

**PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KOGNISI ANAK
(STUDI KASUS TERHADAP DUA MURID TK MARDISIWI
YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Ilmu Sosial Islam

Disusun Oleh:

Elin Lindawati
NIM. 03220057

Pembimbing:

NAILUL FALAH, S.Ag., M.Si
NIP. 150288307

**JURUSAN BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2008**

ABSTRAKSI

Anak usia dini adalah anak berumur 0-6 tahun (ini patokan di Indonesia, secara Internasional usia 0-8 tahun). Pada usia ini otak anak sedang berkembang dengan pesatnya sebesar 50%. Perkembangan 80% pada saat anak berumur 8 tahun, dari perkembangan sempurna (100%) adalah pada saat umur 18 tahun. Jadi porsi perkembangan yang paling pesat adalah periode usia dini sehingga sangat diperlukan rangsangan yang banyak dan juga tepat. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berumur 4-6 tahun, adapun penelitian ini peneliti mengambil dua orang murid dikarenakan dua murid ini yang menonjol dari kecerdasannya perilaku cara bermain kedua murid tersebut yang berlokasi di TK Mardisiwi Yogyakarta.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu permainan merupakan rangsangan yang tepat bagi anak-anak. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan struktur-struktur kognisi anak. Dan struktur kognisi anak perlu dilatih.

Melalui orang tua atau guru yang mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan potensi anak khususnya pada aspek kognisinya. Dan salah satu peran atau kewajiban orang tua adalah memenuhi hak anak. Hak anak dalam hal ini adalah hak bermain dalam rangka perkembangan potensi diri. Dan orang tua atau guru juga sebagai pemegang kendali dan menjadi pengarah bagi anak dalam bermain.

Menurut Al-Ghazali, permainan harus memenuhi dua syarat pertama, harus dengan cara yang sopan dan baik sesuai dengan norma kesusilaan masyarakat, sesuai pula dengan nilai keagamaan. Kedua, alat permainannya harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak, sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi, fantasi, dan kreasi anak.

Atas dasar kondisi itu maka bermain sambil belajar merupakan prinsip induk (utama) dalam mengembangkan seluruh potensi anak usia dini melalui simulasi pendidikan. Bermain sambil belajar bukanlah bermain liar atau bermain sesaat. Bermain sambil belajar merupakan suatu kondisi aktifitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas.

Melihat fenomena tersebut di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh permainan terhadap kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta.

Nailul Falah, S.Ag. M.Si.

Dosen Fakultas Dakwah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Saudari

Elin Lindawati

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah

UIN Sunan Kalijaga

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan memberikan petunjuk seperlunya, baik dari segi isi dan bahasa maupun teknik penulisan, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Elin Lindawati

NIM : 03220057

Fakultas : Dakwah

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul Skripsi : Permainan dan Kemampuan Kognisi Anak (Studi Kasus terhadap Dua Murid TK Mardisiwi Yogyakarta)

telah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah pada Fakultas Dakwah, Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Harapan kami, semoga dalam waktu dekat saudara tersebut, segera dipanggil dalam sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, April 2008

Pembimbing

Nailul Falah, S.Ag. M.Si.

NIP : 150 288 307



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DD/PP.00.9/ 723 /2008

Skrripsi/Tugas Akhir dengan judul : **PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KOGNISI ANAK
(Studi Kasus Terhadap Dua Murid Tk Mardisiwi
Yogyakarta)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : **Elin Lindawati**

NIM : 03220057

Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 24 April 2008

Nilai Munaqasyah : B +

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Nailul Falah, S.Ag., M.Si.
NIP. 150288307

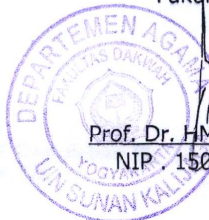
Penguji I

Prof. Dr. HM Bahri Ghozali, MA
NIP. 150220788

Penguji II

Muhsin Kalida, S.Ag., MA
NIP. 150327069

Yogyakarta, 29 April 2008
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Dakwah
DEKAN



Prof. Dr. HM Bahri Ghozali, MA
NIP. 150220788

MOTTO

*Bebaskan Imajinasi Murni Anak-Anak
Lalu Gunakanlah Sebagai Bahan Pelajaran.**

*Gordon Dryden, dkk., *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution Bagian II Sekolah Masa Depan*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm. 395.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan dorongan yang bersifat moril dan materiil pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Aang Dani, Teteh, Dede', serta De' Aris yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Alhamdulillahirobbil‘alamin

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam sangat besar nikmat Allah, sangat besar kasih sayang-Nya kepada kita semua. Demikian pula shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga beliau, sahabat dan para tabi'in.

Penulis menyadari bahwa terselesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui tulisan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Bahri Ghazali. MA, sebagai Dekan Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Nailul Falah, S.Ag., M.Si., selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H.M. Bahri Ghazali, MA dan Bapak Muhsin Kalida. MA. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dewan Dosen Fakultas Dakwah atas bekal ilmu yang berguna dalam menyusun skripsi ini dan untuk masa mendatang.
5. Segenap karyawan fakultas Dakwah yang melayani penulis dalam prosedur penyusunan skripsi.

6. Ibu Siti Rahayu, selaku Kepala Sekolah berikut dewan guru dan karyawan TK. Mardisiwi Yogyakarta.
7. Bapak Ibu dan saudara-saudaraku yang telah memberikan semangat untuk terus berjuang dan berjuang menyelesaikan tugas yang membebani pundak. Hanya dengan kasih sayang merekalah, penulis masih bisa bertahan hidup.
8. Mas Agus yang telah memberi warna dalam hidupku.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan pada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan, meskipun sudah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya tiada kebenaran yang datangnya bukan dari Allah, maka dari itu apabila terdapat kebaikan dan kebenaran dalam skripsi ini, semata-mata datangnya dari-Nya dan apabila terdapat banyak kekurangan dan kekhilafan dalam skripsi ini karena keterbatasan dan ketidaktahuan penulis sendiri.

Yogyakarta, April 2008

Penulis

Elin Lindawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAKSI	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Telaah Pustaka	5
G. Kerangka Teoritik	7
H. Metode Penelitian	17
BAB II. GAMBARAN UMUM TK. MARDISIWI YOGYAKARTA	
A. Letak Geografis	22
B. Sejarah Berdirinya	23

C. Visi dan Misi	24
D. Struktur Organisasi	25
E. Keadaan Guru dan Keadaan Siswa	25
F. Kurikulum dan Program Pelaksanaan	27
G. Sarana dan Prasarana	29
H. Sumber Dana	32
 BAB III. ANALISA DAN PEMBAHASAN, PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KOGNISI ANAK	
A. Permainan di TK Mardisiwi Yogyakarta	33
1. Dasar	33
2. Tujuan	33
B. Permainan dan Kemampuan Kognisi Anak di TK Mardisiwi Yogyakarta	36
1. Kegiatan Melakukan Permainan serta Fungsinya	36
2. Alat Permainan yang Dapat Mempengaruhi Kognisi Anak	41
3. Jenis-jenis Permainan	44
4. Faktor-faktor yang Harus Diperhatikan dalam Memilih Permainan Anak	46
5. Manfaat Melakukan Permainan	54
C. Hasil yang Dicapai dalam Melakukan Permainan yang Dapat Mempengaruhi Kognisi Anak Pada Dua Murid TK Mardisiwi Yogyakarta	57

BAB IV. PENUTUP	65
A. Penutup	65
B. Saran-saran	66
DAFTAR PUSTAKA	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami dan mengartikan judul skripsi “PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KOGNISI ANAK (STUDI KASUS TERHADAP DUA MURID TK MARDISIWI YOGYAKARTA)” maka penulis memandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Permainan

Permainan adalah benda yang digunakan untuk bermain.¹ permainan yang dimaksud dalam penelitian adalah benda atau alat permainan yang digunakan seperti balok, playdoh, menggambar, meronce, melukis, dan menggunting pada anak-anak.

2. Kemampuan Kognisi Anak

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan². Sedangkan Kognisi adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati tingkah laku - tingkah laku yang menyebabkan orang memperoleh pengetahuan.³

¹ Badudu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1994) hlm 844

² Anton M Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988) hlm 553

³ Sudarsono, *Kamus Konseling*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996) hlm 122

Kemampuan kognisi anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak sanggup atau mampu dalam memperoleh pengetahuan melalui tingkahlaku, pengamatan, dan berfikir logis.

3. TK Mardiswi Yogyakarta

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak yang berfungsi untuk membantu dasar-dasar ke arah perkembangan anak. TK yang dimaksud di sini adalah TK Mardiswi Kelurahan Mantrijeron Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta.

Jadi arti keseluruhan dari judul tersebut adalah penelitian tentang permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan kognisi anak dalam bertindak dan berfikir logis dalam melakukan permainan. Khususnya dua murid TK Mardiswi.

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak berumur 0-6 tahun (ini patokan di Indonesia, secara Internasional usia 0-8 tahun). Pada usia ini otak anak sedang berkembang dengan pesatnya sebesar 50%. Perkembangan 80% pada saat anak berumur 8 tahun, dari perkembangan sempurna (100%) adalah pada saat umur 18 tahun. Jadi porsi perkembangan yang paling pesat adalah periode usia dini sehingga sangat diperlukan rangsangan yang banyak dan juga tepat.⁴ Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berumur 4-6 tahun, adapun penelitian ini peneliti mengambil dua orang

⁴ Fatimah Nurjanti, *Bermian Dan Anak. Makalah*, (TPA Amalia, pengurus Forum PAUD DIY)

murid dikarenakan dua murid ini yang menonjol dari kecerdasannya perilaku cara bermain kedua murid tersebut yang berlokasi di TK Mardisiwi Yogyakarta.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu permainan merupakan rangsangan yang tepat bagi anak-anak. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi dan ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan. Dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan struktur-struktur kognisi anak. Dan struktur kognisi anak perlu dilatih.

Melalui orang tua atau guru yang mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan potensi anak khususnya pada aspek kognisinya. Dan salah satu peran atau kewajiban orang tua adalah memenuhi hak anak. Hak anak dalam hal ini adalah hak bermain dalam rangka perkembangan potensi diri. Dan orang tua atau guru juga sebagai pemegang kendali dan menjadi pengarah bagi anak dalam bermain.

Menurut Al-Ghazali, permainan harus memenuhi dua syarat pertama, harus dengan cara yang sopan dan baik sesuai dengan norma kesusilaan masyarakat, sesuai pula dengan nilai keagamaan. Kedua, alat mainannya harus disesuaikan dengan perkembangan usia anak, sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi, fantasi, dan kreasi anak.⁵

⁵ Zainudin dkk, *Seluk Beluk Pendidikan Dari Al-Ghazali*, (Jakarta : Bumi Aksara,1991) hlm 130

Atas dasar kondisi itu maka bermain sambil belajar merupakan prinsip induk (utama) dalam mengembangkan seluruh potensi anak usia dini melalui simulasi pendidikan. Bermain sambil belajar bukanlah bermain liar atau bermain sesaat. Bermain sambil belajar merupakan suatu kondisi aktifitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas.

Melihat fenomena tersebut di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh permainan terhadap kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan permainan di TK Mardisiwi Yogyakarta?
2. Bagaimana kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta?
3. Adakah pengaruh permainan terhadap kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan di TK Mardisiwi Yogyakarta
2. Untuk mengetahui kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis:

Penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak khususnya pada aspek kemampuan kognitif.

Secara praktis:

Menjadi bahan pertimbangan bagi TK Mardisiwi Yogyakarta untuk lebih memperhatikan perkembangan anak.

Menjadi bahan dalam mempelajari kondisi psikologis anak dalam bermain dan pengembangan jurusan.

F. Telaah pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku dan tulisan-tulisan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aspek Hukum Perlindungan Anak Dalam Perspektif Konvensi Hak Anak oleh M Joni SH dan Zulchaina Z Tanamas. Buku ini menyebutkan dan menjelaskan hak-hak anak secara keseluruhan dalam konvensi hak anak untuk bermain. Buku ini juga menjelaskan segala aspek kehidupan anak secara detail menurut undang-undang.⁶
2. Mengembangkan kreatifitas Anak Secara Islami oleh Maimunah Hasan. Buku ini membahas tentang dasar-dasar membangun kreatifitas anak yang dianjurkan secara islami, agar anak mampu menemukan jati dirinya dan

⁶M joni dan Zulchaina Z Tanamas, *Aspek Hukum Perlindungan Anak Dalam Perspektif Konvensi Hak anak*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1999)

membiarkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan waktunya, serta hal-hal yang dapat memupuk kreatifitas anak.⁷

3. Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Jiwa Keagamaan dan mengembangkan Kreatifitas Anak di Taman Kanak-kanak/ RA Muslimat 10 Manyar Gresik oleh Muflichah, Skripsi ini menjabarkan materi pelajaran dengan metode bermain sambil belajar, karena melalui bermain atau permainan merupakan cara yang efektif dalam menyampaikan informasi keagamaan dan ilmu pengetahuan lainnya, termasuk dalam menyampaikan kreatifitas bagi anak.⁸
4. Hubungan Antara Pemanfaatan Alat Permainan Puzel Dengan Kreatifitas Anak di TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2001/2002 oleh Rina purwanti, Skripsi ini menjelaskan bahwa dengan permainan puzel mendorong anak untuk berkreasi, karena permainan ini dapat mengembangkan daya fantasi dan kreasi serta tidak membahayakan.⁹

Ada beberapa hal yang menjadikan tulisan ini berbeda dengan tulisan-tulisan di atas. Bahwa dalam tulisan ini penulis berusaha menguraikan tentang permainan dan kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta. Setiap anak mempunyai hak untuk mengembangkan potensi dan kreatifitasnya melalui kegiatan bermain agar memperoleh pengetahuan.

⁷Maimunah Hasan, *Mengembangkan kreatifitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta : Bintang Cemerlang, 2001)

⁸Muflichah, "Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Jiwa Keagamaan dan Mengembangkan Kreatifitas Anak di Taman Kanak-Kanak/RA Muslimat 10 Gianyar Gresik", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Jurusan PAI IAIN Sunan KaliJaga Yogyakarta, (1999)

⁹Rina Purwanti, "Hubungan Antara Pemanfaatan Alat Permainan Puzel Dengan Kreatifitas Anak di TK Negeri 2 Yogyakarta". *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Sunan Kalijaga Yogyakarta, (2001/2002)

G. Kerangka Teoritik

1. Tinjauan Tentang Permainan

a. Pengertian Permainan

Istilah permainan dalam bahasa Inggris disebut dengan *play*. Permainan/*play* adalah salah satu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut.¹⁰

Ada beberapa teori tentang permainan, yaitu:

- 1) Menurut Gross maka permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.
- 2) Menurut Hall maka permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu.
- 3) Schaller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Permainan adalah sebaliknya daripada bekerja.
- 4) Spencer menandakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi.
- 5) Seorang ahli psikologi Rusia Ljublinkaja (1961) memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan.¹¹

¹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005) hlm 269

¹¹ Monks dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1982) hlm 132-133

Dari beberapa pengertian diatas dapat di ambil suatu kesimpulan bahwa bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak.

b. Permainan Menurut Pandangan Islam

Jika permainan, hiburan, latihan fisik, dan juga olah raga, termasuk hal-hal yang harus dilakukan oleh orang muslim yang sudah dewasa, maka sudah barang tentu hal-hal itu lebih harus dilakukan oleh seorang anak ketika dia masih kecil. Ini disebabkan karena dua alasan penting:

- 1.) Seorang anak akan lebih mudah menerima pelajaran saat dia masih kanak-kanak daripada ketika dia sudah dewasa. Sebuah pepatah mengatakan:

مَثَلُ الَّذِي يَتَعَلَّمُ الْعِلْمَ فِي صَغَرِهِ كَالنَّقْشِ فِي الْحَجَرِ، وَمَثَلُ الَّذِي
يَتَعَلَّمُ الْعِلْمَ فِي كِبَرِهِ كَالَّذِي يَكْتُبُ عَلَى الْمَاءِ

“Perumpamaan orang yang menuntut ilmu d imasa kecil bagaikan ukiran pada batu, dan perumpamaan orang yang menuntut ilmu d imasa (setelah) tua bagaikan orang menulis di atas air”¹²

- 2.) Karena kebutuhan anak akan sebuah permainan, hiburan, dan sesuatu yang dapat membuatnya gembira, saat dia masih kanak-

¹² Muhammad Nashiruddin Al-ALBANI, *silsilah Hadist Dhaif dan Maudhu'* jilid 2, (Jakarta : Gema Insani Press, 1997) hlm 107

kanak, lebih besar daripada kebutuhannya terhadap hal-hal tersebut saat ia sudah dewasa.

Nabi sebagai seorang panutan yang baik dalam segala hal, sering bermain-main bersama anak-anak para sahabat serta selalu menghibur dan membuat hati mereka gembira. Beliau bersuka ria bersama mereka, bersahabat dengan mereka, dan selalu memberikan dorongan kepada mereka untuk melakukan permainan yang dibolehkan.¹³

Dari kejadian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Nabi Muhammad SAW tidak suka menjauhkan anak-anak dari dunianya, yaitu dunia bermain.

c. Syarat Permainan

Berdasarkan analisa fenomenologis maka Buytenjik menemukan ciri-ciri permainan sebagai berikut :

- 1.) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- 2.) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- 3.) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu fase-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.

¹³ Hassan bin Ahmad Hassan Hamran, *Perilaku Nabi Terhadap Anak-anak*, (Bandung : Dar al-Hadharah, 2006) hlm 98

- 4.) Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramal lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
 - 5.) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
 - 6.) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
 - 7.) Aturan-aturan permainan dan membatasi bidang permainannya.¹⁴
- d. Jenis Permainan

Studi klasik terhadap aktifitas permainan anak-anak prasekolah dilakukan oleh Mildred Parten. Berdasarkan observasinya terhadap anak-anak usia 2 hingga 5 tahun, Parten menemukan 6 kategori permainan anak-anak, yaitu:

- 1.) Permainan *Unoccupied*. Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol
- 2.) Permainan *solitary*. Aneka dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.
- 3.) Permainan *onlooker*. Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan

¹⁴ Monks dkk, *Op Cit* hlm 134

mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktifitas permainan tersebut.

- 4.) Permainan *parallel*. Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan.
- 5.) Permainan *associative*. Anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.
- 6.) Permainan *cooperative*. Anak-anak bermain dalam kelompok terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pemimpin kelompok.¹⁵

2. Tinjauan Kemampuan Kognisi Anak

a. Pengertian Kognisi

Beberapa teori tentang kognisi adalah sebagai berikut :

- 1) Menurut Myers (1996), "*Cognition refers to all the mental activities associated with thinking, knowing, and use of knowledge.*"¹⁶ yang artinya memberikan pengetahuan kepada perilaku jiwa di sama artikan dengan,berpikir,mengetahui,dan menggunakan pengetahuan.

¹⁵ Desmita. Op Cit hlm142

¹⁶ Desmita. Op Cit hlm 103

- 2) Dalam *Dictionary of Psychology* karya Drever, dijelaskan bahwa “Kognisis adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.”¹⁷
- 3) Dalam *Dictionary of Psychology* karya Chaplin (2002), dijelaskan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Secara tradisional kognisi ini dipertentangkan dengan konasi (kemauan) dan dengan afeksi (perasaan).¹⁸

Dari definisi tersebut di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kognisi/kognitif digunakan untuk belajar dan memecahkan masalah, serta untuk berfikir logis.

b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget menjabat sebagai profesor psikologi di Universitas Genewa dari 1962-1975 dan ia paling terkenal karena menyusun kembali teori perkembangan kognitif ke dalam serangkaian tahap memperluas karya sebelumnya dari James Mark Baldwin, menjadi empat tahap perkembangan yang lebih kurang sama dengan masa infancy, pra sekolah, Anak-anak, Remaja.¹⁹

¹⁷ Kuper Adam, Kuper Jussica dalam Desmita, Op Cit hlm 103

¹⁸ Desmita, *Op Cit* hlm 103

¹⁹ www.Gogle.com , Diakses pada tanggal 28 Februari 2007

Masing-masing tahap ini dicirikan oleh struktur kognitif umum yang mempengaruhi semua pemikiran si anak (suatu pandangan strukturalis yang dipengaruhi oleh filsuf Immanuel Kant). Masing-masing tahap mewakili pemahaman sang anak tentang realitas pada masa itu, dan masing-masing kecuali yang terakhir adalah suatu perkiraan *approximation* tentang realitas yang tidak memadai. Jadi, perkembangan dari satu tahap ke tahap yang lainnya disebabkan oleh akumulasi kesalahan di dalam pemahaman sang anak tentang lingkungannya, akumulasi ini pada akhirnya menyebabkan satu tingkat ketidakseimbangan kognitif yang perlu ditata ulang oleh struktur pemikiran.

Keempat tahap perkembangan itu digambarkan dalam teori Piaget sebagai berikut:

- a) Tahap Sensorimotor : dari lahir hingga 2 tahun (anak mengalami dunianya melalui gerak dan inderanya serta mempelajari permanensi objek)
- b) Tahap operasional konkrit : dari 2 hingga 7 tahun (mulai memiliki kecakapan motorik)
- c) Tahap operasional konkrit : dari 7 hingga 11 tahun (anak mulai berfikir secara logis tentang kejadian konkrit)
- d) Tahap operasional formal : setelah usia 11 tahun (perkembangan penalaran)²⁰

²⁰ www.gogle.com, Diakses pada tanggal 28 Februari 2007

Dari keempat tahap tersebut di atas anak usia dini termasuk tahap sensorimotor dari lahir hingga 2 tahun dan tahap pra operasional (2 hingga 7 tahun). Perkembangan kognitif selama stadium sensorimotorik ini, intelegensi anak baru nampak dalam bentuk aktifitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik pada stadium pra-operasional, dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung), serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu melakukan tingkah laku simbolis. Anak tidak lagi mereaksi begitu saja terhadap stimulus-stimulus melainkan nampak pada aktifitas internal. Anak mampu berbuat pura-pura, mampu menirukan tingkah laku yang dilihatnya, mampu melakukan antisipasi, mampu mengadakan representasi dunia pada tingkat yang konkrit.

c. Aspek Perkembangan pada Anak

Setidaknya terdapat 6 aspek yang harus diperhatikan terkait dengan perkembangan anak itu sendiri:

- 1) Perkembangan fisik : hal ini terkait dengan perkembangan motorik dan fisik anak seperti berjalan dan kemampuan mengontrol pergerakan tubuh
- 2) Perkembangan sensorik : berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan panca indera dalam mengumpulkan informasi
- 3) Perkembangan komunikasi dan bahasa : terkait dengan kemampuan menangkap rangsangan visual dan suara serta

meresponnya, terutama berhubungan dengan kemampuan berbahasa dan mengekspresikan pikiran dan perasaan.

4) Perkembangan kognitif: berkaitan dengan kemampuan mengontrol perasaan dalam situasi dan kondisi tertentu

5) Perkembangan sosial: berkaitan dengan kemampuan memahami identitas pribadi, relasi dengan orang lain dan status dalam lingkungan sosial.²¹

3. Pengaruh Permainan Terhadap Kemampuan Kognisi Anak

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherington dan Parke (1979), menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan²² yaitu:

a. Fungsi Kognitif Permainan

Fungsi kognitif permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.

b. Fungsi Sosial Permainan

Fungsi sosial Permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya anak belajar memahami orang lain.

²¹ www.gogle.com Diakses pada tanggal 28 Februari 2007

²² Op Cit Desmita hlm 141-142

c. Fungsi emosi permainan

Fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk belajar memecahkan masalah sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin.

Bermain juga dapat merangsang kecerdasan anak, di dalam tabloid Nova No 773 /XV dijelaskan bahwa kecerdasan tidak berarti ber-iQ tinggi. Tetapi arti kecerdasan meliputi 9 dimensi yang disebut *multiple Intellegences* yang harus dikembangkan mulai dari bayi baik melalui pendidikan atau stimulasi lain. Salah satu bentuk dari *Multiple Intelegences* adalah *bodily kinesthetic intellegences* yaitu kemampuan menggunakan kecekatan anggota tubuh untuk mengatasi masalah.²³

Islam memandang umat manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan kosong tidak berilmu pengetahuan. Tetapi Tuhan memberikan potensi yang bersifat jasmaniah untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemaslahatan umat manusia itu sendiri. Potensi-potensi tersebut terdapat dalam organ-organ fisiopsikis manusia yang berfungsi sebagai alat-alat penting untuk melakukan kegiatan belajar. Adapun ragam alat fisio-psikis itu, seperti apa yang terungkap dalam beberapa firman Tuhan adalah sebagai berikut :

- 1) Indera penglihatan (mata), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi Visual.

²³ Elly Risman Musa, Mengembangkan Potensi Anak, Nova, (No 773, 22 Desember 2002) hlm VIII

- 2) Indera pendengar (telinga) yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi verbal.
- 3) Akal yakni potensi kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang komplek untuk menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan (ranah kognitif)

Dalam surat An-Nahl ayat 78, Allah berfirman :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.”²⁴

Dari ayat tersebut jelas bahwa anak mempunyai potensi untuk mengembangkan diri dengan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Dan salah satu upaya dari pengembangan diri tersebut yaitu melalui bermain atau melakukan permainan.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan studi kasus, yakni penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana proses pelaksanaan.

²⁴ Depag RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, (Semarang : CV. Alwaah,1996) hlm 413

Adapun penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif bersifat menggambarkan dan menguraikan sesuatu hal menurut apadanya terhadap obyek penelitian.

Studi kasus atau penelitian kasus (case study) adalah tentang status subyek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas subyek penelitian dapat saja individu, keluarga, lembaga atau masyarakat.²⁵

Penulis mengambil dua murid TK Mardisiwi Yogyakarta yang dijadikan subyek penelitian dengan asumsi untuk melihat sejauhmana permainan dapat mempengaruhi kemampuan kognisi anak. selanjutnya penulis akan melakukan eksplorasi terhadap dua murid tersebut.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh penulis.²⁶ Subjek dalam penelitian ini adalah :

- a. Subjek penelitian ini bisa berarti orang atau apa saja yang menjadi suber penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ini adalah Dua murid TK Mardisiwi Yogyakarta yang bernama Iis Siti Sofiyah (Iis) yang berasal dari Tasikmalaya lahir pada tanggal 17 Mei 2002, dan Ramdani (Dani) yang berasal dari Cilacap lahir pada tanggal 20 November 2002. Karena kedua murid tersebut lebih menonjol

²⁵ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Haira Indonesia, 1998) hlm 66

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002) hlm 108

dalam hal bersosialisasinya, lebih aktif atau antusias dalam melakukan permainan, cerdas dan mandiri.

- b. Orang tua dari kedua murid tersebut.
- c. Guru kelas di TK Mardisiwi Yogyakarta.
- d. Kepala Sekolah TK Mardisiwi

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah objek yang layak digunakan untuk diteliti, objek penelitian umumnya dibedakan melalui observasi dan penelitian tindakan.²⁷ Objek dalam penelitian ini adalah permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan kognisi anak di TK Mardisiwi Yogyakarta.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui tiga metode, yaitu:

- a. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena-fenomena yang akan diteliti²⁸. Dalam hal ini penulis melakukan observasi atau pengamatan dari dekat terhadap hal-hal atau gejala-gejala yang ada hubungannya dengan permasalahan yang terkandung dalam judul ini.

²⁷ *Ibid* hlm 121

²⁸ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1980) hlm 136

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode ilmiah dalam pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data-data baik itu data primer maupun data pendukung. Sumber utama metode ini adalah dari objek penelitian.²⁹ Dalam hal ini peneliti dapat melengkapi data seperti,permainan,data siswa, letak geografis,jumlah guru,untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

c. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu metode yang digunakan untuk melengkapi data-data yang diperoleh dari subjek penulis.³⁰ Dalam hal ini dua murid, orang tua, Guru dan Kepala Sekolah yang berada di TK Mardisiwi Yogyakarta. Wawancara dilakukan dengan daftar pertanyaan berstruktur dengan maksud mendapatkan data selengkapya.

5. Analisa Data

Analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.³¹

Proses analisa untuk data kualitatif dilakukan dengan metode deskripsi kualitatif, yaitu mengelompokkan data-data yang telah ada dikumpulkan sesuai dengan kerangka analisa, untuk selanjutnya dideskripsikan menurut bahasa peneliti dan kemudian langkah terakhir

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metode Research*, (Yogyakarta : Andi Offset, 1989) hlm 138

³⁰ *Ibid*, hlm 146

³¹ Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survy*, (Jakarta : LP3ES,1989) hlm 263

dilakukan interpretasi. Penelitian ini memerlukan kecermatan dan ketelitian, serta memberi penjelasan terhadap data-data tersebut sesuai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan, sehingga menjadi bentuk laporan yang baik.

6. Keabsahan Data

Trianggulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pemandang terhadap data itu. Teknik trianggulasi yang banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lain.

Ada empat macam trianggulasi sebagai teknik pemeriksaan yaitu dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.³² Keuntungan menggunakan trianggulasi adalah dapat mempertinggi validitas, memberi kedalaman hasil penelitian, sebagai pelengkap apabila data dari sumber pertama masih ada kekurangan.³³

³² Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1985) hlm 177

³³ *Ibid.*, hlm 178

BAB IV

PENUTUP

Pada bagian penutup dari penulisan skripsi ini perlu dikemukakan tentang kesimpulan yang diambil dari penelitian ini, saran-saran yang dirasa perlu dan kata penutup.

A. Kesimpulan

1. Dalam jenis permainan dua murid yang ada di Tk Mardisiwi Yogyakarta dikelompokkan menjadi dua yaitu :
 - a. Permainan di dalam ruangan, seperti : permainan macam-macam bentuk balok, miniset, meronce, lego, menggambar, melukis dan permainan puzzle.
 - b. Permainan di luar ruangan, seperti : permainan ayunan dobel, Tangga tali dan tangga besi, Luncuran, kuda goyang dan jungkat-jungkit.
2. Melalui permainan seperti permainan balok anak sudah bisa membedakan bulat, segitiga, segiempat. Ukuran volume, warna. Dan melalui permainan lego anak bisa membuat pesawat terbang, kereta, robot, mobil-mobilan dan dari hasil yang mereka buat, mereka berpura-pura naik kendaraan tersebut.
3. Kemampuan kognisi anak memang perlu dilatih. Latihan dengan Bimbingan dan arahan yang baik maka akan mendapatkan hasil yang baik pula.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang penulis anggap dapat membangun dan penting untuk dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Taman Kanak-Kanak Mardisiwi Yogyakarta lebih melengkapi fasilitas bermain atau alat permainan untuk dapat mendukung hasil proses belajar dan mengajar.
2. Taman Kanak-Kanak Mardisiwi Yogyakarta lebih melengkapi dokumen-dokumen seperti brosur-brosur tentang Tk Mardisiwi Yogyakarta, agar lebih dikenal oleh masyarakat.
3. Taman Kanak-Kanak Mardisiwi Yogyakarta sebaiknya lebih memperlebar ruang perpustakaan serta ruang bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton M Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1988)
- Badudu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1994)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005)
- Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang : CV. Alwaah, 1996)
- Fatimah Nurjanti, *Bermain dan Anak*, Makalah, (TPA Amalia, Pengurus Forum PUD DIY)
- FJ. Monks dan AMP Knoers, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1982)
- Hassan bin Ahmad Hassan Hamran, *Perilaku Nabi Terhadap Anak-anak*, (Bandung : Dar al-Hadharah, 2006)
- M. Juni dan Zulchaina Z Tanamas, *Aspek Hukum Perlindungan Anak Dalam Perspektif Konvensi Hak Anak*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1999)
- Maimunah Hassan, *Mengembangkan Kreatifitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta : Bintang Cemerlang, 2001)
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta : LP3ES, 1985)
- Masri Singarimbun dan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta : LP3ES, 1989)
- Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk : Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001)
- Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Haira Indonesia, 1988)
- Nova, (No. 773, 22 Desember 2002)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002)
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta : Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1980)

Sutrisno Hadi, *Metode Research*, (Yogyakarta : Andi Offset, 1989)

Sudarsono, *Kamus Konseling*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996)

UU SisDikNas, Tahun 2003 (Bandung : Citra Umbara, 2003)

Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Silsilah Hadist Dhaif dan Maudhu' Jilid 2*,
(Jakarta : Gema Insani Press, 1997)

www.gogle.com

Zainuddin dkk, *Seluk Beluk Pendidikan Dari Al-Ghazali*, (Jakarta : Bumi Aksara,
1991)



LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepala Sekolah

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK. Mardisiwi Yogyakarta?
2. Bagaimana struktur organisasi TK Mardisiwi Yogyakarta?
3. Apa visi dan misi berdirinya TK Mardisiwi Yogyakarta?
4. Bagaimana sarana dan prasana yang ada di TK. Mardisiwi Yogyakarta?

B. Guru

1. Permainan apa saja yang ada di TK. Mardisiwi Yogyakarta?
2. Apa saja tujuan permainan di TK Mardisiwi Yogyakarta?
3. Dari permainan tersebut mana yang paling disukai oleh kedua anak tersebut?
4. Faktor apa yang saja yang harus diperhatikan dalam memilih permainan?
5. Meskipun sudah memilih permainan adakah kendalanya?
6. Bagaimana hasil permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan kognisi anak pada kedua murid tersebut?

C. Murid

1. Permainan apa yang adik sukai?
2. Apakah adik bisa melakukan permainan itu?

D. Orang Tua

1. Permainan apa yang paling disukai oleh anak Ibu?
2. Bisakah anak Ibu melakukan permainan yang dia sukai?



Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682
EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0603
1597/34

Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/1802 Tanggal : 03/04/2008

Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 17 Tahun 2005 tentang Pembentukan Susunan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Perizinan Kota Yogyakarta ;
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 187 Tahun 2005 tentang Penjabaran Fungsi dan Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 09 Tahun 2007 tentang Pelayanan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2007 tentang Perubahan Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 187 tahun 2005 tentang Penjabaran Fungsi dan Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
6. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijijinkan Kepada : Nama : ELIN LINDAWATI NO MHS / NIM : 03220057
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Dakwah - UIN "SUKA Yk
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta
Penanggungjawab : Nailul Falah S.Ag., M.Si
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PERMAINAN DAN KEMAMPUAN KOGNISI ANAK (STUDI KASUS TERHADAP DUA MURID TK MARDISIWI YOGYAKARTA)

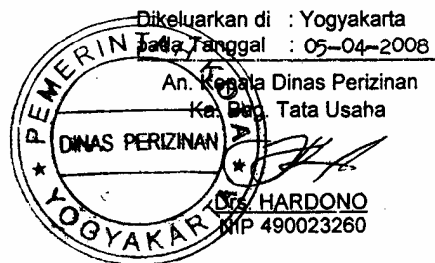
Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 03/04/2008 Sampai 03/07/2008
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin


ELIN LINDAWATI

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. BAPEDA Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala TK Mardisiwi Kota Yogyakarta
5. Ybs.



وزارة الشؤون الدينية
جامعة سونان كاليجاتا الإسلامية الحكومية جوكجارتا
مركز اللغات والثقافات



شهادة

2008 / 01 / pbba-uin / 759

تشهد إدارة مركز اللغات والثقافات بأن :

الاسم : Elin Lindawati :

تاريخ الميلاد : 28 يناير 1985

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في 10 أبريل 2008 ، وحصلت على درجة

7.7	فهم المسموع
15.4	التركيب النحوية والتعبيرات الكتابية
8.47	فهم المقروء
32	مجموع الدرجات

المدير

الدكتور محمد أمين

150253486 : رقم التوظيف





**DEPARTEMEN AGAMA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
PUSAT BAHASA, BUDAYA & AGAMA**

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281, Telp./ Fax. (0274) 550820, Email: pbb@uin-suka.ac.id

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No.: UIN.02/PBBA/KS.02/0666/2008

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Elin Lindawati**

Sex : **Female**

Date of Birth : **January 28, 1985**

took **Test of English Competence (TOEC)** held on **4 April 2008** by Center of Language, Culture & Religion of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	50
Structure & Written Expression	50
Reading Comprehension	51
Total Score	503

On behalf of Director,

Dr. Muhammad Amin, M.A.
NIP. 150253486

CURRICULUM VITAE

Nama : Elin Lindawati

Tempat, Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 28 Januari 1985

Fakultas : Dakwah

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Alamat Asal : Gombong, Desa Sinagar, Kecamatan Indihiang
Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat

Alamat Yogyakarta : Mangkuyudan, MJ III/189 Yogyakarta 55143

Riwayat Pendidikan :

1. Lulus SD Muhammadiyah Danunegaran Yogyakarta, Tahun 1996/1997
2. Lulus SMP Muhammadiyah IX Yogyakarta, Tahun 1999/2000
3. Lulus MAN Sabdodadi Bantul, Tahun 2002/2003