

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Masa usia 4-6 tahun merupakan masa peka seseorang yang datang hanya satu kali seumur hidupnya dan perlu dioptimalkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada masa ini adalah aspek perkembangan kognitif. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hal. 31

Kognitif berasal dari kata cognition yang memiliki padanan kata knowing (mengetahui). Berdasarkan akar teoritis yang dibangun oleh Piaget, beberapa penulis mendefinisikan kognisi dengan redaksi yang berbeda-beda, namun pada dasarnya sama, yaitu aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia.<sup>10</sup> Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Dalam kognisi anak dapat menyelesaikan masalah lingkungan sendiri.<sup>11</sup> Kognitif seseorang akan terus berkembang dari lahir sampai dewasa. Kognitif berkembang secara bertahap sesuai dengan perkembangan fisik dan syaraf-

---

<sup>10</sup>Ujang Khiyarusoleh, "Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak Menurut Jean Piaget", *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* 05.01 (2016), hal.4.

<sup>11</sup>Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hal. 32

syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Keterampilan berpikir akan berkembang sesuai dengan tahap usia.

Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu menjalankan fungsinya secara wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>12</sup>

Menurut Heleni Fitri, perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai

---

<sup>12</sup>Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media: 2018) h. 43-45

sebagai strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka.<sup>13</sup>

Untuk memahami perkembangan kemampuan berpikir (kognitif). Salah satu teori yang banyak digunakan adalah teori Piaget. Menurut Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahap sebagai berikut:<sup>14</sup>

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

Pada tahap ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau obyek (benda) yang melibatkan panca indra. Skema-skemanya baru berbentuk refleks-refleks sederhana, seperti: menggenggam, menghisap, dan memukul.

---

<sup>13</sup>Heleni Filtridan Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01.02 (2018), hal.171.

<sup>14</sup>Holis, A. (2017). *Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), hal. 29

b. Masa praoperasional (usia 2-6 tahun)

Pada masa ini anak sudah belajar berpikir dengan menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah namun pikiran mereka belum sistematis dan tidak logis. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).

c. Masa operasional konkrit (usia 6-11 tahun)

Pada masa ini anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.

d. Masa operasional (usia 11 tahun-dewasa)

Pada masa ini anak sudah mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir sistematis menurut rancangan yang murni abstrak dan hipotesis seperti menyimpulkan sesuatu hal. Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Di sini anak sudah dapat berhubungan dengan

peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Anak sudah dapat berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

Teori ini dikenal dengan teori belajar bermakna, inti belajar bermakna ialah bahwa apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Menurut Ausubel seseorang belajar dengan mensosiasikan fenomena baru dalam skema yang telah dimiliki, dalam proses itu seseorang dapat mengembangkan skema yang ada atau mengubahnya. Saat belajar siswa menyusun sendiri apa yang ia pelajari.<sup>15</sup>

Menurut teori Lev Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anakanak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman

---

<sup>15</sup>Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hal. 82

sebayanya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru tidak semata-mata dari benda atau objek).<sup>16</sup>

Vygotsky percaya bahwa kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah yaitu saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Pengetahuan yang diberikan secara bermakna bagi anak akan memberikan dampak yang berharga bagi anak.<sup>17</sup>

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada objek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Di lain pihak ketika anak mengalami kebingungan terhadap subjek tertentu. Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan

---

<sup>16</sup>Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing, 2016) hal. 56

<sup>17</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h.115

yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan.<sup>18</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan anak dalam berfikir untuk menghubungkan dari peristiwa yang terjadi disekitar lingkungan anak. Jean Piaget dan Lev Vygotsky telah membahas bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini. Program anak usia dini berkualitas saat ini dengan memberi anak-anak kesempatan mengeksplorasi dan menemukan sendiri, serta berinteraksi dengan orang dewasa yang mendukung usaha mereka dan menantang mereka membuat temuan baru.

---

<sup>18</sup>Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif", *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1.02 (2014), hal.104.

## 2. Aspek Perkembangan Kognitif

Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, menyatakan bahwa lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

**Tabel 2.1**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6</b>
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</li><li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</li><li>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</li><li>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</li></ol>
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”</li><li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</li><li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li></ol>

<sup>19</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengenali sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</li> <li>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</li> <li>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</li> </ol>
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li> <li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ol>

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan

akal, dan pikiran. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam hidupnya.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak**

#### **Usia Dini**

Menurut Susanto, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini antara lain:<sup>20</sup>

##### **a. Faktor Hereditas atau Keturunan**

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

##### **b. Faktor Lingkungan**

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang

---

<sup>20</sup>Dek Ngurah Laba Laksana, dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021). Hal. 12

masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. 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 mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, perkembangan kognitif anak usia dini dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan belajar atau berfikir pada anak usia dini (0-6 tahun), dimana kemampuan

ini kedepannya anak dapat menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar anak dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya anak tersebut dapat memecahkan masalah dalam hidupnya. Perkembangan kognitif ini akan terus berkembang sampai anak dewasa. Dengan indikator perkembangan kognitif :

- a. Perhatian
- b. Fokus
- c. Daya ingat
- d. Bahasa
- e. Psikomotorik
- f. Logika
- g. Penalaran
- h. Pengambilan keputusan

## **B. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Ahmad yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya.<sup>21</sup>

Sukirman mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu

---

<sup>21</sup>Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), hal.46

masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain.

Subagio mendefinisikan permainan tradisioanl sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak.

Lebih lanjut menurut Subagio, keterlibatan dalam permainan tradisioanl akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empeti, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksanakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat di sini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Ibid. h 46

Menurut Gustiana dkk, permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak.<sup>23</sup> Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional tersebut. Terdapat beberapa macam permainan tradisional mulai dari olah pikir, bernyanyi, dan ketangkasan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Gustiana Mega Anggita, dkk, “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”, *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)* 3.02 (2018), hal.56.

<sup>24</sup>Banu Setyo Adi, dkk, “Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa “, *Jurnal Pendidikan Anak* 9.01 (2020), hal.34.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional umumnya dipahami karena pendiriannya yang lama, diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya dan ditandai dengan kesederhanaan bahannya. Hal ini, pada gilirannya, mempengaruhi praktik pedagogis dimana anak-anak dan materi hidup berdampingan serta saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Alat bantu dalam permainan tradisional biasanya tidak membutuhkan biaya besar dan mahal. Bahkan benda yang ada dilingkungan alam sekitar bisa menjadi bahan yang menyenangkan untuk dipergunakan dalam permainan tradisional. Alat bantu yang biasanya digunakan dalam permainan tradisional yakni: terbuat dari kayu, bambu, batok, kertas, besi, benda lain yang ada sekitar. Sedangkan permainan modern adalah permainan yang terbentuk dari hasil perkembangan inovasi teknologi, industrialisasi, dan

urbanisasi yang menjadikan berubahnya tempat bermain dan jenis permainan yang dimainkan.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli diatas penulis simpulkan bawa permainan tradisonal adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang berasal dari zaman yang sangat tua yang tumbuh hingga sekarang dalam lingkungan masyarakat dari kalangan apapun dan merupakan budaya yang harus selalu dijaga serta dilestarikan karena permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik untuk pertumbuhan anak perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial serta dapat mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empeti, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas.

## **2. Ciri-Ciri Alat Permainan Tradisional**

Ciri-ciri alat permainan edukatif dapat diidentifikasi melalui beberapa hal berikut ini:<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Dede Nurul Qomariah dan Siti Hamidah, “Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini“, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS V 7.01* (2022), hal.9-20.

<sup>26</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017). H.103

a. Asal Pembuatan

Alat permainan edukatif tradisional dibuat oleh orang-orang terdahulu dengan menggunakan alat seadanya. dan menggunakan alat yang ada disekitar kita.

b. Tujuan Pembuatan

Alat permainan edukatif tradisional dimaksudkan untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan semata tanpa memperhatikan perkembangan anak.

c. Desain Bentuk

Desain bentuk alat permainan edukatif tradisional sifatnya masih manual dan sederhana, terutama warna yang digunakan.

d. Bahan yang Digunakan

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif tradisional kebanyakan memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar yang mudah didapatkan dan biayanya lebih murah.

e. Komposisi Warna

Komposisi warna untuk alat permainan edukatif tradisional sifatnya sangat sederhana karena menggunakan warna alami.

f. Biaya Pembuatan

Berkaitan dengan biaya pembuatannya sebenarnya sudah dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif tradisional biayanya jauh lebih murah dibandingkan dengan alat permainan edukatif modern. Hal ini dikarenakan alat permainan edukatif tradisional lebih memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar.

g. Keamanan

Dari segi keamanan alat permainan edukatif tradisional ini mempunyai tingkat keamanan yang berbeda dari alat permainan edukatif modern. Apabila dilihat dari segi bahan, sudah tentu alat permainan edukatif tradisional mempunyai kelebihan dibandingkan dengan alat permainan edukatif modern, dikarenakan alat permainan tradisional tidak menggunakan baha-bahan kimia yang berbahaya.

Kemudian dilihat dari segi menggunakan alat permainannya, alat permainan modern memiliki nilai kemanan yang lebih di bandingkan yang tradisional. Kemudian dilihat dari segi menggunakan alat permainannya, alat permainan modern memiliki nilai kemanan yang lebih di bandingkan yang tradisional.

h. Keawetan

Adapun keawetan alat permainan edukatif sebenarnya sangat relative tergantung pada intensitas pemakaiannya. Apabila alat permainan digunakan dengan baik dan menaati pedoman-pedoman yang sudah ditentukan, pasti alat permainan yang digunakan akan jauh lebih awat. Namun sebaliknya jika digunakan dengan berlebih-lebihan dan seenaknya sendiri pasti alat permainan akan cepat rusak, baik dari alat permainan tradisional maupun modern.

Dapat ditarik kesimpulan dari uraian diatas bahwa ciri-ciri alat permainan tradisional adalah yang pertama yaitu asal pembuatannya oleh orang terdahulu dengan menggunakan alat seadanya, pembuatannya juga hanya untuk membuat anak

senang tanpa memperhatikan perkembangan anak. Desain bentuknya bersifat sederhana terutama dalam segi warnanya karna menggunakan warna yang alami, bahan yang digunakan juga mudah di dapat karna memanfaatkan apa yang ada di sekitar kita dan permainan tradisional ini juga tidak mengandung bahan kimia. Keawetan permainan tradisional ini tergantung siapa yang menggunakannya, jika pengguna mentaati pedoman-pedoman yang sudah di tentukan maka akan awet begitu dengan alat permainan modern jika kita menjaganya dengan baik maka akan awet.

### **3. Manfaat Permainan Tradisional**

Pada dasarnya banyak manfaatnya yang digali oleh anak melalui permainan tradisional karena dalam hal ini anak terlibat secara langsung dengan permainan ini sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif antara lain sebagai berikut:

- a. Permainan cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membeli sehingga ga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat- alat permainan yang dibuat atau menggunakan dari tumbuhan, tanah liat, genting, batu dan pasir. Misalnya mobil-mobilan yeng terbuat dari jeruk bali, egrang yang terbuat dari bambu, egrang batok terbuat dari batok kelapa permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon, dan lompat tali yang menggunakan karet, serta lain sebagainya.
- b. Permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan jika kita lihat, setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

- c. Permainan tradisional memiliki nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Permainan tradisional mempunyai manfaat antara lain:

a. Bagi guru

- 1) Menambah, memperkaya, melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- 2) Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budayadan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya baik bagi dirinya sebagai pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya teknologi modern.
- 3) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan keceriaan dan kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan pemberian rangsangan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

b. Bagi anak

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya Dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda- benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif alat- alat permainan.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan:

mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain.

5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan Langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya engklek, egrang batok, congklak, lompat tali.

6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.

7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, dan pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam disekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.

8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang-anjangan (jawa barat), alek-alekan (sumatera).

Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).

9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya: ucang-ucang angge, enjot-enjotan, oray-orayan.

10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak, dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri.

11) Mengembangkan kemampuan.

12) Pengendalian Diri anak (self control). Sebagian besar permainan tradisional memerlukan Kerjasama dan kemampuan menahan keinginan mutlak salah satu permainannya.

#### **4. Pengertian Egrang**

Menurut M. Fadillah, egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa, alat

permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas.<sup>27</sup>

Egrang Batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang menyenangkan. Namun kini permainan egrang semakin menghilang ditelah zaman. Salah satu permainan egrang yang menimbulkan manfaat permainan ini membuat manfaat bagi otak terutama melatih konsentrasi.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk permainan egrang batok. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu

---

<sup>27</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.105-106

dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana.

#### **5. Tujuan dan Manfaat Permainan Lorapin**

- a. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya.

Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

- b. Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak.

Dengan memainkan permainan egrang bathok kelapa, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu.

- c. Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan.

Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.

- d. Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal

Permainan egrang batok kelapa merupakan produk asli Indonesia, dengan memainkan alat permainan tradisional ini, secara langsung dapat melestarikan kebudayaan yang dimiliki Negara kita.

## **6. Langkah-langkah Permainan Egrang**

Adapun cara bermain egrang batok kelapa yaitu :

- a. Permainan egrang dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dimainkan secara bersama-sama, terlebih dahulu dibuat garis start dan finish.
- b. Para pemain bersiap di garis strart. Kedua kaki diletakkan pada masing-masing batok kelapa, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari kaki menjepit tali. Sementara itu, tangan memegang tali.
- c. Para pemain berjalan menggunakan egrang.

- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish.

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti disamping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh lembaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan dan peneliti telah membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya, hanya sedikit yang relevan. Diantara penelitian yang penulis baut ini relevan, beberapa peneliti diantaranya:

1. Dalam Penelitian oleh Devrizal, Riswanti Rini, dan Nia Fatmawati **“Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung tahun 2019”**. Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tradisional dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

Sampel yang digunakan adalah 30 anak dengan menggunakan metode total sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan adalah analisis korelasi Product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0.778.<sup>28</sup>

2. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Darojatir Rofi'ah Institut Agama Islam Negeri Salatiga dengan judul **“Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok pada Kelompok B di TK Hikmah Tazkia Tahun Ajaran 2018/2019”**. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan engrang batok dapat mengembangkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Hikmah Tazkia Salatiga tahun ajaran 2018/2019. Persentase keberhasilan pada siklus I terdapat 8 anak yang belum berkembang (BB) perkembangannya dan 5 anak yang mulai berkembang (MB)

---

<sup>28</sup>Devrizal, Riswanti Rini, Nia Fatmawati, *Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung*, Laporan Penelitian (Lampung: FKIP Universitas Lampung)

perkembangannya dengan pencapaian persentase kelas 38,46%. Siklus II diperoleh data II anak yang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak mencapai berkembang dengan baik (BSB) dengan hasil persentase kelas 100%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat diketahui bahwa motorik kasar anak pada kelompok B TK Hikmah Tazkia Salatiga mengalami perkembangan melalui permainan erang batok. Hasil persentase keberhasilan dari siklus I ke siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh anak yaitu mencapai rata-rata 100% sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II ini.<sup>29</sup>

3. Dalam penelitian oleh Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam “**Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok tahun 2016**”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa, motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak kelompok B

---

<sup>29</sup>Darojatir Rofi'ah, Jurnal PAUD: Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok pada Kelompok B di TK Hikmah Tazkia (Jawa Tengah: Institut Agama Islam Negeri salatiga).

Raudhatul Athfal Permata Insani Kota Bengkulu dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional lompat kodok. Penelitian ini dikatakan berhasil, karena indikator keberhasilan pada penelitian ini telah mencapai 75%. Kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak secara klasikal telah mencapai ketuntasan sebesar 84,6%. Sedangkan rata-rata kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak siklus I sebesar 3,30 (cukup seimbang) dan siklus II sebesar 4,23 (seimbang), hasil tersebut menunjukkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak mengalami peningkatan antar siklusnya.<sup>30</sup>

#### **D. Kerangka Berpikir**

perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda

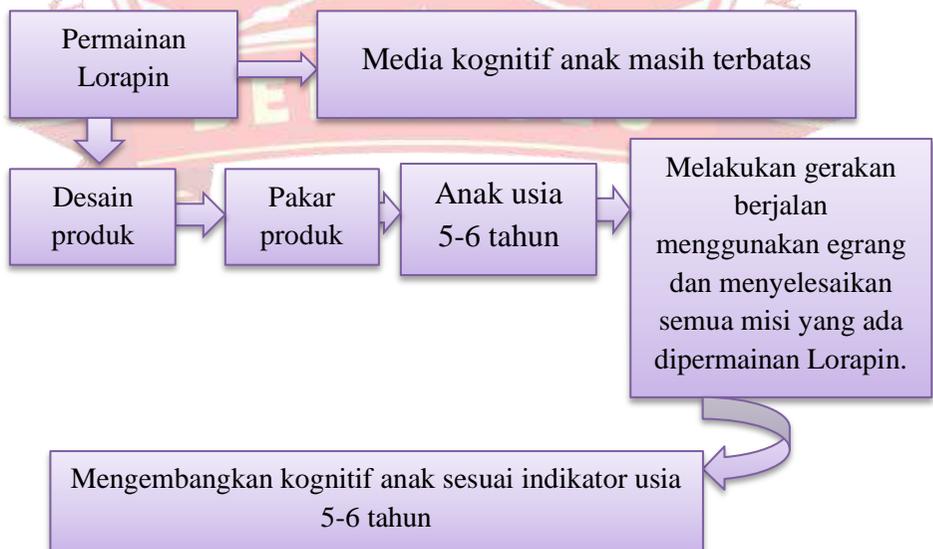
---

<sup>30</sup>Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, dan Norman Syam, "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok", *Jurnal: Ilmiah Potensia* (Bengkulu: 2016), Vol. 1 (1), 56-60

yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

Permainan lorapin di desain dan dikemas semenarik mungkin, desain permainan lorapin disesuaikan dengan tahap usia anak, tema pembelajaran, dan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Alat permainan dibuat dengan bahan yang aman dan mudah serta menarik bagi anak usia dini. Dengan melalui Permainan Lorapin (Lompat Egrang Pintar) diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



## **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Pengembangan Permainan Tradisional Lorapin (Lompat Egrang Pintar) Dalam Aspek Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Seroja Aisyiyah Kota Bengkulu”.

