

---

**RESPON KOGNITIF ANAK DALAM PRODUK PERMAINAN REMITAN DESA  
MAYONG LOR JEPARA****Oleh****Muhammad Muhaimin<sup>1)</sup>, Nur Fajrie<sup>2)</sup> & Deka Setiawan<sup>3)</sup>**<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria KudusEmail: [1cakimin022@gmail.com](mailto:cakimin022@gmail.com), [2nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id), [3deka.setiawan@umk.ac.id](mailto:deka.setiawan@umk.ac.id)**Abstrak**

Respon digunakan oleh psikologi untuk menamakan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indera. Permainan tradisional suatu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Remitan produk permainan tradisional yang berasal dari desa Mayong Lor dibuat dengan bahan dasar tanah liat memanfaatkan ketrampilan tangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi yang akan dilaksanakan di desa Mayong Lor, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah anak dan tokoh desa Mayong Lor. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, catatan lapangan. Dengan menggunakan Analisis data interaktif yang meliputi tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi atau pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam faktor respon anak dalam perspektif kognitif mengenai produk permainan remitan didukung oleh faktor eksternal antara lain lingkungan sekitar, pendidikan. Sedangkan faktor internal di dukung oleh faktor pengalaman dan minat informan. Dimana masing – masing faktor mempunyai peran sendiri – sendiri, kemudian dalam Respon anak mengenai produk permainan remitan anak sangat senang dan antusias saat bermain dan juga kebersamaannya.

**Kata Kunci: Respon, Kognitif, dan Permainan.****PENDAHULUAN**

Pendidikan seni sebagai bentuk untuk membentuk sikap dan kepribadian anak yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi. Seorang anak dapat berfantasi terhadap hasil karyanya, melalui perasaan anak menuangkan ide gagasannya kedalam hasil karya menjadikan anak sensitivitas, menjadikan anak memiliki kreativitas yang baik, dan mengekspresikan hasil karya seni.

Mayong lor merupakan sebuah nama desa yang ada di kecamatan Mayong kabupaten jepara provinsi jawa tengah. Desa mayong lor merupakan salah satu dari sekian banyak daerah di indonesia yang memiliki cabang seni kriya yaitu kriya keramik. Kriya keramik mayong lor merupakan keramik yang memiliki ciri khas yang berbeda dengan kasongan, bayat dan daerah lainnya. Desa Mayong Lor adalah

salah satu desa yang sejak lama dikenal sebagai daerah penghasil seni kerajinan tanah liat atau keramik. Sebuah karya ciptaan manusia mendapat predikat sebagai karya seni jika dengan sengaja dibuat untuk di nikmati atau di apresiasi oleh masyarakat. Sebagian orang juga berpendapat bahwa karya seni adalah ciptaan manusia yang karena kualitasnya dapat menimbulkan pengalaman estetik bagi para pengikutnya.

Salah satunya adalah produk permainan remitan yang menjadi simbol desa Mayong Lor dan sebagai produk lokal yang digemari masyarakat indonesia khususnya anak-anak. Produk remitan merupakan kerajinan yang dibuat dari tanah liat dan dibentuk menjadi sebuah miniatur alat-alat dapur. Imaniar dkk (2020: 149-150) menyatakan Remitan merupakan mainan anak tradisional dari tanah

liat yang berupa miniatur alat dapur seperti wajan, cobek, muntu, tungku, gentong, kendi, piring dan lain-lain yang membutuhkan biaya produksi yang relatif murah dan dibuat secara tradisional.

Dalam kehidupan anak desa mayong lor, memiliki kepaakan yang baik terhadap produk permainan remitan. hal ini terlihat pada antusias anak pada permainan tradisional tersebut yang terlihat pada saat bermain bersama teman sebayanya. Sehingga anak ikut berperan dalam keberlangsungan produk tersebut salah satunya dengan bermain.

Bentuk-bentuk remitan yang beraneka ragam memiliki nilai estetik Bentuk yang estetik adalah bentuk karya seni atau bentuk alam yang mampu menimbulkan pengalaman estetik bagi siapa saja yang melihatnya. Dari bentuk yang estetik itulah anak dapat merespon suatu produk karena bentuknya yang menarik dan beraneka ragam. Respon merupakan bentuk ekspresi atau ungkapan terhadap suatu hal yang menjadi pusat perhatian.

Saifuddin Azwar (2015: 14) respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil stimulus tersebut. Respon hanya timbul apabila individu dihadapkan pada stimulus yang menghendaki adanya reaksi individu. Respon seseorang dapat dalam bentuk baik dan buruk, positif atau negatif menyenangkan atau tidak menyenangkan. Untuk memberikan respon terhadap suatu objek mulanya kita harus melakukan

Oleh karena itu, hubungan sosial sangat penting dalam perkembangan anak dan anak selalu ingin tahu apa yang menarik perhatiannya, tidak henti-hentinya memperhatikan apa yang dikaguminya. Oleh karena itu anak-anak berusaha ingin mengungkapkan kembali pengamatan yang dilihatnya sehingga anak-anak mempunyai respon atau tanggapan untuk mengungkapkan apa yang dilihat dengan cara mengamati seperti yang dilakukan oleh pengrajin remitan

yang ada di desa Mayong Lor. Syah (2002,132-139) menjelaskan faktor-faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak terdiri dari: (a) lingkungan sosial sekolah, seperti pendidik, tenaga administrasi dan teman-teman sekelas. Hubungan yang harmonis diantara ketiganya dapat menjadi motivasi; (b) lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal akan mempengaruhi perkembangan anak; (c) lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan anak. Ketegangan lingkungan, sifat-sifat orangtua, demografi rumah (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas anak. Hubungan sosial antara anak dengan masyarakat, orang tua, kakak, adik yang harmonis akan membantu anak melakukan aktivitas dengan baik.

Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi sebenarnya, dari bermain itulah mereka belajar. Karena setiap permainan anak ada cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan dari turun-temurun, yang menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main, dalam permainan itu ada berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang ada yang kalah, dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi.

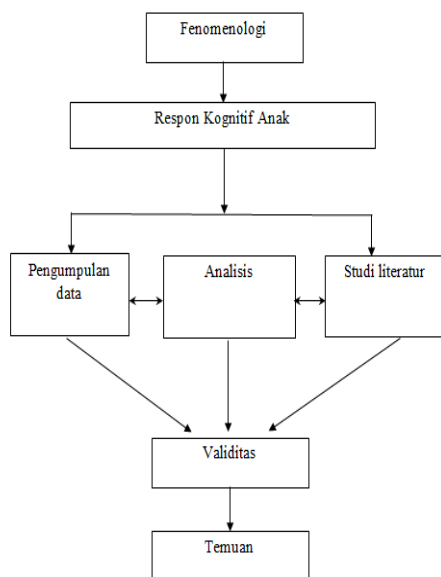
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor dan hasil respon anak dalam perspektif kognitif pada produk permainan remitan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian fenomenologi, hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil penelitian yang alami sesuai dengan pengalaman dan realita yang terjadi. (Creswell, 2015) mengungkapkan bahwa studi fenomenologi yaitu

mendeskripsikan sebuah pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap beragam pengalaman hidup individu mengenai konsep atau fenomena. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, catatan lapangan. Dengan menggunakan Analisis data interaktif yang meliputi tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi atau pengumpulan data. Subjek penelitian ini adalah anak dan tokoh desa Mayong Lor.

Metode penelitian ini adalah digunakan untuk meneliti suatu kondisi yang alami, peneliti berperan sebagai instrument utama (*Human Instrument*) dalam penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga teknik.



Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Di bawah ini adalah bagan gambar tahap penelitian fenomenologi.

**Gambar 1 Bagan tahap penelitian fenomenologi**

Data dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk deskriptif. Subjek yang ada pada penelitian ini adalah anak dan tokoh desa Mayong Lor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Faktor – Faktor Pendukung Respon Anak

Dalam merespon tentunya anak didukung oleh faktor yang berasal dari luar mapuan dalam dirinya. Faktor sendiri merupakan keadaan peristiwa yang ikut mempengaruhi terjadinya sesuatu. Berikut faktor eksternal yang mendukung respon anak dalam produk permainan remitan di desa Mayong Lor Jepara.

### Lingkungan Sekitar

Lingkungan sekitar ikut mendukung respon anak dalam perspektif kognitif mengenai produk permainan tradisional. Karena di lingkungan sekitar tersebut banyak anak yang lebih memahami dan mengetahui bahkan menyesuaikan dengan lingkungannya. Lingkungan sekitar adalah faktor yang berasal dari luar diri anak disebut faktor eksternal.

Menurut Ulum (2014) menjelaskan lingkungan sekitar dikatakan sebagai sumber belajar, pertama menyediakan berbagai hal yang dipelajari anak. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar tidak terbatas sekalipun tidak dirancang secara sengaja untuk kepentingan pemahaman pada anak. Berikut keterangan informan dari anak berinisial Hilma Adzkiyah tentang permainan tradisional remitan.

*“Saya mengetahui tentang produk remitan yang berasal dari tanah liat, biasanya saya bermain remitan seperti piring, wajan, dandang, dll. Saya sangat senang bermain permainan remitan karena permainan tersebut seperti alat yang ada di dapur dan bisa bermain permainan masak-masakan”.* ( Hasil wawancara senin, 12 April 2021 ).

Selain itu informan Laily Qatrunnada:

*“Produk permainan remitan yang berasal dari tanah liat, piring, keren, dandang, kendi. Pernah, biasanya kalau libur saya bermain sama teman-teman”.*( Hasil wawancara selasa, 20 April 2021 )

Dari keterangan diatas informan mengetahui asal usul remitan dari lingkungan sekitar yang biasa mereka jumpai pada pengrajin di lingkungan mereka. Dari sini awal mula anak menerima stimulus dari luar sehingga menambah pengetahuan anak dalam respon kognitif.



**Gambar 2 Produk permainan remitan**

### Pendidikan

Pendidikan turut menjadi faktor yang mendukung respon anak dalam produk remitan. Di sekolah biasanya anak mendapat tugas membuat remitan di akhir semester atau kenaikan kelas sehingga anak memiliki pengetahuan dan pengalaman yang baru. Sependapat dengan Heidjrachman & Husnah (1997:77) pendidikan merupakan kegiatan yang meningkatkan pengetahuan umum seseorang dalam penguasaan teori, dan ketrampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan dalam dunia pendidika maupun kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkap informan Hilma Adzkiyah :

*“Pernah, pada saat akhir semester”*  
 ( Hasil wawancara pada senin, 12 April 2021 )

Hasil wawancara dengan informan Hilma Adzkiyah bahwa disekolahnya biasanya disuruh membuat tugas yaitu kerajinan tangan dengan menggunakan tanah liat dan dibentuk seperti piring, mangkok, kendi pada saat akhir semester.

Hal serupa juga diungkap oleh informan Zulfatul Aliyah :

*“Pernah. Pada saat akhir semester biasanya di suruh membuat kerajinan remitan”*. (Hasil wawancara pada kamis, 29 April 2021)

Dari hasil wawancara tersebut bahwa informan pernah mendapatkan tugas membuat remitan dari sekolah pada akhir semester atau pada saat kenaikan kelas sebagai tugas kerajinan. Selain itu informan lainnya mengungkapkan hal yang berbeda yakni informan Navira Kartika Sari & Putri Inta Zahriyah

*“Tidak pernah”*. (Hasil wawancara pada sabtu, 24 April 2021).

Dari hasil wawancara bahwa informan Navira Kartika Sari tidak pernah disuruh untuk membuat kerajinan remitan di sekolahnya.

*“selama ini belum pernah”*. (Hasil wawancara pada senin, 3 Mei 2021)

Dari wawancara kepada informan, menerangkan bahwa informan Putri Inta Zahriyah belum pernah mendapat tugas dari sekolah untuk membuat remitan. Akan tetapi Berdasarkan wawancara dengan pengrajin remitan bahwa anak ada yang mau belajar membuat remitan akan tetapi untuk anak jenjang mulai smp. Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang belajar membuat remitan adalah anak tingkat SMP. Untuk anak SD belum bisa membuatnya akan tetapi mulai di latih kreativitasnya sejak SD dari lingkungan pendidikan

### Pengalaman

Pengalaman merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya, pengalaman juga dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia yang dia lihat, apa yang dia dengar dan apa yang telah dia lalui sebagai proses suatu sikap pembentukan pengalaman (Alwi Hasan, 2002:26 ) dan salah satu faktor internal yang mendukung respon adalah pengalaman yang telah anak dapatkan dari suatu kejadian



atau peristiwa. Berikut pengakuan informan Hilma Adzkiyah melalui wawancara :

*“Bermanfaat karena bisa untuk mengisi waktu luang untuk bermain”.*

*“pernah, pada saat akhir semester”.*  
 (Hasil wawancara pada senin, 12 April 2021)

Berdasarkan hasil wawancara informan Hilma Adzkiyah menyatakan bahwa produk remitan bisa digunakan untuk bermain disaat waktu luang dan anak pernah membuat produk remitan di sekolahnya pada saat akhir semester.

Selain informan Hilma Adzkiyah, informan Laily Qatrunnada juga hampir mengatakan hal yang sama :

*“Bermanfaat bisa mengetahui nama – nama alat dapur”.*

*“pernah, saya membuat piring”* (Hail wawancara pada selasa, 20 April 2021)

Dari keterangan hasil wawancara Hilma Adzkiyah dan Laily Qatrunnada bahwa produk remitan bermanfaat bagi kehidupan seperti mengetahui nama – nama alat di dapur, dan remitan juga bisa digunakan untuk bermain seperti pasar-pasaran. Selain itu informan juga mengungkapkan bahwa informan pernah mendapatkan tugas dari sekolahan membuat produk remitan yang meyerupai alat dapur seperti piring dan sebagainya.

Pernyataan diatas didukung oleh Syariffudin yang menyatakan bahwa setiap sorenya anak-anak masih suka bermain bersama teman – temannya

*“Ya, mas masih banyak anak yang masih bermain remitan jika dia bosan*

*mainannya dibuang”.*( Hasil wawancara pada minggu, 9 Mei 2021 )



Dari hasil wawancara Syariffudin yang merupakan tokoh desa bahwa anak-anak masih menggunakan produk mainan remitan untuk bermain dan jika anak-anak tersebut bosan dengan mainannya biasanya mainannya dibuang.

### **Gambar 3 Wawancara dengan tokoh desa Syariffudin**

#### **Minat**

Minat berarti suatu kondisi yang dihubungkan dengan keinginan, jadi minat adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu hal sesuai dengan keinginan. Menurut Shadll ( 1987: 2252) minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu keinginan dan menjadi minat untuk mendatangkan kepuasan. Berdasarkan wawancara anak-anak di desa mayong lor rata-rata mempunyai keinginan untuk membuat remitan, Berikut pengakuan informan Hilma Adzkiyah :

*“Tertarik, karena saya sudah bisa cara untuk membuatnya”.* (Hasil wawancara pada Senin, 12 April 2021 )

Dari hasil wawancara Hilma Adzkiyah bahwa dia tertarik untuk menjadi pengrajin remitan hal ini dikarenakan informan sudah mengetahui cara untuk membuat produk remitan.

Berbeda dengan pengakuan informan Laily Qatrunnada :

*“Tertarik, karena bisa melestarikan usaha turun menurun dari nenek moyang”.* ( Hasil wawancara pada Selasa, 20 April 2021 )

Dari hasil wawancara informan Laily Qatrunada bahwa informan tertarik untuk menjadi pengrajin remitan karena informan bisa melestarikan usaha turun menurun di desa masyarakat Mayong Lor.

Dari keterangan wawancara informan Hilma Adzkiyah dan Laily Qatrunada tertarik untuk menjadi pengrajin remitan karena dilingkungan sekitar ada yang membuat remitan selain itu juga dapat melanjutkan usaha remitan yang turun temurun dari nenek moyang. Selain itu ada informan Putri Inta Zahriyah yang tertarik menjadi pengrajin remitan tetapi belum bisa membuatnya. Berikut pernyataan informan :

*“Tertarik, tapi belum bisa membuatnya”.* ( Hasil wawancara pada Senin, 3 Mei 2021)

Dari hasil wawancara informan Putri Inta Zahriyah bahwa informan tertarik untuk menjadi pengrajin remitan akan tetapi informan belum bisa untuk membuat produk remitan dan informan ingin belajar membuatnya agar supaya bisa membuat.



**Gambar 4 Pembuatan produk remitan**

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi Respon Anak Dalam Perspektif Kognitif Mengenai Produk Permainan Tradisional Remitan didukung oleh faktor eksternal dan internal. Dimana faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, Pendidikan. Sedangkan faktor internal meliputi

pengalaman dan minat dari individu, dimana kedua faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain. Proses anak menerima dan memperoleh remitan berasal dari jawaban, tanggapan, atau reaksi pada anak terkait dengan produk permainan tradisional remitan. Dari hal tersebut terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap respon anak yaitu dari faktor eksternal dan internal. Faktor internal dari dalam diri anak yaitu minat dan pengalaman dari anak. Sedangkan faktor eksternal dari luar diri anak yaitu dari lingkungan sekitar. Respon anak terlihat dari anak ketika sedang bermain permainan remitan. Maka respon muncul dari tanggapan, reaksi, atau jawaban dari anak yang sedang bermain permainan remitan. Hal tersebut sependapat dengan (Subandi,1982) respon adalah ungkapan balik yang memiliki peran atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik dan tidaknya suatu komunikasi. Jadi respon dapat diartikan ketika seorang anak memberikan reaksi melalui pemikiran, sikap, dan perilaku. Respon juga berarti tanggapan sebagai hasil atau kesan yang didapat dari sebuah pengamatan. Jika anak bermain permainan tradisional remitan maka terjadi reaksi atau kesan dari sebuah pengamatan dan pengalaman yang mereka lakukan.

### **Respon Anak Mengenai Produk Permainan Tradisional Remitan?**

Respon adalah reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indera manusia. Respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah menerima rangsangan. Respon anak dapat dilihat dari cara anak menyampaikan pendapat, atau sikap yang ditunjukkan melalui bahasa tubuh terhadap stimulus yang diberikan oleh seseorang. Berdasarkan teori yang ditemukan oleh Stellen M Chafe respon terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a) Respon kognitif (pendapat), yaitu respon yang berhubungan langsung dengan pikiran atau penalaran, sehingga

khalayak yang semula tidak tahu, yang tadinya tidak mengerti, yang tadinya bingung menjadi merasa jelas. Sehingga muncul adanya perubahan terhadap apa yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator.

- b) Respon Afektif (perasaan), yaitu respon yang berkaitan dengan perasaan atau yang terjadi secara tiba-tiba pada saat ada perubahan apa yang dirasakan oleh khalayak, seperti perasaan senang, benci, dan apa yang dirasakan oleh khalayak tersebut.
- c) Respon Konatif (perilaku), yaitu respon yang berhubungan dengan niat, tekad, upaya, usaha, yang cenderung menjadi sesuatu kegiatan atau tindakan atau kebiasaan perilaku (Effendy, 2000:318-319).

Hasil Analisis pada temuan penelitian menunjukkan bahwa respon anak dalam produk remitan, anak masih mencari remitan dan digunakan untuk bermain pasar – pasaran . dengan ini kelesteraian produk tersebut masih di jaga dan di dibuat untuk anak-anak.

Seperti yang diungkap informan Syariffudin tokoh dari desa:

*“Masih, karena anak – anak masih ada yang mencari remitan untuk bermain”*. ( Hasil wawancara pada Minggu, 9 Mei 2021 )

Dari keterangan wawancara kepada informan Syariffudin menunjukkan bahwa anak – anak masih banyak yang mencari produk remitan untuk dijadikan bermain. Dia juga mengungkapkan pada waktu sore atau hari libur sekolah anak bermain remitan tersebut.

Hal ini didukung oleh keterangan informan Hilma Adzkiyah :

*“Keduanya saya suka, semisal hp gk ada koutanya bisa menggunakan*

*permainan remitan masak – masakan”*. ( hasil wawancara pada Senin, 12 april 2021 )

Dari hasil wawancara informan Hilma Adzkiyah bahwa informan selain suka bermain HP dia juga suka bermain produk remitan karena disaat HP gak ada koutnya biasanya informan bermain remitan dan informan lebih memilih remitan dibanding HP.

Selain itu informan Navira Kartika Sari, Zulfatul Aliyah, Putri Inta Zahriyah menyatakan hal yang sama

*“Saya masih bermain pasar – pasaran”*. (Hasil wawancara pada Sabtu, 24 April 2021)

Dari hasil wawancara informan Navira Kartika Sari bahwa masih suka bermain menggunakan remitan sebagai mainan tradisional.

*“Saya masih bermain masak – masakan”*. (Hasil wawancara pada Kamis, 29 April 2021)

Dari hasil wawancara informan Zulfatul Aliyah bahwa masih suka bermain menggunakan remitan sebagai mainan tradisional.

*“Saya suka dengan keduanya”*. ( Hasil wawancara pada senin, 3 Mei 2021)

Dari hasil wawancara informan Putri Inta Zahriyah bahwa masih menyukai bermain menggunakan remitan sebagai mainan tradisional dan HP sebagai mainan digital. Dengan keterangan informan Hilma Adzkiyah, Navira Kartika Sari, Zulfatul Aliyah, Putri Inta Zahriyah bahwa masih menyukai produk permainan remitan digunakan untuk bermain. Berbeda dengan informan diatas.

Laily Qatrunnada menyatakan hal berbeda

*“Saya lebih suka bermain hp”*.( Hasil wawancara pada Selasa, 20 April 2021)



Dari hasil wawancara informan Laily Qatrunnada menyatakan jika dia tidak suka bermain produk remitan dan dia lebih suka bermain HP.

### Gambar 5 Anak sedang bermain produk remitan

Dengan demikian produk tersebut masih dilestarikan masyarakat setempat sehingga samapai saat ini masih terjaga keberadaannya. Seperti yang dinyatakan Hadiwinoto (2002: 30) pelestarian merupakan kearifan local yang harus dijaga, kita sebagai bangsa dengan jejak perjalanan sejarah yang panjang sehingga kaya dengan keanekaragaman budaya local seharusnya mati-matian melestarikan warisan budaya yang sampai kepada kita. Pelestarian juga harus diperjuangkan oleh masyarakat luas.

Selain itu dari observasi menunjukkan respon anak dalam permainannya anak terlihat senang dan antusias dalam bermain yang dapat dilihat dari ekspresi anak saat bermain. Pernyataan ini didukung oleh Hurlock (1978:320) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan anak yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir sehingga anak terasa tidak terbebani saat bermain secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Di lihat dari sisi sikap anak saat bermain juga menunjukkan kebersamaan dan

keakraban anak kepada teman sepermainannya yang juga dilihat dari sikap anak terhadap temannya. Hal ini didukung oleh Smith Dkk (2000) keakraban adalah suatu ikatan emosional positif dimana didalamnya termasuk saling pengertian dan dukungan untuk mendapatkan sebuah kedekatan yang bermanfaat sebagai hasil interaksi mereka melalui komunikasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon anak terhadap produk remitan anak-anak masih melestarikan produk tersebut yang ditunjukkan perasaan senang dan antusias saat bermain.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti baik data utama maupun data pendukung yang selanjutnya dianalisis, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam faktor respon anak dalam perspektif kognitif mengenai produk permainan remitan didukung oleh faktor eksternal antara lain lingkungan sekitar, pendidikan. Sedangkan faktor internal di dukung oleh faktor pengalaman dan minat informan. Dimana masing – masing faktor mempunyai peran sendiri – sendiri. Dari dua faktor tersebut peneliti menyimpulkan peran yang besar adalah lingkungan disekitarnya.
2. Dalam Respon anak mengenai produk permainan remitan anak sangat senang dan antusias saat bermain dan juga kebersamaannya. Selain itu anak-anak juga mengetahui bahan apa saja yang dibutuhkan dan caranya. Namun, ada 1 anak yang tidak menyukai. Tetapi, dalam wawancara beberapa anak tampak senang dan antusias terhadap produk permainan remitan yang bisa di gunakan untuk bermain juga.

### Saran



Berkaitan dengan saran tentang respon anak dalam perspektif kognitif mengenai produk permainan tradisional remitan, peneliti menguraikan sebagai berikut :

1. Bagi masyarakat khususnya pembuat produk remitan hendaknya tetap menjaga dan melestarikan produk remitan kepada generasi berikutnya. Karena produk remitan masi banyak yang mencari dari luar desa, supaya anak – anak tidak lupa dengan permainan yang ada didaerahnya sendiri.
2. Bagi pendidikan dilingkungan desa secara praktis hendaknya memasukan kerajinan tersebut kedalam pembelajaran seperti seni dan budaya karena melalui pendidikan anak lebih respon terhdap apa yang diperitahkan guru dengan dukungan dari orang tua juga yang juga menjadi peran.

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary, 6(2).

- [6] Shadily, John, M Echols & Hasan, *Kamus Bahasa Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2000, Cet.XXIV
- [7] Subandi, Ahmad, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Bulan Bintang 1982, Cet.2
- [8] Ulum, Irfatul. 2014. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak* 3 (2), hlm: 518-523.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Diantara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [2] Hadiwinoto, S. “Beberapa Aspek Pelestarian Warisan Budaya”. Makalah disampaikan pada Seminar Pelestarian dan Pengembangan Masjid Agung Demak, di Demak, 17 Januari 2002.
- [3] Heidjrachman. Husnah, S. 1997. *Manajemen Personalia*. Yogyakarta : BPFU Universitas Gajah Mada.
- [4] Hurlock, Elizabeth H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- [5] Purwaningrum, J. P., Purbasari, I. P., & Rini, G. P. (2020). Pemberdayaan Pengrajin Melalui Inovasi Produk “Remitan” Ramah Anak Berdaya Saing Global Di Kampoeng Remitan Desa Mayong Lor, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN