

Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education

Moh Fauziddin^{1✉}, Mufarizuddin²

Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Abstract

Playing is a learning method that best suits learning in early childhood. The pat game is one of the types of play that is applied in Early Childhood Education. The purpose of education in early childhood is to develop six aspects of its development namely; aspects of religious and moral norms, aspects of physical and motor, aspects of cognition, aspects of emotional social, aspects of language and aspects of art. This study aimed to know the utilization of deep pat game on improving aspects of cognitive in early childhood. The subjects of this study were children of group B Taman Kanak-Kanak (TK) Flamboyan Mekar Tapung district Kampar regency a number of 14 girls and 8 boys. Data collection Technic used are documentation, a questionnaire, an interview. This research involves the Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTK) Tapung Subdistrict to gain input in the development of game pat in order to obtain results. The results of the analysis showed that 86% of children could increase aspects of cognitive development

Keyword: *Clap Hand Games, Cognitive Aspects, Early Childhood Education*

Abstrak

Bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai dengan pembelajaran pada anak usia dini. Permainan tepuk merupakan salah satu dari jenis bermain yang diterapkan di pendidikan anak usia dini. Tujuan Pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan 6 aspek perkembangannya yakni; aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek Kognitif pada anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-Kanak (TK) Flamboyan Mekar kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sejumlah 14 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode penelitian studi kasus dengan teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Penelitian ini melibatkan Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Kecamatan Tapung untuk memperoleh masukan dalam pengembangan permainan tepuk agar memperoleh hasil yang optimal. Dari hasil analisis didapatkan bahwa 86% anak dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitifnya.

Kata Kunci: Permainan Tepuk, Aspek Kognitif, Anak Usia Dini

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Bangkinang, Kampar, Riau

Email : mfauziddin@gmail.com

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76) (Media Cetak)

ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76) (Media Online)

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin M, 2016:)

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2003).

Lebih lanjut menurut dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, Bahasa,

fisik motorik, dan seni (Kemendikbud, 2014).

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Kemendikbud, 2014)

Pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik di Lembaga PAUD. Memberikan stimulasi kognitif pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. (Mufarizuddin, 2017)

STPPA pada aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun meliputi; belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia TK adalah dengan bermain. TK merupakan dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan di TK dilaksanakan dengan metode dan strategi bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka (Maryani, 2015).

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam memberikan arahan dan pengawasan. Orang tua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan

yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata.

Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi. Sedangkan Menurut teori Kognitif oleh Piaget, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak adalah untuk memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna (Bateson, G., & Mead, 1942).

Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, maka artinya anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan, struktur kognitif anak menjadi lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

Permainan dapat dipadukan dari beberapa permainan yang disebut dengan permainan kolaboratif. Permainan kolaboratif merupakan metode mengajar dengan cara guru memberikan tugas kepada anak secara berkelompok tertentu agar anak bekerja sama atau secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. (Ananda & Fadhilaturrehmi, 2018)

Menurut Diana Mutiah (Diana Mutiah, 2010:), ragam permainan anak terdiri dari permainan dengan angka, bermain melalui gerak dan lagu serta permainan kreatif. Apabila ditinjau dari pelaksanaannya, kegiatan bermain terdiri dari bermain bebas dan bermain terpimpin. Bermain bebas merupakan kegiatan yang mana anak-anak boleh memilih kegiatan dan alat bermain yang disukai, sedangkan

kegiatan bermain terpimpin merupakan kegiatan bermain yang telah dipersiapkan guru dan disesuaikan dengan tema. Aktivitas dalam kegiatan bermain terpimpin seperti permainan dalam lingkaran, permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan dengan nyanyian, permainan dalam bentuk lomba, permainan dengan angka, dan permainan mengasah panca indra.

Disamping itu kurikulum yang diterapkan pada Lembaga PAUD hendaknya bervariasi agar memperoleh hasil yang maksimal. *The Curriculum for pre-school learning, taking into consideration the numerous formative valencies of these in the field of stimulating some favorable attitudes of creativity (initiative, curiosity, independence, self esteem). Within the optional „Creativity and Human Activity” we observed the stimulation of creativity in children through: interdisciplinary approach of the artistic educational contents and through a strategy (based on: active didactic methods, setting the educational environment on centers of interest, permissive didactic behaviours) stimulating for the initiative, self esteem autonomy, child's sociability, as factors favorable for creativity* (Elena, 2013)

Salah satu permainan yang sering digunakan oleh guru dan disukai anak adalah permainan tepuk. Dalam permainan tepuk guru dapat menyesuaikan materi yang diajarkan sesuai dengan tema yang dipelajari dalam periode tersebut. Guru dapat memberikan materi yang cocok untuk anak-anak, mudah dipahami dan disukai anak-anak dan bisa dikaitkan dengan pengalaman anak. Apalagi jika permainan tepuk tersebut dilakukan oleh anak-anak yang sebaya yang dipimpin oleh orang dewasa dan diikuti dengan gerakan-gerakan tubuh yang sederhana dapat dirasakan bersama-sama dan anak akan belajar dan menyadari tentang tubuhnya sendiri serta merasakan setara dengan hakikat apa yang ada dalam dirinya sendiri.

Hasil wawancara dengan pengurus IGTKI Kecamatan Tapung didapatkan bahwa permainan tepuk yang diterapkan

oleh guru dalam pembelajaran di PAUD masih kurang bervariasi. Guru mengulang-ulang permainan tepuk yang sama pada setiap harinya. hal ini berakibat kurang antusiasnya anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil observasi didapatkan kurang bervariasinya permainan tepuk yang diterapkan oleh guru disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya; guru tidak berani mengubah permainan tepuk yang sudah ada, guru tidak memiliki inisiatif dalam mengembangkan permainan tepuk, dan guru belum memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam mengembangkan permainan tepuk. Dengan latar belakang diatas peneliti akan menganalisis pemanfaatan permainan tepuk di PAUD, fokus pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video dan lain-lain.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan studi dokumen dengan menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Penelitian studi kasus ini menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Moleong & Lexy, 1998; halaman?) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan definisi tersebut Kirk dan Miller dalam (Moleong & Lexy, 1998) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu

pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Pada penelitian menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, dan lain-lain.

Untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba menjabarkan operasional variabel berdasarkan permasalahan yang diteliti yakni pemanfaatan permainan tepuk dalam mengembangkan aspek perkembangan fisik motoric pada anak usia dini. Sedangkan anak usia dini dijadikan sebagai objek penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan bagian kurikulum bahwa langkah yang pertama ditempuh dalam perencanaan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tentang pemanfaatan permainan tepuk mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) oleh direktorat PAUD, sedangkan jenis permainannya dibuat sendiri oleh guru berdasarkan referensi permainan dari acara pelatihan dan pertemuan guru. Selanjutnya permainan tepuk yang sudah diterapkan dibuat buku panduan permainan tepuk untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Buku panduan tersebut dikonsultasikan dengan pengurus IGTKI Kecamatan Tapung dan Dosen Program Studi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau.

Berdasarkan observasi dan sudi dokumen ditemukan bahwa jadwal pemanfaatan permainan tepuk di Kelompok A TK Flamboyan Mekar sesi pertama mulai pukul 07.45-08.30 diawali dengan pembukaan dengan membaca surat fatihah, doa akan belajar, syahadat, dan absensi. Selanjutnya permainan tepuk diterapkan untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Salah aspek

perkembangan tersebut adalah aspek perkembangan kognitif untuk usia 5-6 Tahun.

Permainan tepuk yang digunakan antara lain; permainan tepuk tidak boleh salah, permainan tepuk gerakan kaki, dan permainan tepuk gerakan kepala.

Contoh 1

Nama Tepuk : Tepuk Gerak Kaki	
Instruksi : Tepuk Gerak Kaki	
Jumlah Pemain : Bebas	
Aspek Perkembangan :Kognitif, sosial emosional dan fisik motorik	
Cara Bermain : Anak melakukan gerakan sesuai dengan ucapan nama tepuk.	
	Jinjit – Jinjit
	Angkat Kanan
	Angkat Kiri
	Langkah Kanan
	Langkah Kiri
	Langkah Mundur
	Langkah Depan
	Hentak Kanan
	Hentak Kiri
	Jalan Ditempat
	Lari Kecil
	Hore

Guru terlebih dahulu memberikan contoh perpasangan dengan guru pendamping di kelas, kemudian anak dipasangkan dan Bersama-sama mempraktikkan apa yang dicontohkan oleh guru.

Dalam permainan ini anak dapat mengetahui dan menghafal urutan abjad mulai dari A sampai Z. Disamping itu mereka juga dapat terbangun kekompakan dan keakraban dengan kawan bermainnya, saling mengingatkan jika terjadi kesalahan

dan dapat memecahkan masalahnya bersama.

Hasil observasi pada kelompok A didapatkan bahwa pada awalnya anak canggung melakukan permainan tepuk tidak boleh salah ini. Hal ini wajar terjadi karena baru dikenalkan dan dipraktikkan oleh guru pada anak. Setelah anak melakukan permainan ini beberapa kali barulah mereka dapat melakukannya dengan baik. Bahkan mereka terus ingin melakukannya pada saat jam istirahat dan sepulang sekolah. Dari hasil wawancara dengan orang tua didapatkan bahwa anak mengajak adik, kakak atau saudara untuk melakukan permainan ini dirumah. Murni salah satu walimurid dari Anisa mengatakan Anisa mengajari adiknya permainan ini dan bermain dengannya.

Contoh 2

Nama Tepuk : Tepuk Tidak Boleh Salah	
Instruksi : Tepuk tidak boleh salah	
Jumlah Pemain : 2 orang anak	
Aspek perkembangan :Kognitif, fisik motorik, dan social emosional	
Cara bermain ; kedua anak berhadapan, anak pertama menepukkan tangan kanan dengan tangan kanan anak kedua, pada saat menyebut huruf A dan tangan kiri pada saat menyebut huruf B, pada saat menyebut huruf C kedua tangan anak pertama berada diatas dan kedua tangan anak kedua berada dibawah dalam melakukan tepuk. Begitu seterusnya sampai huruf Z. Apabila salah satu anak melakukan kesalahan, maka diberikan konsekwensi hukuman sesuai dengan kesepakatan kedua anak tersebut.	

Pada awalnya guru mencontohkan macam-macam gerakan kaki mulai dari langkah kanan sampai lari kecil, setelah itu menerapkannya dalam permainan tepuk ini secara bersama-sama dengan anak.


Dari hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A TK Flamboyan Mekar didapatkan bahwa pada awalnya masih lamban dalam melakukan gerakan karena masih belum hafal dengan macam-macam gerakan kaki, bahkan ada 3 anak dari 21 anak di kelompok A yang oleng dan hampir terjatuh pada saat melakukan gerakan jinjit

Setelah dilakukan beberapa kali anak sudah mengerti dan hafal macam-macam gerakan kaki, anak mulai senang dengan permainan ini dan meminta mengulang tepuk ini berkali-kali.

Contoh 3

Nama Tepuk : Tepuk Gerak Tangan
 Instruksi : Tepuk Gerak Tangan
 Jumlah Pemain : Bebas
 Aspek Perkembangan :Kognitif, sosial emosional dan fisik motorik

Cara Bermain : Anak melakukan gerakan sesuai dengan ucapan nama tepuk.



Remas - Remas
 Dada - Dada
 Putar - Putar
 Tepuk - Tepuk
 Kepak - Sayap
 Lalu Terbang
 Wuss...

Pada awalnya guru mencontohkan macam-macam gerakan tangan mulai dari gerakan remas sampai gerakan terbang. Saat tepuk yang terakhir anak melakukan gerakan terbang sambil berkeliling kelas. Setelah itu menerapkannya dalam permainan tepuk ini secara bersama-sama dengan anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis didapatkan bahwa pada awalnya masih lamban dalam melakukan gerakan karena masih belum hafal dengan macam-macam gerakan tangan, ada 5 anak dari 21 anak di kelompok A masih belum bisa melakukan gerakan kepak sayap dan terbang.

Setelah dilakukan beberapa kali anak sudah mengerti dan hafal macam-macam gerakan tangan, anak mulai senang dengan permainan ini.

Berdasarkan wawancara dengan para ustadzah serta studi dokumentasi, evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pemanfaatan permainan tepuk di PAUD Flamboyan Mekar dilakukan saat

proses pembelajaran berlangsung dan observasi berdasarkan STPPA.

Dari hasil lembar observasi didapatkan bahwa permainan tepuk dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini seperti nampak pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 : Rekapitulasi hasil observasi perkembangan kognitif pada kelompok A PUAD Flamboyan Mekar pada 6 kali Observasi.

Indikator	Jumlah anak				Keterangan
	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BSB (4)	Kriteria
1	1	3	7	10	BSB
2	3	4	8	6	BS
3	2	2	6	11	BSB
4	5	2	5	9	BSB

Sumber : Hasil penelitian 2018

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata anak kelompok A Berkembangan Sangat Baik (BSB) pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini dengan memanfaatkan permainan tepuk yang disesuaikan dengan kebutuhan STPPA usia 5-6 tahun. Masih ada anak yang Belum Berkembangan (BB), dari hasil wawancara dengan Guru dan Orang tua, anak yang yang BB adalah anak yang usianya masih dibawah 5 tahun dan anak yang memiliki gangguan belajar.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan permainan tepuk bahwa kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan konsep program pendidikan anak usia dini. Materi dan jenis kegiatan di PAUD Flamboyan Mekar jelas mengarah pada konsep program PAUD, yaitu. PAUD dilakukan terarah ke pengembangan segenap aspek-aspek perkembangan anak, dan salah satu aspek pengembangan itu adalah aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Isi kurikulum dikembangkan dengan bahan-bahan atau materi yang mengarah ke tujuan.

Issue mengenai pemanfaatan permainan dalam pembelajaran pada anak usia dini sudah seharusnya mendapatkan perhatian disemua aspek perkembangan. *Conceptual issues also include the need to*

more fully acknowledge that measures of social and emotional development reflect not only children's behaviors, skills and knowledge, but also features of the contexts in which children grow, learn, and play. (Jones, Zaslow, Darling-Churchill, & Halle, 2016)

Berdasarkan studi dokumentasi dan wawancara dengan wali kelas bahwa kurikulum atau materi pembelajaran di PAUD Flamboyan Mekar telah bersumber dari kurikulum 2013 dan berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014. Adapun tema yang dipilih pada pemanfaatan permainan tepuk ini juga telah sesuai dengan rambu-rambu dari pemilihan tema. Tema adalah media untuk mengenalkan berbagai konsep sehingga anak mampu mengenal secara utuh, mudah, dan jelas. Tema merupakan konteks (fokus bahan) yang membingkai semua kegiatan untuk mencapai tujuan.

Pelaksanaan pemanfaatan permainan tepuk yang dikembangkan di PAUD Flamboyan Mekar sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak, hal tersebut nampak pada pengembangan aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun yakni dengan mengenalkan dan membiasakan aktivitas yang bersifat eksploratif, dan menyelidik, pemecahan masalah sederhana, menerapkan pengetahuan dalam kehidupan dan sikap kreatif melalui permainan tepuk agar anak mau melakukannya dengan riang. Guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pemanfaatan permainan tepuk dalam pembelajaran. Kreatifitas guru dalam membuat permainan tepuk dan menyesuaikan dengan indikator aspek perkembangan hal ini sesuai dengan penelitian (Maemonah, 2016)

Pendidik menjadi faktor penentu keberhasilan proses pendidikan karena di tangan pendidik sejatinya proses pendidikan dijalankan dalam ruang kelas. Namun demikian guru hendaknya adil dalam memperlakukan anak pada saat bermain tepuk apabila ada yang membutuhkan perhatian atau bantuan dalam permainan, hal ini akan membawa dampak negatif pada anak. Senada dengan

hal ini Raihani dalam penelitiannya menyatakan *The injustice experienced by students is partly a manifest of the hidden curriculum, which has seemingly missed the attention of the schools' leaders and teachers.* (Raihani, 2012)

Oleh karena itu sudah seharusnya guru dapat mengajar secara profesional sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Senada dengan hal ini (Winarsih & Mulyani, 2012) menyebutkan Guru yang profesional dan mampu mengelola pembelajaran dengan baik, berimplikasi pada peningkatan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Guru seharusnya mendapatkan pelatihan dan pengawasan dalam penerapan pembelajarannya. *The teachers were trained before using the curriculum. There were supervision visits to follow up and monitor the use of the curriculum. They, therefore, had knowledge and understanding about the development of preschool children in relations to the inheritance in all areas of Thai identity.* (Pinyoanuntapong, 2013)

KESIMPULAN

PAUD Flamboyan Mekar Tapung memanfaatkan permainan tepuk dalam pembelajaran dalam upaya mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Hasil analisis penelitian didapatkan bahwa 85% anak dapat berkembang secara optimal aspek kognitifnya. Permainan tepuk disesuaikan dengan Standar STPPA dan telah di konsultasikan dengan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) Tapung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada segenap Ristekdikti yang telah memberikan bantuan hibah penelitian ini. Segenap pimpinan dan civitas akademika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Guru dan Karyawan PAUD Flamboyan Mekar Tapung Kampar serta pengurus IGTKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Bateson, G., & Mead, M. (1942). *Balinese character: A photographic analysis*. New York: New York Academy of Sciences.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elena, D. (2013). The Determinism for Attitude Factors in Pre-school Children for Amplifying His Creative Manifestations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 291–296.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.115>
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Indonesia, R. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 41 § (2003).
- Jones, S. M., Zaslow, M., Darling-Churchill, K. E., & Halle, T. G. (2016). Assessing early childhood social and emotional development: Key conceptual and measurement issues. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 45, 42–48.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2016.02.008>
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maemonah, M. (2016). Upaya Peningkatan Manajemen Pembelajaran Kelas di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sembego Maguwoharjo: Prospek dan Tantangan. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 75–90.
- Moleong, & Lexy, J. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155.
- Pinyoanuntapong, S. (2013). The Development of Thai Early Childhood Education Curriculum to Promote Desirable Characteristics of Preschool Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 88, 321–327.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.512>
- Raihani, R. (2012). Islamic School and Social Justice in Indonesia: A Student Perspective. *Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies*, 50(2), 279–302.
- Reni, M. (2015). Pengembangan Kreativitas Anak melalui Proses Pembelajaran pada Pendidikan Taman kanak-Kanak.
- Santrock, J. W. (2002). *A Topical approach to life-span development*. Jakarta: Erlangga.
- Winarsih, A., & Mulyani, S. (2012). Peningkatan profesionalisme guru IPA melalui lesson study dalam pengembangan model pembelajaran PBI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 43–50.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2012>