

**KEMAMPUAN DIRI ANAK DALAM BERMAIN DI TAMAN
KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
(TK ABA) KARANGMALANG YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana S1**

Oleh:

**Toto Sugiarto
NIM11220061**

Pembimbing:

**Dr. Casmini, S. Ag., M. Si.
NIP 197110051996032002**

**PRODIBIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2016**



NOMOR: UIN.02/DD/PP.00.9/ 1353 /2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul:

KEMAMPUAN DIRI ANAK DALAM BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (TK ABA) KARANGMALANG YOGYAKARTA


Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Toto Sugiarto
Nomor Induk Mahasiswa : 11220061
Telah dimunaqosyahkan pada : Kamis, 16 Juni 2016
Nilai : A-

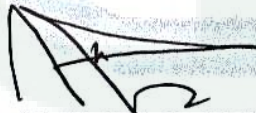
dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH

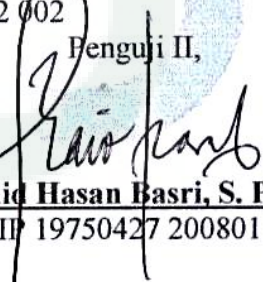
Ketua Sidang,


Dr. Casmini, S. Ag., M. Si.
NIP 19711005 199603 2 002

Penguji I,


Drs. H. Abdullah, M.Si.
NIP 19640204 199203 1 004

Penguji II,


A. Said Hasan Basri, S. Psi., M. Si.
NIP 19750427 200801 1 008

Yogyakarta, 16 Juni 2016
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,


Dr. Nurjannah, M.Si.
NIP 19600310 198703 2 001





KEMENTERIAN AGAMA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa sekripsi Saudara:

Nama : Toto Sugiarto
NIM : 11220061
Judul Skripsi : Kemampuan Diri Anak dalam Bermain di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu dalam bidang ilmu sosial Islam

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 6 Juni 2016



Ketua Jurusan
A. Saïd Hasan Basri, S. Psi., M. Si.
NIP 19750427 200801 1 008

Pembimbing

Dr. Casmîni, S. Ag., M. Si.
NIP 19711005 199603 2 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Toto Sugiarto
NIM : 11220061
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul: Kemampuan Diri Anak dalam Bermain di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Juni 2016
Yang menyatakan,




Toto Sugiarto
NIM: 11220061

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Toto Sugiarto
Tempat/Tgl. Lahir : Pemalang, 5 Februari 1989
Alamat : Kuta RT 38, RW 08. Kec. Belik, Kab.
Pemalang, Jawa Tengah
No. Telp./email : 089646463211
Nama Ayah : Supardi
Nama Ibu : Yusriah

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SD : Tahun Lulus 2000
2. SMP : Tahun Lulus 2003
3. MA : Tahun Lulus 2009

Yogyakarta, 29 Juni 2016

Toto Sugiarto
11220061

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini kupersembahkan

untuk kedua orang tuaku tercinta

(Bapak Supardi dan Ibu Yusriah)

yang telah berjuang dan memberikan kasih sayang tiada hentinya kepadaku.

Kemilau mutiara kebahagiaan belum sempurna tanpa senyuman mereka.

dan.....

Untuk keluarga besarku di Pematang

yang selalu memberi dukungan

dengan caranya tersendiri.

MOTTO

Bermain-main bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting.
Sebab melarangnya dari bermain-main
seraya memaksanya untuk belajar terus menerus
dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya
dan merusak irama hidupnya
(Al-Ghazali)ⁱ



ⁱAndang Ismail, *Education Games, (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 1.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kehadirat Allah Yang Maha Pengasih atas berkat, rahmat, hidayah, dan inayah-Nya yang dilimpahkan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam teruntuk Rasulullah SAW. Penulisan skripsi ini terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Selama penulisan skripsi ini, tidak terlepas dari adanya bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, moril maupun materiil. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam penulis menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Yudian Wahyudi, MA., Ph. D., selaku Rektor Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Nurjannah, M. Si, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak M. Said Hasan Basri, M. Psi., selaku Ketua Prodi Bimbingan Konseling Islam.
4. Ibu Dr. Casmini, M. Si, selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan, sumbangan pemikiran, pengarahan, dan meluangkan waktunya dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Slamet, M. Ag., selaku Penasihat Akademik (PA) yang senantiasa memberi nasihat dan motivasi.

6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan segenap karyawan yang telah memberikan bantuan dan pelayanan administrasi.
7. Ibu Supartiati, S.Pd., selaku kepala sekolah dan seluruh staf pengajar TK ABA Karangmalang Yogyakarta yang telah banyak memberikan informasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Saudara-saudaraku di Jurusan BKI 2011 yang telah memberikan pengalaman, kebahagiaan selama menempuh pendidikan, terima kasih untuk semuanya.
9. Keluarga kecilku di Masjid Al-Falaah Mrican, DPH dan TPA yang telah banyak memberikan motivasi, ketakmiran Masjid Al-Falaah Mrican yang telah memberikan banyak bimbingan, warga Masyarakat Mrican yang telah bersedia menjadi orangtuaku di Jogja. Terima kasih atas semuanya, saya berhutang budi pada kalian.
10. Teman-teman KKN di Kalibawang Kulonprogo, Jannat, Jajang, Ana, Fatimah, Zulfa, Falati dan Wiwit.

Serta kepada semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, dan langkah kita senantiasa dalam naungan serta bimbingan-Nya. Amin.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Penulis

Toto Sugiarto
NIM: 11220061

**KEMAMPUAN DIRI ANAK DALAM BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (TKA ABA)
KARANGMALANG YOGYAKARTA**

ABSTRAK

Aktivitas bermain menjadi bagian penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun psikologis. Kesanggupan atau kemampuan melakukan permainan dapat menjadi indikator perkembangan anak. Akan tetapi, kemampuan atau kesanggupan anak melakukan permainan berbeda-beda pada setiap permainan. Sehingga, diperlukan bimbingan untuk menangani kemampuan atau kesanggupan anak melakukan permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau kesanggupan anak dalam bermain dan upaya yang dilakukan dalam menangani kemampuan bermain anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subyek penelitian ini adalah anak-anak dan kepala sekolah atau pembimbing. Obyek penelitian ini adalah kemampuan-kemampuan diri anak dalam bermain dan upaya menangani kemampuan diri anak dalam bermain.

Hasil penelitian berupa kemampuan-kemampuan diri anak dalam bermain yaitu permainan laba-laba (sosial-emosional dan kognitif), permainan kalimat berantai (bahasa/komunikasi), permainan menari (fisik-motorik), permainan sambung berita (bahasa/komunikasi), permainan lompat tali (fisik-motorik), permainan menggambar (daya imajinasi dan motorik), permainan mewarnai (daya imajinasi dan motorik), permainan balok (imajinasi dan motorik), permainan *puzzle* (motorik), permainan kertas lipat/origami (motorik), permainan meronce (daya imajinasi dan motorik), permainan *lego* (daya imajinasi dan motorik), permainan musik (motorik), permainan rumah sakit permainan (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), permainan pasar (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), permainan toko-tokoan (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), permainan keluargaku (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi). Sedangkan upaya yang dilakukan untuk menangani kemampuan diri anak yaitu Upaya bimbingan secara individu, upaya bimbingan secara kelompok, upaya langsung, upaya tidak langsung, Metode hukuman dan hadiah

Kata Kunci: Kemampuan Diri Anak, Bermain dan Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Penengasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori.....	12
G. Metode Penelitian.....	28
BAB II : GAMBARAN UMUM TK ABA KARANGMALANG	33
A. Letak Geografis	33
B. Sejarah Berdiri.....	34

C. Visi dan Misi	35
D. Program Pembelajaran.....	35
E. Susunan Pengurus dan Struktur Organisasi.....	38
F. Keadaan Guru dan Siswa.....	41
G. Pendanaan.....	43
H. Keadaan Fasilitas Sekolah.....	43
I. Inventaris TK ABA dalam Kelas.....	45
J. Metode Pembelajaran	47
 BAB III : KEMAMPUAN DIRI ANAK DALAM BERMAIN DAN UPAYA PENANGANAN KEMAMPUAN DIRI ANAK DI TK ABA KARANGMALANG YOGYAKARTA	
	50
A. Pengembangan Permainan di TK ABA.....	51
B. Kemampuan-kemampuan Bermain Anak TK ABA.....	61
C. Upaya Menangani Kemampuan Diri Anak	90
BAB IV : PENUTUP	97
A. Simpulan.....	97
B. Saran	98
C. Penutup	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.Data Guru TK ABA Karangmalang
- Tabel 2.Data Siswa TK ABA Karangmalang Tahun 2015-2016
- Tabel 3.Data Inventaris dalam Kelas
- Tabel 4.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Laba-laba
- Tabel 5.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Kalimat Berantai
- Tabel 6.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Menari
- Tabel 7.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Sambung Berita
- Tabel 8.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Lompat Tali
- Tabel 9.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Menggambar
- Tabel 10.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Mewarnai
- Tabel 11. Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Balok
- Tabel 12.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Puzzle
- Tabel 13.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Kertas Lipat (origami)
- Tabel 14.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Meronce
- Tabel 15.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Lego
- Tabel 16.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Musik
- Tabel 17.Kemampuan-Kemampuan Anak Bermain Rumah Sakit
- Tabel 18.Kemampuan-kemampuan Anak Bermain Pasar-pasaran
- Tabel 19.Kemampuan-kemampuan Anak Bermain Pasar-pasaran
- Tabel 20.Kemampuan-kemampuan Anak dalam Bermain Peran Keluargaku

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari adanya kekeliruan pemahaman pada judul skripsi ini, maka penulis akan memberikan batasan-batasan istilah yang terkandung pada judul skripsi "Kemampuan Diri Anak dalam Bermain di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta".

1. Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan untuk berusaha dengan diri sendiri.¹ Kemampuan sebagai tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan.² Kemampuan bisa berupa kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik.

Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan anak dalam melakukan permainan.

2. Bermain

Pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian

¹ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 1944), hlm. 6288.

² Chalpin, *Kamus Lengkap Psikologi. Edisi 5*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997).

atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.³ Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu aktif dan pasif “hiburan”.⁴ Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.⁵

Bermain yang dimaksud pada penulisan ini adalah kegiatan yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan atau kepuasan dan mengembangkan imajinasi pada anak.

3. Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Karangmalang Yogyakarta

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta adalah lembaga pendidikan usia dini yang berstatus swasta. TK ABA Karangmalang Yogyakarta didirikan atas kerjasama para tokoh masyarakat terutama tokoh-tokoh Muhammadiyah cabang Depok ranting Caturtunggal.

Berdasarkan pada batasan-batasan di atas, maka skripsi dengan judul “Kemampuan Diri Anak dalam Bermain di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) Karangmalang Yogyakarta” adalah suatu penelitian mengenai kecakapan dan kemampuan-

³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hlm. 1.

⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, Mc Graw Hill Kogakusha: International Student, 1978, (terj) Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, Agus Drama (edt)., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1997), hlm. 326.

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan: untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003)Hlm. 326.

kemampuan yang dicapai anak dalam bermain di TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu Pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia 4-6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-kanak berperan penting dalam mengembangkan kepribadian, pengetahuan dan keterampilan anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain pendidikan Taman Kanak-kanak sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak-anak, mengingat kemampuan pada masa kanak-kanak masih sangat dasar maka pendidikan anak usia dini sangat memerlukan kegiatan yang menunjang untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu dengan permainan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Pada umumnya permainan anak merupakan sarana edukatif yang penting dalam perkembangan anak. Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh pada aspek perkembangan fisik dan psikologis sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak. Melalui bermain, pengembangan potensi dan dinamika dapat dikembangkan, karena masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan yang sarat potensi dan dinamika.⁶

Aktivitas bermain anak-anak merupakan suatu upaya mendidik dan memberikan pengajaran. Karena permainan mencerminkan sarana yang

⁶ Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, (Jakarta: Gema Insani Press, 5), hal. 17.

efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak hanya pada tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadian positif. Namun lebih dari itu, pada saat yang sama aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal dan pengetahuan yang mungkin dicermati melalui hasil sekolahnya, dilihat dari pemikiran, kekuatan memorinya, imajinasi dan pengetahuannya tentang berbagai hubungan kualitas yang membantu beraktivitas dan berinovasi.

Pendidikan Taman Kanak-kanak atau Usia Dini mempunyai peranan penting dalam perkembangan kepribadian anak. Anak usia dini adalah masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat. Masa ini merupakan dasar pertama mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak usia dini. Potensi-potensi yang terdapat pada anak akan berkembang seiring dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya yaitu interaksi dengan guru dan teman sebaya.

Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu melalui kegiatan bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa bahwa: “Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kemampuan diri anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Namun, dalam kegiatan bermain memerlukan variasi atau

model bermain yang tidak monoton sehingga menghasilkan kemampuan anak yang kompleks. Bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar memiliki kemampuan diri.

Keterampilan dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan era yang semakin mengglobal dan penuh persaingan ini, setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan metode ataupun model bermain dalam dunia pendidikan anak sangat diperlukan mengingat kegiatan bermain bagi anak mempunyai peran besar dalam proses perkembangan anak baik perkembangan fisik maupun psikologis. Hal ini juga dituturkan oleh Andang Ismail, beliau mengemukakan bahwa pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan empat kemampuan pokok yaitu kemampuan fisik-motorik (Psikomotorik), kemampuan sosial-emosional (Afektif), kemampuan kecerdasan (Kognitif) dan perkembangan bahasa/komunikasi.

Tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan bermain bagi anak adalah untuk perkembangan kemampuan pokok anak. Kemampuan anak dalam bermain menjadi indikasi tercapainya kemampuan-kemampuan pokok anak tersebut. Dalam hal ini proses bermain anak lebih penting dari hasil akhir yang menjadi tujuan mengembangkan kecerdasan anak. Kemampuan-

kemampuan anak dalam melakukan permainan yang seharusnya menjadi fokus utama dalam rangka mengembangkan kecerdasan anak. Namun tingkat kemampuan setiap anak dalam bermain tidak sama disebabkan oleh faktor-faktor tertentu baik faktor internal maupun faktor eksternal. Sehingga upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan setiap anak dalam bermain sangat diperlukan untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhan anak secara maksimal.

Sesuai dengan amanat konstitusi dan undang-undang sistem pendidikan nasional penyelenggaraan sistem pendidikan nasional merupakan tanggungjawab bersama antar keluarga, masyarakat dan pemerintah. Perkembangan masyarakat yang semakin maju menuntut keterlibatan yang lebih besar bagi masyarakat dalam penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan, khususnya pendidikan pra sekolah.

TK ABA Karangmalang merupakan tempat untuk mengembangkan kemampuan diri anak sesuai dengan perkembangannya. Program kegiatan belajar dan mengajar di TK ABA Karangmalang didasarkan pada prinsip “belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar”. Dalam hal ini diterapkan dengan menggabungkan antara teori dan praktek yang dalam hal ini meliputi kelompok bermain, melukis, menggambar, menghafal huruf, menghafal angka, memindahkan balok, identifikasi kata, membentuk mainan dengan plastisin, lompat tali, menyusun *lego*, lomba merankak, permainan laba-laba, permainan tebak suara, menghafal huruf hijaiyah serta permainan yang mengutamakan keterampilan tangan dan kaki. Berbagai

jenis permainan yang diprogramkan oleh TK ABA tersebut berujuan untuk menumbuhkan kecerdasan serta kemampuan diri anak.

Penulis memilih melakukan penelitian di TK ABA Karangmalang Yogyakarta sebagai obyek penelitian karena banyak sekali permainan-permainan yang disediakan sehingga menarik minat penulis untuk melakukan penelitian tentang kemampuan-kemampuan yang dapat dicapai dalam bermain anak. Dengan kondisi tersebut diharapkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang mempunyai nilai manfaat yang besar khususnya untuk pendidikan anak usia prasekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, maka penelitian ini diupayakan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan berikut:

1. Kemampuan apa saja yang dimiliki anak dengan melalui model bermain di TK ABA Karangmalang Yogyakarta.
2. Upaya apa saja yang dilakukan dalam penanganan kemampuan anak TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemampuan apa saja yang dimiliki anak dengan model bermain di TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

- b. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan dalam penanganan kemampuan anak di TK Aba Karangmalang Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara akademik maupun praktis. Adapun manfaatnya antara lain sebagai berikut:

a. Akademik

- 1) Untuk memberikan wacana tentang kemampuan diri anak melalui bermain.
- 2) Sebagai informasi baru yang akan menambah khasanah keilmuan dan wawasan pengetahuan bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

b. Praktis

- 1) diharapkan penulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi pelaksanaan penilaian-penilaian yang relevan di masa yang akan datang.
- 2) Memberi informasi yang sangat penting bagi semua pihak yang mempunyai tanggung jawab terhadap anak, supaya masing-masingpihak memahami fungsi dan tanggung jawab dalam meningkatkan kemampuan anak melalui bermain.
- 3) Diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan acuan perbaikan bagi pihak-pihak yangterkait dalam pendidikan anak.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan data yang penulis dapatkan, ada beberapa penulisan yang berkaitan dengan judul skripsi yang ditulis oleh penulis dengan berbagai macam variabel dan subjek yang berbeda. Untuk menghindari pengulangan dalam penulisan, maka penulis mengadakan kajian pustaka sebelumnya. Dalam kajian pustaka ini penulis menemukan beberapa judul skripsi yang relevan diantaranya:

1. Skripsi Amelia Nurbaiti Saputri, jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sun Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Bimbingan Kreativitas Anak dalam Bermain Balok di TK Islam Plus Mutiara Yogyakarta”. Hasil penelitian yang dilakukan Amelia Nurbaiti Saputri menjelaskan bahwa faktor kreativitas yang menjadi acuan bermain balok adalah dengan diberikannya bimbingan berupa pemberian tugas yang lebih dan penyampaian bahasa yang mudah dimengerti dan fasilitas yang lengkap menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas anak.
2. Skripsi Amin Choiriyah, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sun Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Keagamaan Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Karangmalang Yogyakarta)”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amin Choiriyah menjelaskan bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam upaya mengembangkan keagamaan anak usia dini di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal

Karangmalang Yogyakarta adalah dengan memberikan keteladanan (*role model*) guru bagi anak, upaya pembiasaan anak sejak dini untuk melakukan perilaku-perilaku islami, reward (pemberian hadiah, nasehat berupa komunikasi suportif, dan bekerjasama dengan wali atau orang tua murid.

3. Skripsi Desi Nurfauziah, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang berjudul “Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik pada Anak (Studi Lapangan di TKAn-Nuur, Krapyak, Triharjo, Mlati, Sleman, Yogyakarta)”. Hasil penelitian Desi Nurfauziah menunjukkan bahwa Pelaksanaan permainan peran sebagai pengembangan keterampilan motorik pada anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta yaitu merupakan permainan dimana anak memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilaksanakan dengan kelompok bermain yang berbeda-beda dengan konsep permainan peran yang diberikan adalah konsep bermain peran mikro, bermain peran mikro, dan permainan evaluasi. Disamping itu, permainan peran juga dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak, yaitu keterampilan motorik halus dan motorik kasar. Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan peran yaitu meliputi: penjelasan tema cerita yang akan dimainkan, pembagian tokoh yang akan dimainkan anak, pelaksanaan permainan peran, dan evaluasi yang dilaksanakan dengan cara pengamatan dan tanya jawab. Adapun hasil perkembangan keterampilan motorik anak yang meliputi motorik kasar

dan motorik halus bisa dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh pihak TK An- Nuur. Evaluasi dilaksanakan dengan melakukan observasi secara terus menerus dan Tanya jawab. Kemudian hasil dari evaluasi tersebut dicatat dalam laporan perkembangan atau daftar penilaian kemampuan akan yang berupa portofolio, progress report, dan juga raport.

4. Skripsi Siti Soimah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Penerapan Media Bermain untuk Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak RA Muslimat NU Congkrang I Muntilan Magelang”. Hasil Penelitian yang dilakukan Siti Soimah menjelaskan bahwa penerapan media bermain untuk mengetahui tingkat kreativitas motorik halus anak di RA Muslimat NU Congkrang I Muntilan Magelang dengan pengembangan permainan-permainan yang dalam pelaksanaannya dapat mengasah atau melatih kemampuan motorik halus anak diantaranya permainan *puzzle*, sempoa, lego, balok.

Dari skripsi-skripsi di atas, jelas sekali terdapat perbedaan terhadap skripsi yang akan penulis buat. Perbedaan yang pertama, beberapa skripsi di atas membahas keterkaitan permainan terhadap satu kemampuan anak, sedangkan skripsi penulis adalah keterkaitan permainan terhadap kemungkinan semua kemampuan anak,. Perbedaan kedua, meskipun ada diantaranya yang merupakan penulisan lapangan,tetapi lapangannya

berbeda. Perbedaan ketiga, meskipun masalah ataupun tema yang dibahas saling terkait, tetapi fokus pembahasan berbeda.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya skripsi yang penulis buat berbeda dengan skripsi-skripsi sebelumnya dan dari kajian pustaka penulis tahu bahwa belum ada skripsi manapun yang membahas tentang efektivitas bermain dalam mengembangkan kepercayaan diri anak TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

F. Kerangk Teori

1. Kemampuan Anak

Pada hakikatnya, anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. anak lahir membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi tersebut. Usia dini merupakan masa pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa mendatang dan sebaliknya.

Secara teoritis pada dasarnya ada kemampuan pokok anak yaitu:⁷

⁷ Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 156-257.

a. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotorik)

Dengan bergerak, misalnya berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik halus akan terlatih dengan permainan *puzzle*, membedakan bentuk kasar dan kecil, dan sebagainya.

Kartini Kartono memberikan pengertian motorik halus adalah ketangkasan atau keterampilan tangan, jari-jari serta pergelangan tangan serta penguasaan terhadap otot-otot atau urat wajah. Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain Kecepatan yakni apabila anak dapat melakukan gerakan atau tugas yang melibatkan motorik halus secara tepat, Keakuratan yakni apabila menyelesaikan tugas secara tepat dan teliti, stabil dalam melakukan gerakan itu, hasil tugas tersebut kokoh (kuat).

Kemampuan motorik halus sangat diperlukan anak dalam aktivitas sehari-hari dan kegiatan di sekolah seperti menggambar menulis, menggunting, meronce, menyusun balok, dan melipat kertas.

b. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain. Pergeseran akan terjadi seiring dengan bertambahnya umur anak, terutama

setelah memasuki usia sekolah. Di sekolah, anak akan mengalami proses sosialisasi, bergaul dengan kawan sebaya dan gurunya. Dalam hal ini, bermain dapat mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional, diantaranya:

- 1) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain dokter-dokteran. Misalnya, harus berpikir dimana ruang dokter, apa yang digunakan sebagai stetoskop anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran, dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain itu, menurut Catron dan Allen (1999), anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda-benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia.⁸ Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan kemampuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.
- 2) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Menurut Catron dan Allen, bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini:

⁸ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 137-138.

- a) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik
 - b) Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi dan pola bergiliran
 - c) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara cepat
 - d) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya
- 3) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Suatu studi melaporkan adanya reaksi sekelompok anak telah menyaksikan kecelakaan di taman bermain dan mendeskripsikan bagaimana melampiaskan tekanan itu melalui bermain (Brown, dkk, dalam Brewer, 1995).⁹ Anak-anak dalam kelompok yang berbeda, tetapi setiap kelompok mengungkapkan ketakutan mereka dan mencoba membebaskan melalui permainan “rumah sakit-rumah sakitan” atau permainan lain yang menceritakan orang yang kesakitan. Barnett (dalam Brewer, 1995) menemukan bahwa anak-anak yang ketakutan, akan berkurang rasa takutnya setelah mereka mengekspresikan ketakutannya itu ke dalam bermain.¹⁰

⁹ *Ibid*, hlm. 137-138.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 128.

- 4) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. Bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan, (Cass, 1974; Carton dan Allen, 1999).¹¹ Melalui bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai peranan mereka secara positif dan konstruktif.
- 5) Bermain membantu anak mengenali dirinya sendiri. bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menjadi diri mereka sendiri, untuk membentuk desain kehidupan yang lebih baik. Anak-anak lebih memahami diri mereka sendiri dalam hubungannya dengan dunia karena pengalaman bermain memungkinkan menemukan jawaban dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam hati, seperti, “bagaimana aku meyakini keberadaanku?”, “apakah maksudnya?” (Bettelheim, 1981 dalam Catron dan Allen 1999).¹² Bermain menjadi sebuah alat terapeutik (penyembuhan) dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak “memerankan” perasan dan kegelisahan mereka serta mengambil jalan keluar yang lebih memuaskan dalam suatu lingkungan yang mendukung dan dapat diterima (Catron dan Allen, 1999).¹³

¹¹ *Ibid*, hlm. 130.

¹² *Ibid*, hlm. 139.

¹³ *Ibid*, hlm. 145.

c. Kemampuan Kecerdasan (Kognisi)

1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.

Anak tidak membangun konsep dan pengetahuandalam keadaan terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Pengetahuan tentang sekolah misalnya, dibangun anak melalui informasi yang didapat dari orang lain, mengamati bentuk bangunan sekolah, aturan, maka hal itu akan diolah sehingga membentuk konsep yang semakin lama semakin sempurna.

2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.

Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Sebagai contoh ketika anak bermain teleponan, anak belajar memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain dengan orang lain dan memecahkan masalah.

3) Bermain mendorong anak berpikir kreatif.

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri diantara teman sebaya.

d. Perkembangan Bahasa/Komunikasi

Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara,

mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Bermain juga menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua (Heat, 1988 dalam Bredekamp & Copple, 1999).¹⁴ karena pada saat bermain, anak-anak mempraktikkan serpihan-serpihan bahasa lain seperti “Hello”, “How are you?”.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain mengandung berbagai arti bagi kehidupan anak. Menurut Piaget bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bila belajar dilakukan dengan suasana bermain, anak akan lebih menikmati, senang hatinya dan tidak merasa terpaksa. Dengan demikian, anak akan terdorong dan bersemangat untuk belajar.¹⁵ Menurut Elizabeth B. Hurlock, bahwa bermain (*Play*) merupakan istilah yang digunakan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹⁶ Anggani Sudono mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan

¹⁴ *Ibid*, hlm. 145.

¹⁵ Drost, dkk., *Perilaku Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hlm. 48.

¹⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, hlm. 320.

pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁷

Dari beberapa pengertian di atas, bermain adalah kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan dan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan rasa tanggung jawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dicapai.

b. Bermain dan Permainan anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, karena anak pada umumnya sebagian besar berbentuk pada aktivitas bermain. Anak-anak pada usia dini memiliki dorongan batin untuk mengenal dan melakukan sesuatu yang lain dan memiliki dorongan untuk mengembangkan diri yaitu dengan kegiatan bermain. Dalam pendidikan usia dini sangat diperlukan adanya kegiatan bermain.

c. Alasan Anak Bermain

Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Energi, teori ini didukung oleh filsuf Inggris, Herberth Spencer dan Schaller, yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup, jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.
- 2) Rekreasi dan Relaksasi, teori ini didukung oleh Lazarus yang menyatakan bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, hlm. 1.

tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan maka anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

- 3) Insting, teori ini didukung oleh Karl Groos yang menyatakan bahwa bermain mempunyai sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Contoh: berperan menjadi seorang ayah atau ibu atau guru, hal itu akan sangat penting bagi kehidupan kelak.
- 4) Rekapitulasi, teori ini didukung oleh Stanley Hall yang menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang. Contoh: bermain air, pasir, tanah, berlari dan melompat.

Teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak baik kognitif, emosional, maupun sosial anak.

Teori modern dibedakan menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Teori Psikoanalisis, teori ini didukung oleh Freud dan Erikson yang menyatakan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi, mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan

sosial, serta untuk mengekspresikan perasaan secara leluasa dan tanpa tekanan.

- 2) Teori Perkembangan Kognitif, teori ini didukung oleh Bruner, Sutton Smith, dan Piaget yang menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari kemampuan berpikir dan memecahkan masalah bila dihadapkan atau berinteraksi dengan objek dan orang sehingga anak dapat memahaminya.
- 3) Teori Belajar Sosial, teori ini didukung oleh Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain merupakan alat untuk bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain maka anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.¹⁸

d. Bentuk-bentuk Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak itu sendiri dan bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.¹⁹ Program yang kaya dengan pengalaman bermain, dapat

¹⁸ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005), hlm. 115-117.

¹⁹ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, hlm. 91.

merangsang keterampilan sosial, emosional, dan berpengaruh juga terhadap perkembangan intelektual anak.²⁰

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, orang dewasa akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak. Bentuk-bentuk bermain tersebut meliputi:²¹

1) Bermain sosial

Adapun macam-macamnya adalah sebagai berikut:

- a) Bermain seorang diri, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di ruangan yang sama.
- b) Bermain paralel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak yang lain.
- c) Bermain asosiatif, kegiatan bermain dimana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjajah, dan lari mengitari halaman, sedang anak

²⁰ Drost, dkk., *Perilaku Anak Usia Dini*, hlm. 68.

²¹ Diana Mutiah, *Spikologi Bermain Anak Usia Dini*, hlm. 142.

lain lari mengejar anak yang menjadi penjahat secara bersama-sama.

- d) Bermain kooperatif, masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya, anak-anak bermain toko-tokoan. Ada yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembelinya.

2) Bermain dengan Benda

Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek meliputi bermain praktis (*functional play*). Bermain praktis, adalah bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang digunakan. Misalnya anak bermain dengan kartu-kartu. Simbolis (*symbolic play*), adalah anak bermain dengan menggunakan imajinasinya. Misalnya anak memainkan batu bata dengan menyusun menyerupai menara. Permainan dengan aturan-aturan (*game of rules*), bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan yang dibuat sendiri. bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Makin matang seorang anak, semakin meningkat kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolis serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada. Misalnya, alat permainan kartu kuartet.

Bila anak masih dalam tahapan bermain prkatis, kartu-kartu hanya dilihat-lihat saja. kalau anak sudah tahapan simbolis, kartu-kartu diumpamakan sebagai pagar atau dinding ruangan. Kalau anak bermain-main sampai tahapan denga suatu peraturan, maka anak sudah sampai pada tahapan bermain-main dengan suatu peraturan, maka anak sudah dapat bermain kuartet yang disertai peraturan-peraturan tertentu.

3) Bermain Sosiodrama

Bermain sosiodrama memiliki beberapa macam:

- a) Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
- b) Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya.
- c) Bermain peran dengan menirukan gerakan, misalnya, bermain menirukan pembicaraan antara guru dengan murid.
- d) Persisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun setidaknya selama 10 menit. Terjadi interaksi paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan, dan pada setiap adegan ada komunikasi verbal antar anak bermain.

e. Fungsi Bermain

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak-anak, meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang amanah bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama yang lain. Selama interaksi ini anak-anak mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam kehidupan masa depannya. Sehingga dalam hal ini para ahli memberikan rincian tentang fungsi bermain bagi anak sebagai berikut:²²

- 1) Freud dan erikson, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepas di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah alam kehidupan. Permainan dapat memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.
- 2) Menurut Piageat, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara

²² *Ibid*, hlm. 137-138.

yang santai dan menyenangkan. Menurutnya, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini.

- 3) Vygotsky, menyatakan bahwa permainan adalah suatu *setting* yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan atau permainan, sebagaimana ketika anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda. Bagi anak kecil, situasi imajiner itu adalah nyata. Maka orang tua dan guru harus mendorong permainan imajiner semacam itu, karena meningkatkan perkembangan kognitif anak, khususnya pemikiran kreatif.

3. Permainan Menurut Pandangan Islam

Permainan, hiburan, latihan fisik dan olah raga termasuk hal-hal yang harus dilakukan oleh orang muslim dewasa, maka sudah barang tentu hal-hali itu dilakukan oleh anak-anak ketika dia masih kecil. Hal ini disebabkan oleh dua alasan penting:

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

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

“Perumpamaan orang yang menuntut ilmu di masa kecil bagaikan ukiran pada batu, dan perumpamaan orang yang menuntut ilmu di masa (setelah) tua bagaikan orang menulis di atas air”²³

- b. Karena kebutuhan anak akan sebuah permainan, hiburan dan sesuatu yang dapat membuatnya gembira. Saat masih anak-anak, kebutuhan akan permainan lebih besar dibandingkan ketika 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 terhadap mereka untuk melakukan permainan yang dibolehkan.²⁴

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

4. Taman Kanak-kanak

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program

²³ Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Silsilah Hadits Dhaif dan Maudhu 'Jilid 2*, (Jakarta: Gem Insani Press, 1997), hlm. 107.

²⁴ Hassan bin Ahmad Hassan Hamran, *Perilaku Nabi Terhadap Anak-anak*, (Bandung : Dar al-Hadharah, 2006), hlm. 98.

pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.²⁵ Dalam program pendidikan tersebut terdapat Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB), yakni usaha untuk mengetahui secara mendalam tentang perangkat kegiatan yang direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dalam rangka melaksanakan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini TK.

Tujuan dari TK adalah untuk membantu anak didik mengembangkan potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field Research*) yaitu penelitian dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian.²⁶ Dengan mengambil latar belakang TK ABA Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif

²⁵ Depdiknas, *Standar kompetensi taman kanak-kanak dan raudhatul Athfal*, (Jakarta: depdiknas, 2004), hlm. 5.

²⁶ Nana Saodil, *Metode Penulisan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 60.

berupa ucapan, tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang itu sendiri.²⁷

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama dalam penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.²⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak dan kepala sekolah atau pembimbing TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah kemampuan diri anak dan upaya guru dalam menangani kemampuan diri anak dalam bermain di TK ABA Karangmalang Yogyakarta.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian tentang kemampuan diri anak melalui bermain di TK ABA Karangmalang ini adalah:

a. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Cara atau metode tersebut juga dapat dikaitkan dengan menggunakan teknik dan alat-alat khusus seperti blangko-blangko, checklist atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat

²⁷ Winarno Surahmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode dan Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1990). Hlm 19.

²⁸ Saifudin Azwar, *Metode penelitian*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 1990), hlm, 34.

dibedakan menjadi dua yaitu observasi partisipan dan non partisipan.²⁹

Dalam observasi ini penulis menggunakan observasi partisipan. Dimana peneliti terlibat dalam kegiatan bermain anak yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data. Artinya peneliti terlibat langsung dalam kegiatan mencari data yang diperlukan melalui pengamatan.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah metode untuk mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada subyek penelitian.³⁰ Metode ini digunakan untuk mengadakan wawancara langsung secara lisan dengan pembimbing dan kepala sekolah. Dilakukan dengan cara saling bertatap muka (*face to face*) antara penulis dengan informan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara bebas terpimpin yakni menyusun pertanyaan secara cermat dan lengkap kemudian dilontarkan secara bebas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum dan lain-lain yang

²⁹ Sugiyono, *Metode Penulisan Pendidikan*, hlm. 204.

³⁰ M. Singarimbun, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1982), hlm. 145.

berhubungan dengan masalah penulisan.³¹ Metode dokumentasi digunakan dalam penulisan sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan.³²

Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tentang sejarah dan struktur organisasi sekolah, keadaan peserta didik, guru, karyawan, komite sekolah serta nilai, perilaku, budi pekerti peserta didik.

4. Teknik Analisis Data

Berdasarkan sifat penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, maka teknik analisis data dalam penelitian ini berupa:

- a. Reduksi data, terdiri dari kegiatan menajamkan, mengolah, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data hasil wawancara sehingga kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi.
- b. Penyajian data, penyajian data kualitatif biasanya dilengkapi dengan matriks agar informasi tersusun dalam bentuk yang mudah dimengerti.
- c. Menarik kesimpulan atau verifikasi, yaitu proses pemaknaan atas benda-benda, keteraturan-keteraturan, pola-pola, penjelasan dan alur sebab akibat pada penyajian data. Verifikasi dilakukan juga

³¹ S. Margono, *Metode Penulisan Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 164.

³² Lexy Moleong, *Metodologi Penulisan Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 217.

dengan meninjau ulang pada catatan lapangan, bertukar pikiran dengan teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan *intersubjektif*.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan pengamatan tentang kemampuan diri anak dalam bermain di TK ABA Karangmalang Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dicapai anak dalam permainan tersebut yaitu:

1. Dimensi permainan sosial: laba-laba (sosial-emosional dan kognitif), kalimat berantai (bahasa/komunikasi), menari (fisik-motorik), sambung berita (bahasa/komunikasi), lompat tali (fisik-motorik).
2. Dimensi permainan benda: menggambar (daya imajinasi dan motorik), mewarnai (daya imajinasi dan motorik), balok (imajinasi dan motorik), *Puzzle* (motorik), kertas lipat/origami (motorik), meronce (daya imajinasi dan motorik), *lego* (daya imajinasi dan motorik), musik (motorik).
3. Dimensi sosiodrama: rumah sakit (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), pasar (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), toko-tokoan (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi), keluargaku (sosial-emosional dan bahasa /komunikasi).

Upaya-upaya yang dilakukan oleh guru atau pembimbing dalam menangani kemampuan diri anak yaitu:

1. Upaya bimbingan secara individu, yaitu bantuan menangani kesulitan anak dalam permainan yang dilakukan secara individu.

2. Upaya bimbingan secara kelompok, yaitu bantuan menangani kesulitan anak dalam permainan yang dilakukan secara kelompok.
3. Upaya langsung, yaitu upaya memberikan bantuan secara langsung terhadap anak yang kesulitan secara keseluruhan melakukan permainan.
4. Upaya tidak langsung, yaitu upaya memberikan arahan dalam bermain terhadap anak yang sudah mampu melakukan permainan dengan tepat namun belum keseluruhan menguasai permainan.
5. Metode hukuman dan hadiah, yaitu metode atau upaya guru meningkatkan motivasi anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bermain.

B. Saran

Dari studi lapangan yang telah dilakukan tersebut di atas, ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan dan perlu kiranya untuk dipertimbangkan, diantaranya:

1. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Kepala sekolah dan guru diharapkan tetap bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik dalam meningkatkan kualitas peserta didik, sehingga bisa mencapai target atau harapan yang diinginkan sesuai dengan visi dan misi lembaga.

2. Bagi Tenaga Pengajar/Guru

Tenaga pengajar atau guru diharapkan mampu membimbing dan memotivasi siswa dengan menciptakan kreasi-kreasi sesuai dengan pendekatan pembelajaran anak usia dini yaitu “belajar sambil bermain

dan bermain sambil belajar”, menerapkan metode-metode bermain yang lebih variatif untuk menstimulasi perkembangan anak dan meningkatkan upaya bimbingan terhadap anak yang membutuhkan penanganan sehingga tercipta peserta didik yang berkualitas serta dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan selalu siap dalam mengikuti segala kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pihak sekolah, dan anak

4. Para Peneliti

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang telah penulis angkat tetapi dilihat dari aspek yang lain, sehingga dapat melengkapi khasanah keilmuan Bimbingan dan Konseling Islam.

C. Penutup

Ucapan syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadirat Allah SWT sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun dalam bentuk yang sederhana. Semua ini tidak lepas dari karunia dan rahmat-Nya serta berkat pengarahan dan masukan dari pembimbing.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Hal ini karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya. Akhirnya semoga segala rahmat-Nya tetap tercurahkan kepada seluruh makhluk-Nya. Amin....

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Penulis

Toto Sugiarto



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Albani, Muhammad Nashiruddin, *Silsilah Hadits Dhaif dan Maudhu 'Jilid 2*, Jakarta: Gem Insani Press , 1997.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998.
- Awwad, Jaudah Muhammad, *Mendidik Anak Secara Islami*, Jakarta: Gema Insani Press, 2005.
- Azwar, Saifudin, *Metode penelitian*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 1990.
- B. Hurlock, Elizabeth.*Child Development*,Mc Graw Hill Kogakusha: International Student, 1978, (terj) Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih,Agus Drama (edt)., *Perkembangan Anak*,Jakarta: Erlangga, 1997.
- Born Jan, 8, 1902, Oak Park, III., u. S. And died Feb. 4, 1987, La Jolla, Calif, in full Carl Ransom Rogers American Psychologist who originated the nondirective.
- Chalpin, *Kamus Lengkap Psikologi, Edisi 5*,Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997.
- Drost, dkk, *Perilaku Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- Depdiknas, *Standar kompetensi taman kanak-kanak dan raudhatul Athfal*,Jakarta: depdiknas, 2004.
- Faqih, Ainur Rakhim, *Bimbingan Konseling dalam Islam*,Yogyakarta: UII Pres, 2001.
- Hamran, Hassan bin Ahmad Hassan, *Perilaku Nabi Terhadap Anak-anak*, Bandung : Dar al-Hadharah, 2006.
- Ismail, Andang, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Kusdiastuti, Arsi, *Penggunaan Bermain Massy Play dalam Upayan Meningkatkan Keerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta: (tp), 2002.

- Margono, S., *Metode Penulisan Pendidika*,. Jakarta: Rineka Cipta,2004.
- Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Kompas Gramedia, 2013.
- Moleong, Lexy, *Metodologi Penulisan Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,Jakarta: Kencana, 2010.
- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depdiknas, 1944.
- Saodil, Nana, *Metode Penulisan Pendidikan*.Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Singarimbun, M., *Metode Penelitian Survei*,Jakarta: LP3ES, 1982.
- Sugiyono, *Metode Penulisan untuk Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Surahmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Methode dan Teknik*.Bandung: Tarsito, 1990.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Hikayat Publisng, 2005.
- Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan: untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2003.

Lampiran 1: Pedoman Pengumpulan Data

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Letak Geografis TK ABA Karangmalang Yogyakarta
2. Situasi dan Kondisi TK ABA Karangmalang Yogyakarta
3. Sarana dan Prasarana
4. Pelaksanaan Kegiatan Bermain anak

B. PEDOMAN WAWANCARA

Kepada Kepala Sekolah dan Pembimbing

1. Sejarah singkat berdirinya TK ABA Karangmalang
2. Sumber dana TK ABA Karangmalang
3. Pengembangan metode permainan
4. Peran guru pada pelaksanaan permainan
5. Pemberian bantuan atau bimbingan
6. Upaya menanganai kemampuan anak bermain

C. PEDOMN DOKUMENTASI

1. Susunan Kepengurusan di TK ABA Karangmalang
2. Visi dan Misi TK ABA Karangmalang
3. Data fasilitas dan inventarisasi
4. Data guru TK ABA Karangmalang
5. Data siswa TK ABA Karangmalang

Lampiran 2: Panduan Observasi Kemampuan Bermain Anak

PANDUAN OBSERVASI KEMAMPUAN BERMAIN ANAK

Nama :

NO	Dimensi Bermain	Aspek-aspek	Indikator	Pengamatan
1	Sosial	a. Seorang Diri	Menggunting bentuk gambar	
			Menyanyi	
			Memindahkan balok	
			Menghafal angka	
			Menghafal huruf	
		Identifikasi kata		
		b. Paralel	Menggunting bentuk gambar	
		c. Asosiatif	Sambung berita	
			Laba-laba menari	
		d. Kooperatif	Bermain bola	
			Lompat tali	
			Permainan yang dilombakan	
2	Benda	a. Praktis	Menggambar	

			Bermain musik	
			Mewarnai	
		b. Simbolis	Membentuk mainan dengan Plastisin	
			bongkar pasang Balok	
			Puzzle	
			Kertas lipat (origami)	
			Bongkar pasang Lego	
			Meronce	
		c. Aturan-aturan	lompat tali	
			ular tangga	
			monopoli	
			Bulu tangkis	
		3	Sosiodrama	a. Imitasi
Keluarga				
b. Pura-pura	Merawat bayi			
	Kuda-kudaan			
	Masak-masakan			
	Mobil-mobilan			
c. Peran	Sekolah-sekolahan			
	Toko-tokoan			
	Rumah sakit			
	Dokter-dokteran			
	Pasar-pasaran			
d. persisten	Perang-perangan			
	Dagang-dagangan			
	Polisi-polisisan			

Lampiran 3: Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

- Penulis : *Bagaimana sejarah singkat berdirinya TK ABA Karangmalang ?*
- Ibu Supartiati : *TK ABA Karangmalang didirikan pada tanggal 10 November 1987 atas kerjasama para tokoh masyarakat terutama tokoh-tokoh Muhammadiyah cabang Depok ranting Caturtunggal dengan masyarakat. Dulu sebelum namanya TK ABA Karangmalang namanya TK Mlati yang pada awalnya jumlah siswanya 38 dan gurunya Cuma 2 orang. Pada saat itu, kegiatan belajar mengajarnya di rumah bapak H. Zuahir Waziek, BA rumahnya di Karangmalang blok D/27. Selang dua tahun gedung TK baru dibangun di dusun Karangmalang . setelah gedung jadi, kegiatan belajar pindah di gedung tersebut dan nama TK Mlati diganti TK ABA Karangmalang.*
- Penulis : *Dari manakah sumber pendanaan TK ABA Karangmalang?*
- Ibu Supartiati : *Ada tiga sumber dana TK ABA yaitu dari yayasan, donatur dan SPP siswa. Untuk SPP sudah termasuk biaya kegiatan lainnya seperti majalah, snack dan kegiatan taman gizi*
- Penulis : *Mengapa TK ABA mengembangkan metode bermain?*
- Ibu Supartiati : *Melalui bermain, guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan setiap anak. Melalui pengamatan terhadap kegiatan anak, guru dapat mengetahui langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka membantu anak. Karakter anak juga menjadi salah satu pertimbangan bagi guru untuk menentukan model bantuannya, seperti anak yang pemalu, hiperaktif dan lain-lain.*
- Penulis : *Bagaimana peran guru pada pelaksanaan permainan?*
- Ibu Supartiati : *Saat pelaksanaan permainan anak-anak, selain mengatur dan membimbing jalannya permainan, guru juga memperhatikan terhadap apa yang dilakukan anak ketika bermain sehingga guru tahu pencapaian-pencapaian kemampuan anak. Selanjutnya anak yang belum mencapai kemampuan maksimal akan diberikan arahan dan bantuan supaya anak dapat menyesuaikan.*

Penulis : *Kepada siapa guru memberikan bantuan atau bimbingan?*
Ibu Supartiati : *Dalam pelaksanaan permainan tidak semua anak memahami permainan dan pelaksanaannya, untuk anak yang belum memahami permainan secara keseluruhan akan mendapatkan bantuan dan bimbingan dari guru. Dan anak yang masih kesulitan seperti itulah yang menjadi fokus utama.*

Penulis : *Apa saja upaya yang dilakukan untuk memberikan bantuan menangani kemampuan bermain anak?*

Ibu Supartiati:

- 1. Beberapa anak yang sudah mengerti dengan maksud permainan tetapi masih terkendala dalam melaksanakannya, akan diberi sedikit bantuan oleh guru dengan mengarahkannya*
- 2. Pemberian bantuan menangani kemampuan anak menyesuaikan kebutuhan anak, dan juga menyesuaikan jenis permainan yang dilaksanakan. Ketika jenis permainan yang dilaksanakan secara individu maka bimbingan kepada anak juga dilaksanakan secara individu. Begitu juga ketika permainan yang dilaksanakan adalah permainan berkelompok, maka bimbingan yang diberikan juga secara kelompok*
- 3. Minat anak dan semangat anak dalam bermain sangat penting dalam perkembangan kemampuan bermain anak. anak akan semangat ketika bermain apabila ada hasil yang diraih dan anak akan semangat juga jika ada hukuman bagi anak*
- 4. Bentuk hukuman untuk anak cukup beragam. Yang jelas masih mengandung unsur edukatif. Salah satunya yaitu hukuman untuk menghafalkan surat-surat pendek, doa sehari-hari dan lain-lain. Untuk pemberian hadiah yaitu dengan diberikan simbol penghargaan berupa bintang*