita tentang yang dialami di sekolah, dia bilang sekarang “Dede sudah bisa gerakan seperti ini (langsung praktek) Mah !”

- b) Perkembangan Kognitif :

Anak saya tadinya agak sulit tuk pengenalan angka, walaupun saya sudah siasati dengan kartu-kartu angka belajarnya, tapi sering lupa. Jadi saya rasa melalui permainan tersebut efektif.

5. Adakah faktor-faktor kelemahan dari inovasi permainan Engklek dan Dadu ?

Jawaban :

Katanya awal-awal belajarnya agak sulit ya, karena kalau engklek itu kan membutuhkan keseimbangan

6. Berikan saran atau kritik mengenai inovasi permainan Engklek dan Dadu sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak !

Jawaban :

Lebih diperbanyak media permainannya, supaya anak-anak bisa ikut bermain secara bersamaan tanpa harus menunggu dihari berikutnya

Hasil Wawancara Perwakilan Orang Tua

a. Identitas Diri

- 2) Nama : ES
- 2) Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- 3) Alamat : Jl. Manunggal No. 43 Rt 04/01
- 4) Pendidikan Terakhir : SMA

b. Pertanyaan penelitian

- 1. Pernahkah Bapak/Ibu melihat permainan Engklek atau Dadu ?
Sewaktu kecil pernahkah memainkannya?

Jawaban :

Pernah, Belum pernah

- 2. Sudahkah Guru mensosialisasikan inovasi permainan Engklek atau Dadu ?

Jawaban :

Sudah

- 3. Sejauh pembelajaran yang berlangsung atau yang telah lalu, guru menggunakan media inovasi pembelajaran menggunakan Inovasi permainan Engklek dan Dadu. Adakah manfaat dari inovasi tersebut untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak Bapak/Ibu ?

Jawaban :

Ada

- 4. Bila ada perkembangannya, jelaskan !

Jawaban :

- a) Perkembangan Motorik Kasar :

Anak saya sudah mandiri dan berani kalau melakukan berbagai gerakan

- b) Perkembangan Kognitif :

Pemahaman akan pelajarannya lebih mudah, saya mengajarkan ulang kalau di rumah

- 5. Adakah faktor-faktor kelemahan dari inovasi permainan Engklek dan Dadu ?

Jawaban :

Anak-anak kurang keseimbangannya, harus bersabar dalam permainan ini, karena kalau kelompok jadi agak lama gilirannya

- 6. Berikan saran atau kritik mengenai inovasi permainan Engklek dan Dadu sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak !

Jawaban : Sudah baik, alangkah baiknya lagi kalau dikembangkan aspek lainnya juga.

Hasil Wawancara Perwakilan Orang Tua

a. Identitas Diri

- 3) Nama : MP
- 2) Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
- 3) Alamat : Jl. Madrasah No. 104 Srengseng
- 4) Pendidikan Terakhir : SMA

b. Pertanyaan penelitian

1. Pernahkah Bapak/Ibu melihat permainan Engklek atau Dadu ?
Sewaktu kecil pernahkah memainkannya?

Jawaban :

Ya, saya pernah bermain

2. Sudahkah Guru mensosialisasikan inovasi permainan Engklek atau Dadu ?

Jawaban :

Sudah

3. Sejauh pembelajaran yang berlangsung atau yang telah lalu, guru menggunakan media inovasi pembelajaran menggunakan Inovasi permainan Engklek dan Dadu. Adakah manfaat dari inovasi tersebut untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak Bapak/Ibu ?

Jawaban :

Ada

4. Bila ada perkembangannya, jelaskan !

Jawaban :

- a. Perkembangan Motorik Kasar :

Anak lebih aktif terkontrol dan bergerak secara luwes

- b. Perkembangan Kognitif :

Anak saya sudah mengenal berbagai angka dan huruf

5. Adakah faktor-faktor kelemahan dari inovasi permainan Engklek dan Dadu ?

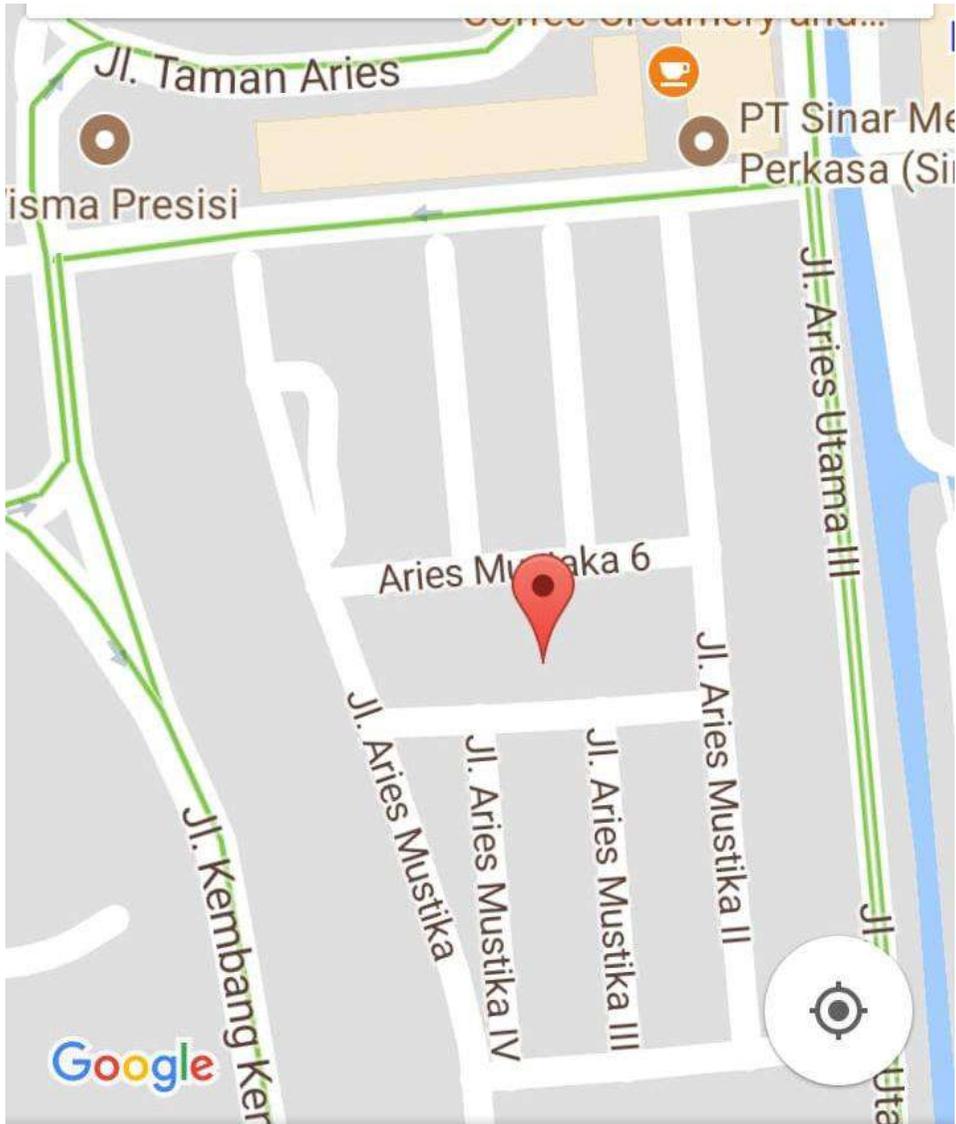
Jawaban :

Awalnya katanya agak sulit cara bermainnya, tapi setelah dilakukan bisa.

6. Berikan saran atau kritik mengenai inovasi permainan Engklek dan Dadu sebagai stimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak !

Jawaban : Sudah baik, tolong ditingkatkan lagi pada aspek perkembangan yang lain.

Lampiran 4. Peta Lokasi Penelitian



TK NEGERI MERUYA UTARA 01

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Permainan



Melakukan Suten



Melakukan lemparan Dadu



Melakukan Lemparan Dadu



Melakukan Gerakan Engklek



Melakukan Gerakan Engklek



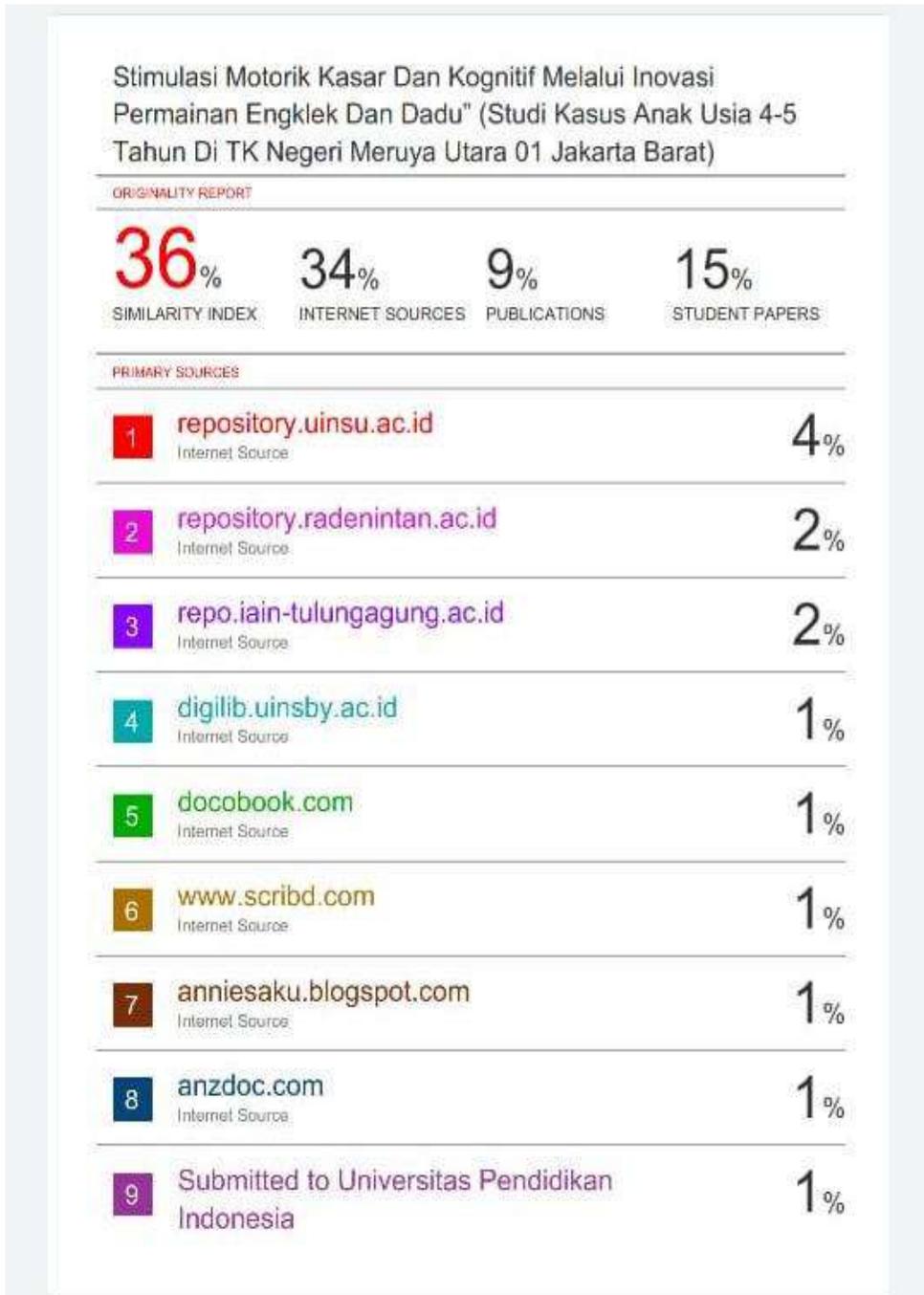
Menempati Bidang Permainan Sesuai Dengan Mata Dadu Yang Muncul



Melempar Dadu secara bergiliran



Lampiran 6. Hasil Cek Plagiatisme



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Herni
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 31 Mei 1985
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Puri Kembangan Rt.11 Rw.05 No. 90 Kel. Kedoya Selatan, Kec. Keon Jeruk Jakarta Barat 11520
Email : hernijalasemy@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. M.I. Tarbiyatul Aulad 1998/1999
2. SLTP Al Manshuriyah 2001/2002
3. SMKN 13 Jakarta 2004/2005
4. STKIP Kusuma Negara : Strata 1 Pendidikan Bahasa Inggris 2010
5. STKIP Pancasakti : Strata 1 Pendidikan Anak Usia Dini 2015

Riwayat Pekerjaan :

1. Kepala Sekolah TK Al Huriyah MHPI 2011-2016
2. Guru TPQ Al Huriyah Puri Indah 2016- Sekarang
3. Guru TKN Meruya Utara 01 2016- Sekarang



YAYASAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN
INSTITUT PTIQ JAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Lebak Bulus Raya No. 2 Cilandak, Lebak Bulus, Jakarta Selatan 12440
Telp. 021-7690901, 75916961 Ext.104 Fax. 021-75904826, www.ptiq.ac.id, email : pascasarjana@ptiq.ac.id
Bank Syariah Mandiri : Rek. 7013903144, BNI : Rek. 000173.779.78, NPWP : 01.399.090.8.016.000

SURAT PENUGASAN PEMBIMBING
Nomor : PTIQ/018/PPs/C.1.1/II/2020

Atas dasar usulan Ketua Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam.
Maka Direktur Program Pascasarjana Institut PTIQ menugaskan kepada:

1. N a m a : Dr. H. Syamsul Bahri Tanrere, Lc.,M.Ed.
NIDN : 2123115301
Jabatan Akademik : Lektor
Pembimbing I,
2. N a m a : Dr. H. EE Junaedi Sastradiharja, M.Pd.
NIDN : 2117066301
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing II,

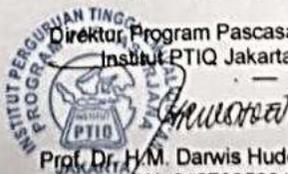
Untuk melaksanakan bimbingan Tesis sebagai pembimbing mahasiswa(i) berikut ini:

- N a m a : Hemi
Nomor Induk Mahasiswa : 182520085
Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Tesis : Stimulasi Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Inovasi Permainan Engklek dan Ludo di TK Negeri Meruya Utara 02 Kembangan Jakarta Barat

Waktu bimbingan kepada yang bersangkutan diberikan jangka waktu selama 2 (dua) semester sejak tanggal penugasan.

Demikian, atas kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

Jakarta, 04 Februari 2020

Direktur Program Pascasarjana
Institut PTIQ Jakarta

Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si.
NIDN. 2127035801