

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat, martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Oleh karenanya, dalam hal ini setiap anak memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang layak.

“Pendidikan merupakan suatu model rekayasa sosial yang paling ideal untuk menyiapkan suatu bentuk masyarakat masa depan” (Mansur, 2011: 86). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut hal itu tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Pasal 1 Butir 14).

Dengan demikian, maka pembelajaran untuk anak usia dini harus diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, kreativitas, sosial, emosional, kemandirian dan bahasa yang seimbang sebagai dasar pembentukan

pribadi yang utuh, agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk bekal dalam menjalani hidupnya.

Dalam rangka mewujudkan pengalaman yang bermakna agar anak menjadi cerdas, beriman dan bertakwa maka dibutuhkan pembinaan, pemberian teladan, pengawasan dan pendidikan secara terus menerus sebab program pendidikan anak usia dini yang berkualitas dan sesuai dengan perkembangan anak akan menghasilkan efek positif secara jangka pendek maupun panjang pada perkembangan kognitif dan sosial anak.

Maka dari itu, pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengolah metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun pengajaran yang variatif untuk memberikan stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, penyediaan kesempatan bereksplorasi dan belajar secara aktif kepada anak.

Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip bermain. Bagi anak, benda apa saja bisa dijadikan permainan. Sebuah permainan yang layak, dapat menstimulasi beberapa perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangan, multifungsi, melatih *problem solving*, melatih ketelitian dan ketekunan serta merangsang kreativitas secara *holistic-integrated* (Titin: 2012, 34-35).

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis Nusa Indah atau biasa disebut dengan SPS Nusa Indah adalah sebuah lembaga pendidikan PAUD nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2-

≤ 3 tahun, 3-≤ 4 tahun dan 4-≤ 5 tahun. Visi SPS Nusa Indah yakni “memberikan layanan tumbuh kembang optimal, mencetak generasi pemimpin yang mencerahkan dan berkarakter”. Sehingga proses pembelajaran atau kegiatan bermain yang dilaksanakan berorientasi menjadikan peserta didik memiliki kesehatan baik fisik, mental dan spiritual secara seimbang.

Sebagaimana lembaga pendidikan anak usia dini yang lain, SPS Nusa Indah menganut prinsip “belajar melalui bermain”, sebab dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar dengan menyenangkan. Perasaan senang tersebut membantu anak lebih cepat memperoleh pengalaman belajar, mengenali lingkungan, memahami dirinya sendiri serta orang lain.

Pada kenyataannya, SPS Nusa Indah merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang diprakarsai oleh tim penggerak PKK Desa Putat tersebut seluruh siswanya beragama Islam. Meskipun begitu, masih ada anak yang belum terbiasa mengucapkan salam ketika bertemu dengan teman maupun guru, mengucapkan perkataan kotor, belum terbiasa melafazkan doa sebelum maupun sesudah melakukan kegiatan, bertengkar, berebut mainan bahkan ada yang ingin selalu ditemani orang tuanya tidak mau bermain dengan teman sebaya (*Observasi, Kamis 5 Desember 2013*).

Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak-anak tersebut mencerminkan bahwa stimulasi terhadap perkembangan nilai-nilai agama, moral, sosial dan emosional yang mereka dapatkan belum maksimal. Eni

Kusmarabingah salah satu pendidik SPS Nusa Indah menyampaikan bahwa,

”Anak-anak ketika di rumah ada yang kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya karena ikut orang tua bekerja di sawah, bahkan ada yang mengucapkan kata-kata kotor karena sering mendengar orang tua atau orang lain mengucapkannya.” (*Wawancara, Kamis 5 Desember 2013*).

Peneliti melihat antusiasme anak dalam bermain, memainkan berbagai macam permainan yang telah dipersiapkan oleh pendidik saat penataan lingkungan main. Pendidik menerapkan metode pembelajaran dan media permainan beragam untuk menstimulasi perkembangan peserta didik seperti metode bercerita, bermain peran atau drama, bernyanyi, demonstrasi dan lainnya.

Wiwit Retno Handayani pendidik SPS Nusa Indah mengatakan bahwa:

“Kadang ada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan main yang sudah dipersiapkan sehingga pendidik harus memberikan pilihan permainan lain namun dapat memberikan efek stimulasi perkembangan yang sama.” (*Wawancara, Kamis 5 Desember 2013*).

Sehingga setiap pembelajaran menggunakan berbagai kombinasi permainan edukatif dengan memperhatikan kondisi anak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian berjudul “Penerapan Permainan Edukatif untuk Menstimulasi Perkembangan Nilai-Nilai Agama Moral dan Sosial Emosional Peserta Didik di SPS Nusa Indah Patuk Gunungkidul ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul?
2. Bagaimanakah perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul?
3. Bagaimakah faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul.
2. Untuk mengetahui perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai

agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan hasil penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Praktis

Memberikan manfaat bagi pendidik untuk menjadi pemacu dan pemandu inspirasi dalam rangka menerapkan pendidikan yang menekankan pada pembinaan sikap dan perilaku peserta didik melalui media permainan edukatif sehingga mampu mewujudkan tujuan pendidikan.

2. Kegunaan teoritik

Tulisan ini dapat memberikan sumbangan ide maupun pemikiran kepada berbagai pihak baik instansi pendidikan anak usia dini maupun orang tua dalam memilih permainan yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya nilai-nilai agama moral dan sosial emosional secara optimal serta mengandung unsur nilai-nilai budaya dan karakter.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu, penulis menemukan yang hampir sama dan relevan dengan penelitian yang diangkat penulis.

perbedaan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian serta waktu pelaksanaan penelitian.

Penelitian selanjutnya yaitu skripsi Esti Wahyuni (2013) yang berjudul “Metode Pendidikan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Marsudi Siwi Kulonprogo.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemandirian anak usia dini di KB Marsudi Siwi, metode yang digunakan dalam pendidikan karakter kemandirian serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya.

Hasil Penelitian ini adalah karakter kemandirian meliputi makan, minum sendiri dengan pengawasan, merapikan mainan setelah digunakan. Metode yang digunakan adalah pembiasaan, cerita, bernyanyi, tepuk dan *modelling*. Faktor yang mendukung yaitu kuantitas pendidik dan kreatifitas pendidik sedangkan faktor penghambatnya yakni faktor orangtua, intern anak dan lingkungan.

Penelitian yang akan dikaji oleh penulis memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian di atas. Pertama, persamaan pada yaitu permasalahan yang dikaji mengenai metode pembelajaran, subyek penelitian pembelajaran bagi anak usia dini. Kedua, perbedaan pada permasalahan yang dikaji yaitu metode pendidikan karakter kemandirian dengan permainan edukatif, perbedaan program layanan pendidikan anak usia dini untuk Kelompok Bermain (KB) dengan Satuan PAUD Sejenis (SPS), tempat penelitian yang dilaksanakan di KB Marsudi Siwi Kulonprogo dengan SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul, adanya

perbedaan tujuan penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian yang berbeda.

Dari kedua tinjauan pustaka diatas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti. Permasalahan mengenai penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai moral agama dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul belum pernah diteliti. Penerapan permainan edukatif yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya nilai-nilai moral agama dan sosial emosional yang mengandung unsur nilai-nilai budaya serta karakter dapat diterapkan oleh para orangtua di rumah maupun pendidik dalam proses kegiatan main di lembaga pendidikan anak usia dini. Sehingga orangtua dan pendidik memiliki sarana efektif untuk mengenalkan nilai-nilai moral agama, cara bersosialisasi dengan orang lain serta melatih anak dalam mengendalikan emosi.

F. Kajian Teori

1. Pengertian Penerapan

Penerapan merupakan suatu proses, cara atau perbuatan menerapkan (<http://kbbi.web.id/penerapan.com> , 10 januari 2014). Sedangkan menurut beberapa ahli penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok

atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya (<http://www.internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com>).

Sehingga dalam hal ini, penerapan yang dimaksud yaitu proses menerapkan permainan edukatif yang telah disusun dan direncanakan untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul agar dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan sesuai tahapan perkembangan anak.

2. Permainan Edukatif

Istilah main adalah kata kerja yang menunjukkan aktivitas seseorang untuk mencari kesenangan atau kepuasan tertentu. Penggunaan istilah main biasanya diawali dengan adanya unsur subyek dan obyek. Imbuhan kata “ber” pada istilah main sebenarnya hanya berfungsi untuk mempertegas penekanan istilah kata main. Arti kata bermain sama dengan istilah main, yaitu menunjuk pada aktivitas seseorang yang sedang melakukan suatu jenis permainan (Muliawan, 2009:15-16).

Penambahan akhiran “an” untuk istilah main, secara semantik, mengubah arti kata main. Istilah mainan berarti objek atau suatu benda yang bisa dipertainkan. Fungsinya bukan lagi sebagai kata kerja melainkan sebagai objek atau benda yang dipertainkan (Muliawan

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang disebut “main”. Wujudnya bisa berbentuk benda konkret, benda abstrak atau menunjuk pada aktivitas untuk mencari kesenangan secara bersama-sama (Muliawan, 2009:16).

Kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan adalah sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain serta mencakup keterlibatan aktif para pemain (Mansur, 2011:149).

Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung spontan di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal, menggunakan panca indera, dan seluruh anggota tubuhnya.

Sedangkan edukatif diambil dari istilah *education* yang artinya pendidikan, maka dalam penulisan ini edukatif dimaknakan sebagai sifat mendidik. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail, 2006:120).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan edukatif adalah semua permainan yang dirancang

untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemain, baik berupa permainan tradisional, maupun permainan modern yang memiliki muatan pendidikan dan pengajaran.

a. Tujuan Permainan Edukatif

Permainan edukatif sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan memiliki sembilan tujuan (Ismail, 2006: 121-153).

- 1) Mengembangkan konsep diri yaitu konsep dasar mengenai cara berpikir dan merasakan tentang dirinya. Dengan begitu anak akan memahami perbedaan, kelebihan dan kekurangan dirinya.
- 2) Mengembangkan kreativitas anak, menstimulasi daya cipta, kreasi, dan inovasi.
- 3) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, sebab melalui bermain anak dapat berpikir, belajar, dan berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi yang dimaksud yaitu sebuah interaksi dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan mengembangkan konsep sosialisasi.
- 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik sebab ketika anak bermain mereka akan melibatkan aspek fisik seperti gerakan tubuh dan koordinasi otot-otot.
- 5) Mengembangkan aspek sosial sebab seiring bertambahnya usia anak maka ia akan belajar untuk lepas dari orang tua dan

bermain bersama dengan teman sebaya, hal itu akan mengembangkan kemampuan sosial anak.

- 6) Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak, melepaskan ketegangan yang dialami, menyalurkan dorongan-dorongan yang tidak dapat terpuaskan dalam dunia nyata sehingga permainan edukatif bertujuan mengembangkan aspek emosi, kemandirian anak.
- 7) Mengembangkan aspek kognisi seperti konsep dasar nalar, pengetahuan yang luas, kreativitas, kemampuan bahasa dan daya ingat yang diperoleh anak melalui bermain.
- 8) Mengasah ketajaman penginderaan, yaitu menyangkut penglihatan, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Alat indera harus diasah agar lebih peka dan cepat tanggap terhadap suatu rangsangan.
- 9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Jika anak memiliki tubuh yang sehat, dan terampil dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu maka ia akan memiliki rasa percaya diri yang kuat untuk melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

b. Jenis-Jenis Permainan

Bentuk-bentuk permainan sangat variatif, namun jenis-jenis permainan dapat dibedakan menjadi lima yaitu, permainan fisik, lagu anak-anak, bermain teka-teki dan berpikir logis, bermain

dengan benda-benda serta bermain peran (Suyanto, 2005: 123-126).

Yang dimaksud dengan permainan fisik yaitu permainan yang banyak menggunakan aktivitas fisik. Contohnya seperti permainan sunda manda, memanjat jaring tambang, sepak bola, dan sejenisnya.

Lagu anak-anak, biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu. Berdasarkan sifatnya maka lagu anak-anak dapat dibedakan menjadi lagu humoris, mengandung teka-teki, dan mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur.

Bermain dengan teka-teki dan berpikir logis matematis, yaitu permainan yang menuntut suatu pemecahan. Contoh permainan ini yaitu *puzzle* dan *maze*. Bermain dengan benda-benda, yaitu permainan dengan menggunakan suatu objek seperti pasir, balok, air, biji-bijian dan lainnya.

Bermain peran, yaitu suatu jenis permainan dengan memainkan peran suatu objek, sandiwara, atau drama. Jenis permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan memahami peran-peran di masyarakat. Sehingga anak akan lebih memahami peran dan tugas orang dewasa, hal itu akan membantu mengasah kemampuan kritis anak terhadap system sosial dalam masyarakat.

Permainan dibedakan menjadi tiga yaitu bersifat eksploratif yaitu mengeksplorasi sesuatu atau sains sehingga mereka akan menemukan hal-hal baru, bersifat konstruktif atau rancang bangun sehingga merangsang daya pikir, daya cipta, inovasi dan kreativitas serta bersifat pura-pura (bermain peran) mengenai suatu objek atau suatu peran dalam masyarakat (Mansur, 2011:154).

Macam-macam permainan dibedakan menjadi permainan fungsi (permainan gerak), permainan fiksi (imajinasi dan perumpamaan), permainan reseptif atau apresiatif seperti mendengarkan cerita atau melihat gambar, permainan konstruktif (membentuk) dan permainan prestasi (seperti sepak bola dan sejenisnya) menurut Abu Ahmadi (1977) dalam Yusuf (2012:172)

c. Prinsip dan Kategori Permainan Mendidik

Prinsip-prinsip permainan edukatif (Ismail, 2006: 174-179) meliputi:

- 1) Prinsip produktivitas, permainan edukatif hendaknya dapat mendukung daya produktivitas pada diri anak untuk menghasilkan unsur orisinalitas.
- 2) Prinsip aktivitas, bermain merupakan sarana menumpahkan kegiatan aktif baik secara fisik, motorik, kognitif, komunikasi, emosi maupun sosial anak.
- 3) Prinsip kreativitas, melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan mengembangkan daya cipta dan kreativitasnya.

- 4) Prinsip efektivitas dan efisiensi, hal ini menjadi tolok ukur efek dari permainan yang dilakukan oleh anak terhadap perkembangan potensinya.
- 5) Prinsip mendidik dengan menyenangkan, yang terpenting dalam bermain adalah mendidik dan mencapai kesenangan anak.

Sedangkan kategori permainan yang mendidik menurut Titin S. Pramono (2012: 34-35) dibagi menjadi enam hal yaitu digunakan bagi anak balita, multifungsi, melatih *problem solving*, melatih konsep-konsep dasar, melatih ketekunan, ketelitian serta merangsang kreativitas anak.

Permainan edukatif diperuntukkan bagi anak balita yakni mainan yang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Multifungsi dalam hal ini yaitu dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi cara main sehingga stimulasi yang didapat anak lebih beragam. Melatih *problem solving* artinya dalam memainkannya, anak dapat berlatih untuk melakukan suatu usaha memecahkan masalah. Misalkan *puzzle*, anak diminta untuk menyusun potongan-potongan suatu bentuk menjadi utuh.

Melatih konsep-konsep dasar berarti melalui permainan edukatif anak dapat dilatih mengembangkan kemampuan dasar

yang dimilikinya seperti kemampuan dasar matematika (ukuran, bentuk dan pola), kemampuan bahasa, motorik halus, sosial emosional dan lainnya.

Melatih ketelitian dan ketekunan yakni ketika anak sedang bermain ia tidak hanya menjadi penikmat mainan tersebut sebab anak juga dituntut untuk dapat teliti dan tekun ketika memainkannya sehingga mampu mendapatkan kesenangan dalam bermain.

Permainan edukatif hendaknya dapat merangsang kreativitas anak melalui berbagai variasi cara main yang dapat dilakukan. Ketika anak terbiasa sejak usia dini untuk menciptakan suatu hasil karya maka kelak dewasa akan menjadi seseorang yang memiliki visi untuk masa depan, mampu berinovasi dan menjadi seorang *leader* yang unggulan.

d. Unsur-Unsur Mendidik dalam Permainan

Sedangkan unsur-unsur mendidik dalam permainan dapat dibedakan sebagai berikut (Muliawan, 2009:103-110):

- 1) Melatih kemampuan fisik-motorik yaitu jenis permainan yang melibatkan kemampuan penyeragaman arah gerak organ fisik, mengendalikan energi, pengaturan kecepatan, ketepatan *reflex motoric* dengan dikendalikan oleh kesadaran kerja otak sehingga akan melibatkan unsur kecepatan daya tangkap mata transfer data sensoris system saraf mekanisme kerja

otak, sampai pada gerak fisik balik yang disampaikan dalam wujud gerakan tertentu.

- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir, yaitu mainan yang dapat meningkatkan daya nalar dalam *problem solving*, memiliki pola-pola tertentu yang direkayasa untuk dimodifikasi, mengembangkan daya imajinasi, merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap suatu objek.
- 3) Mengasah nilai-nilai kemanusiaan, yaitu jenis permainan yang melibatkan naluri, perasaan, kepekaan emosional yang biasanya berbentuk aktivitas kebersamaan dengan teman sebaya sehingga akan merangsang komunikasi serta kepedulian sosial.
- 4) Membersihkan diri dari penyakit hati. Selain dapat memberikan kesenangan dalam belajar, permainan juga dapat melatih anak untuk menerima kenyataan hidup, berkompetisi secara sportif untuk menerima kemenangan dan kekalahan sehingga tidak bersikap curang atau tidak terpuji lainnya. Hal itu akan melatih anak terhindar dari sifat iri, dengki, pendendam, kikir maupun licik.
- 5) Mendekatkan diri kepada Allah, permainan yang melibatkan nilai-nilai moral, agama dan religiusitas yang dikemas dengan menarik dapat menjadi sarana untuk lebih mendekatkan diri

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Terdapat delapan faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut Elizabeth B. Hurlock (Ismail, 2006: 43-45) yaitu kesehatan, tingkat perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, waktu bermain dan peralatan main.

Kesehatan mempengaruhi permainan anak, sebab ketika mereka tumbuh sehat maka akan memiliki energi untuk lebih aktif dan sebaliknya.

Pengendalian motorik yang baik akan mempengaruhi keaktifan anak dalam bermain. Inteligensi merupakan faktor yang mempengaruhi permainan anak, semakin cerdas maka akan semakin aktif dalam bermain. Mereka dapat menunjukkan perhatian, dramatis, konstruktif, membaca serta menyeimbangkan faktor fisik dengan intelektual nyata.

Jenis kelamin juga mempengaruhi permainan edukatif, anak-laki-laki cenderung lebih menyukai aktivitas fisik dibandingkan dengan anak perempuan. Faktor selanjutnya yaitu lingkungan, dimana lingkungan kondusif serta mendukung akan mempengaruhi aktivitas bermain anak dan sebaliknya jika lingkungna buruk akan berakibat pada kesehatan yang buruk, waktu yang kurang, peralatan, ruang dan situasi yang menghambat

Status sosial ekonomi keluarga dapat mempengaruhi terhadap supervise anak dalam bermain. Anak dari status sosial rendah kurang mendapat fasilitas bermain yang memadai. Selain itu, jumlah waktu juga mempengaruhi permainan anak. Semakin banyak waktu yang tersedia, maka keaktifan bermain akan meningkat dan sebaliknya jika waktu yang tersedia terbatas, maka mereka akan merasa kurang bebas.

Faktor terakhir yaitu peralatan bermain, peralatan yang dimiliki anak akan mempengaruhi permainan yang dimainkan oleh anak. Sehingga ketersediaan peralatan main akan membantu anak dalam bermain. Meskipun terkadang keterbatasan peralatan akan mendorong anak untuk berkreasi dan berinovasi menciptakan alat main ataupun mengkombinasikan peralatan yang ada untuk bisa digunakan bermain.

3. Teori Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan menurut Piaget (1951) dalam Ismail (2006:13). Aktivitas bermain sangat menyenangkan, hampir seluruh waktu yang dimiliki seorang anak habis untuk bermain. Energi mereka seolah tidak ada habisnya, tidak pernah mati gaya dalam bermain pada setiap kesempatan bermain.

Sedangkan aktivitas bermain di sekolah menurut Patmonodewo (2000) dalam Mansur (2011:150) dapat dibedakan

menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan diarahkan. Bermain bebas yaitu anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan berbagai pilihan permainan serta alat-alat yang akan digunakan, sedangkan bermain dengan bimbingan yaitu guru memilihkan alat-alat main agar anak dapat menemukan suatu konsep tertentu. Bermain dengan diarahkan artinya anak-anak diarahkan untuk melakukan sesuatu contohnya bermain dalam lingkaran.

Teori bermain dibedakan menjadi dua yakni teori klasik dan teori modern. Dalam teori klasik terbagi menjadi empat sedangkan dalam teori modern dibedakan menjadi tiga (Suyanto, 2005: 115-117) yaitu sebagai berikut:

a. Teori Klasik

Teori klasik menerangkan bahwa ada empat alasan mengapa anak-anak suka bermain. Alasan yang pertama yaitu kelebihan energi, yaitu energi untuk mempertahankan hidup, jika kelebihanannya normal maka ia akan memiliki kelebihan energi sehingga dipergunakan untuk bermain.

Rekreasi dan relaksasi, yaitu setelah energi dipergunakan untuk melakukan pekerjaan maka anak membutuhkan bermain untuk menyegarkan tubuh kembali sehingga energi yang dimiliki dapat pulih untuk lebih aktif dan bersemangat.

Insting, merupakan sifat bawaan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa ketika anak-anak memerankan

seseorang, maupun melatih siasat dan strategi untuk kehidupan dewasa kelak.

Rekapitulasi, yaitu kegiatan bermain merupakan peristiwa merekap atau mengulangi kembali apa yang telah dilakukan oleh orang terdahulu sekaligus mempersiapkan diri untuk menjalani kehidupan mendatang.

b. Teori Modern

Teori ini memandang bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan anak baik kognitif, sosial dan emosional anak teori ini ada tiga yaitu teori psikoanalisis yang menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk melepaskan emosi, mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial sehingga dengan bermain anak-anak mampu mengekspresikan perasaan secara bebas tanpa tekanan batin.

Teori perkembangan kognitif yaitu ketika bermain anak-anak dihadapkan pada situasi, kondisi, objek baik nyata maupun imajiner sehingga mereka menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memecahkan masalah.

Teori belajar sosial, yaitu bermain merupakan media untuk bersosialisasi dengan orang lain, hal tersebut akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide dan kebutuhan orang lain yang menjadi dasar dari kemampuan sosial.

diaminkan, anak meniru orang dewasa sehingga kegiatan itu *meaningfull* bagi kehidupan anak kelak.

d. Pola Perkembangan Bermain

Pola perkembangan bermain anak menggambarkan pola sosial anak, Parten (1932) dalam Suyanto (2005: 121-123) mengemukakan perkembangan kemampuan bermain anak dalam 5 tahap yaitu:

- 1) Bermain sendiri, atau biasa disebut *solliter play* merupakan cerminan sifat egosentrisme pada anak sehingga mereka asyik dengan permainan mereka sendiri tanpa peduli terhadap apa yang dimainkan orang lain.
- 2) Bermain secara parallel dengan temannya, atau tahap *on looking play* yaitu anak bermain berdampingan dengan temannya namun asyik dengan permainan sendiri tetapi ada komunikasi seperti komentar atau bercakap-cakap.
- 3) Bermain dengan cara melihat temannya bermain yaitu sesekali memperhatikan temannya bermain yang pada mulanya mereka asyik bermain sendiri.
- 4) Bermain bersama-sama yaitu tahapan *cooperative play* yaitu anak-anak terlibat bermain bersama.
- 5) Bermain dengan aturan, yaitu mereka terlibat bermain bersama dengan menggunakan aturan main yang telah disepakati, pada

diperoleh tidak akan memuaskan jika anak kurang berkonsentrasi.

- 3) Mengetahui konsep sebab akibat, contoh pengenalan konsep sebab akibat yaitu ketika anak memasukkan suatu benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, anak akan memahami bahwa benda yang besar dapat memuat benda yang kecil dan sebaliknya yaitu benda yang kecil tidak dapat memuat benda yang besar.
- 4) Melatih bahasa dan wawasan. Peningkatan kemampuan bahasa dan wawasan anak dapat dilakukan dengan memberikan permainan edukatif yang disertai dengan penuturan kisah-kisah teladan atau cerita yang dapat menambah wawasan pengetahuan anak terhadap sesuatu.
- 5) Mengenalkan warna dan bentuk. Anak akan mengenal berbagai bentuk dari bentuk mainan seperti kotak, segitiga, lingkaran, persegi, dan lainnya, serta mengenal variasi warna misalkan, merah, biru, hijau, kuning, jingga dan sebagainya.

Sedangkan manfaat mainan bagi tumbuh kembang anak dibedakan dalam 5 karakter golongan yaitu motorik, afektif, kognitif, spiritual dan keseimbangan (Muliawan, 2009: 19-20).

- 1) Manfaat motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan terhadap fisik jasmaniah anak

- 2) Manfaat afeksi berhubungan dengan perkembangan psikologis anak.
- 3) Manfaat kognitif merupakan manfaat yang berhubungan dengan kecerdasan anak termasuk cara berpikir nalar, logika, kemampuan berimajinasi, maupun pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual merupakan dasar-dasar pembentukan nilai-nilai keluhuran akhlak manusia yaitu perpaduan antara nilai positif afeksi dan kognisi.
- 5) Manfaat keseimbangan yaitu jenis permainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan nilai-nilai positif dan negatif dari mainan tersebut.

4. Pengertian Stimulasi

Stimulasi adalah sebuah kata benda yang berarti dorongan, atau rangsangan. Sedangkan menstimulasi merupakan kata kerja yang berarti mendorong atau merangsang (<http://kbbi.web.id/stimulasi.com>, 10 januari 2014).

Dalam hal penelitian ini, yang dimaksud menstimulasi yaitu memberikan dorongan atau rangsangan agar anak dapat memiliki, memahami, mengerti, dan mempraktikkan nilai-nilai moral: agama dan sosial emosional. Sehingga mereka mampu berinteraksi secara sosial dengan baik.

Dunia anak merupakan dunia bermain sehingga tahap-tahap perkembangan belajar anak dapat dilalui dengan penuh kesenangan

Stimulasi perkembangan anak tersebut dapat dilakukan melalui aktivitas fisik, memanfaatkan benda-benda yang ada dan menggunakan alat permainan edukatif (Ismail, 2006: 299-300).

Kegiatan fisik yaitu semua kegiatan main yang dapat menstimulasi otot-otot tubuh dan koordinasi fisik anak seperti merangkak, berjalan, berlari, berjingkat, bergelantung, memanjat dan sebagainya.

Anak-anak dapat belajar melalui bermain dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling mereka, contohnya bereksplorasi menggunakan alat-alat rumah tangga untuk bermain peran, bercermin, memutar tutup botol, memasukkan benda ke dalam botol, memukul-mukul benda dan lain-lain.

Permainan edukatif dapat memberikan stimulasi atau rangsangan terhadap perkembangan anak secara *holistic integrated*. Permainan edukatif tersebut dirancang agar anak mendapat kesenangan dalam bermain juga dapat menangkap konsep perkembangan tertentu baik nilai-nilai agama, moral, motorik kasar, motorik halus, bahasa, sosial emosional maupun seni.

5. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

Manusia mengalami perubahan yang dinamis semenjak pembuahan hingga ajal, baik kemampuan fisik maupun kemampuan psikologis. Pertumbuhan lebih menitik beratkan pada perubahan fisik yang bersifat kuantitatif sedangkan perkembangan bersifat kualitatif

berarti serangkaian perubahan progresif sebagai akibat dari kematangan dan pengalaman.

Masa usia pra sekolah diperinci menjadi dua masa yaitu masa vital dan masa estetik. Masa Vital merupakan masa menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya, Freud menamakan masa belajar sebagai masa oral (mulut). Masa estetik yaitu untuk memfungsikan panca inderanya dalam kegiatan eksplorasi karena inderanya masih peka (Yusuf, 2012:23-24).

Upaya mengembangkan potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk dapat hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan, maka dikembangkan aspek-aspek pengembangan, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 terdapat 5 aspek perkembangan, meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Setiap manusia dilahirkan dengan dianugerahi fitrah (perasaan dan kemampuan) untuk mengenal Allah Swt., dan melakukan ajarannya, karena fitrah tersebut maka manusia sering disebut dengan *Homo Religios* yaitu makhluk yang bertuhan atau beragama.

Perkembangan keberagamaan pada manusia dipengaruhi oleh faktor bawaaan (internal) dan faktor lingkungan (eksternal)

Faktor bawaan tersebut salah satu dasarnya yaitu pada Qs. Al A'raf:172, dan Qs Ar-Rum:30 yakni:

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ
عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ قَالُوا بَلَىٰ شَهِدْنَا أَن تَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ
إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ ﴿١٧٢﴾

Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah Aku ini Tuhanmu?" Mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), kami menjadi saksi." (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya kami (bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)" (Qs Al- A'raf:172).

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ
لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (Ar-Ruum:30)

Berdasarkan ayat di atas, maka jiwa keagamaan pada manusia sudah ada dan merupakan faktor bawaan. Semenjak anak masih dalam kandungan mereka telah memiliki potensi untuk beragama. Perkembangan selanjutnya tergantung pada stimulasi yang diperoleh, perkembangan tidak akan terjadi apabila tidak ada faktor eksternal yang memberikan stimulus kesempatan fitrah itu

Faktor lingkungan atau eksternal yang mempengaruhi perkembangan nilai moral dan agama pada anak usia dini adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendukung perkembangan kesadaran agama pada anak, sebagaimana sebuah hadits riwayat Bukhari Muslim (Yusuf, 2012:139) sebagai berikut:

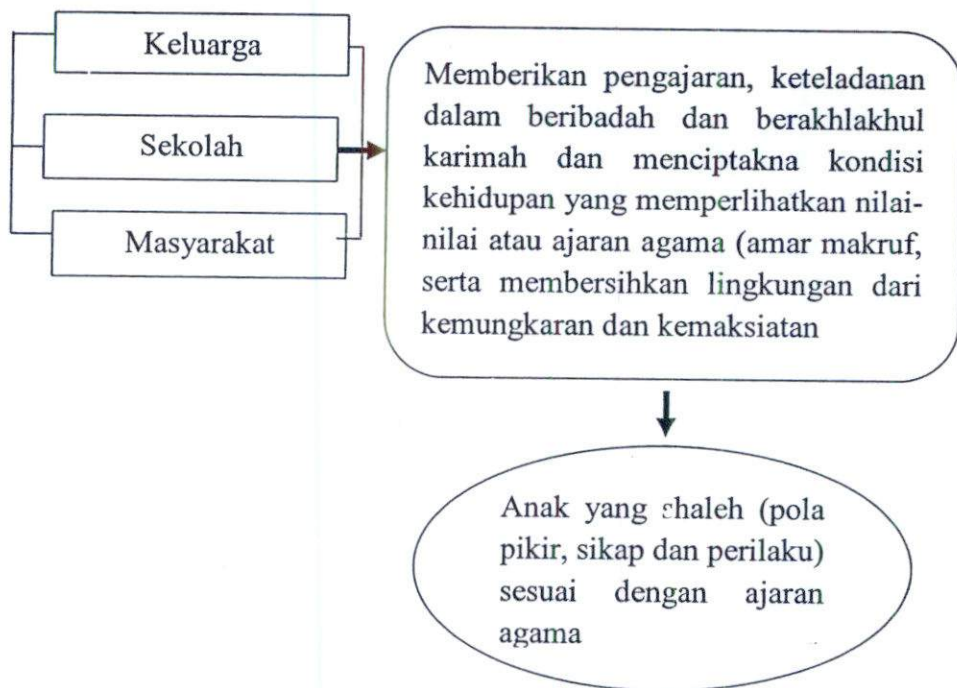
مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ،

“Tidaklah setiap anak yang lahir kecuali dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kedua orangtuanyalah yang akan menjadikannya sebagai Yahudi, Nasrani, atau Majusi?”

Lingkungan sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang mempunyai program sistematis memiliki peranan dalam mengembangkan wawasan, pemahaman, pembiasaan dalam mengamalkan ibadah, akhlak mulia dan sikap apresiatif terhadap ajaran agama.

Selain itu, lingkungan masyarakat atau situasi interaksi sosial dan sosiokultural juga mempengaruhi kesadaran beragama individu. Lingkungan masyarakat yang mendukung akan mempengaruhi kesadaran beragama dan sebaliknya, jika lingkungan masyarakat tidak mendukung maka kesadaran beragama individu juga akan terpengaruh.

Faktor internal (bawaan) dan eksternal (lingkungan), khususnya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat hendaknya dapat berjalan seiring sejalan agar kesadaran beragama pada anak dapat berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini :



Gambar 1.
Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Nilai Agama dan Moral Anak
(Sumber : Yusuf, 2012:142)

Bentuk dan sifat keberagamaan pada anak dapat dibagi menjadi *unreflective*, *egosentris*, *anthropomorphis*, *verbalis* dan *ritualis*, *imitative* serta rasa heran (Mansur, 2011: 52-55).

Unreflective atau tidak mendalam, artinya anak-anak sudah cukup puas dengan keterangan yang kurang masuk akal. Mereka menerima ajaran agama tanpa kritik. Sifat anak yang *egosentris*

mempengaruhi pemahaman agama sehingga mereka menuntut konsep yang dipandang dari kesenangan pribadi.

Sifat keagamaan yang masih *anthropomorphis*, yaitu anak-anak memiliki konsep ketuhanan berdasarkan pada fantasi masing-masing. *Verbalis dan ritual* yaitu tingkat perkembangan kehidupan beragama anak-anak bermula dari latihan-latihan secara verbal kemudian berlanjut pada ritual atau praktik-praktik keagamaan. Hal tersebut sesuai dengan pembiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Imitative, artinya dalam segala hal anak merupakan peniru yang ulung, sifat tersebut merupakan modal positif dalam pendidikan keagamaan sehingga mereka akan meniru kebiasaan perilaku dari orang yang ia perhatikan.

Rasa heran, rasa tersebut bersifat kritis dan kreatif terhadap keindahan lahiriah yang akan memacu anak untuk mengembangkan kemampuan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan serta mencintai sesama makhluk.

Sedangkannya perkembangan moral menurut Lawrence Kohlberg dibagi menjadi tiga tahap Santrock (2001) dalam Mansur (2011: 46-47) yakni *pra konvensional, konvensional dan pasca konvensional*.

Pra konvensional (2-8 tahun), pada tahapan ini anak sudah mulai mampu menginternalisasikan nilai-nilai moral seperti baik-

buruk atau benar-salah suatu perbuatan dari sudut pandang konsekuensi *reward and punishment*. Sehingga apa yang dianggap benar adalah apa yang dirasakan baik dan menghasilkan hadiah (*reward*) sedangkan suatu perbuatan buruk adalah apa yang dirasakan buruk dan menghasilkan hukuman (*punishment*). Pada tahapan ini apa yang dilakukan anak masih bersifat pamrih.

Konvensional (9-13 tahun), pada tingkatan ini anak memandang suatu perbuatan itu benar apabila ia mendapatkan persetujuan atau sesuai dengan aturan tertentu. Sehingga mulai berkembang sikap sikap konformitas, loyalitas atau penyesuaian diri terhadap aturan sosial, hukum-hukum keadilan maupun kewajiban dalam masyarakat.

Pasca konvensional (diatas 13 tahun) pada tahap ini anak diharapkan sudah membentuk keyakinan pribadi terlepas dari otoritas kelompok atau orang yang memegang prinsip moral tersebut. Sehingga kebenaran ditentukan oleh kata hati sesuai dengan prinsip etika yang logis, universalitas dan konsistensi.

b. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik-motorik anak pada usia dini mencakup motorik kasar (*gross motor skill*) dan motorik halus (*fine motor skill*). Kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai pada aspek perkembangan fisik adalah kemampuan dan keterampilan tubuh

termasuk gerakan yang mengontrol tubuh, gerakan halus, gerakan kasar, serta menerima rangsangan dari panca indera.

Adapun perkembangan tersebut mengikuti enam pola umum (Mansur, 2011: 24) yakni *Continuity*, *Uniform sequence*, *Maturity*, Bersifat *chepalo-coudal direction*, Bersifat *proximo-distal*, dan koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*.

Continuity (bersifat kontinyu) yaitu dimulai dari sederhana menuju hal yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak. *Uniform sequence* yaitu semua anak memiliki tahapan perkembangan yang sama, meskipun kecepatan dalam mencapai tahap perkembangan tertentu berbeda satu sama lain.

Maturity atau kematangan hal ini dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf, misalnya gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus, dari gerak reflex bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi.

Bersifat *chepalo-coudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari pada bagian yang mendekati ekor. Sedangkan *proximo-distal*, artinya bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu daripada bagian yang lebih jauh.

Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilang.

tahun), operasional konkret (7-11 tahun), operasional formal (mulai 11 tahun)

d. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, dalam hal ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka.

Tugas perkembangan bahasa pada anak yang pertama yaitu memahami ucapan orang lain. Ketika masih bayi ia bukan memahami kata-kata atau ucapan melainkan bahasa tubuh. Pengembangan perbendahara kata pada anak 2 tahun pertama, dimulai secara lambat kemudian mengalami tempo yang sangat cepat pada usia pra sekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah. Kemampuan menyusun kata-kata berkembang sebelum usia dua tahun dengan bentuk kalimat tunggal dengan dilengkapi *gestur* atau bahasa tubuh untuk melengkapi cara berpikirnya. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi terhadap suara yang didengar anak dari orang lain terutama orang tua (Yusuf, 2012: 119-200).

Tipe perkembangan bahasa pada anak ada dua yaitu *Egocentric speech* dan *Socialized Speech* (Yusuf, 2012:120).

Egocentric speech, yaitu anak berbicara kepada dirinya sendiri atau monolog. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak usai 2-3 tahun.

Socialized Speech, yang terjadi ketika berlangsung bersama teman atau lingkungan untuk mengembangkan kemampuan sosial (*social adjustment*). Perkembangan ini dibagi dalam lima bentuk yaitu : *Adapted information* yaitu terjadinya saling tukar gagasan atau adanya tujuan bersama yang dicari. *Critism* yaitu menyangkut penilaian anak terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain. *Command* atau perintah, *request* atau permintaan dan *threat* atau ancaman. *Question* atau pertanyaan dan *answera* atau jawaban.

Perkembangan bahasa pada anak berkaitan erat dengan perkembangan kognisinya. Proses kognisi menjadi dasar untuk mengungkapkan keinginan atau membicarakan suatu hal. Sedangkan bahasa membantu kognisi untuk mempelajari konsep sosial (Yusuf, 2012: 42-43).

e. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional pada anak berkembang dimulai dari sifat *egosentrik individual* atau memandang dari satu sisi ke arah *interaktif komunal*. Perkembangan sosial meliputi dua aspek yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Emosi

tidak terstimulasi dengan baik maka yang muncul adalah keraguan dan malu untuk melakukan aktivitas berkreasi.

Selanjutnya, pada usia 4-5 tahun anak yang kurang terstimulasi memiliki kecenderungan merasa bersalah untuk melakukan aktivitas, sebaliknya anak yang terstimulasi dengan baik ia akan memiliki inisiatif yang tinggi untuk melakukan eksplorasi, berkreasi, kreatif dan inovatif.

Jika anak mendapatkan stimulasi perkembangan yang baik sejak dini maka umur 6- 12 tahun atau usia sekolah akan memiliki ketekunan, sebaliknya apabila tidak mendapatkan stimulasi perkembangan yang baik maka hasil yang diperoleh akan menjadi rendah.

Unsur-unsur kecerdasan emosi merujuk pada kemampuan-kemampuan mengendalikan diri, mengelola emosi, memanfaatkan emosi secara produktif, empati dan membina hubungan dengan orang lain (Yusuf, 2012:113-114).

Sedangkan bentuk tingkah laku sosial pada anak meliputi pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri dan simpati (Yusuf, 2012: 124-125).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Paragraf 1 Pasal 77 G dalam struktur kurikulum untuk anak usia dini ditambahkan satu aspek perkembangan yaitu seni.

Struktur Kurikulum pendidikan anak usia dini berisi program-program Pengembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Sehingga aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan meliputi enam aspek perkembangan yaitu pendidikan moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni kreativitas.

f. Seni dan Kreativitas

Seni dan kreativitas anak hendaknya dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan suatu hasil karya nyata maupun gagasan. Adapun ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu *Fluency*, *Flexibility*, *Originalitas*, *Elaborasi* dan *Redefinisi* (Mansur, 2011:61).

Fluency yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan. Seseorang yang memiliki gagasan akan mempunyai alur pemikiran yang maju. *Flexibility* yaitu kemampuan untuk melakukan pendekatan terhadap masalah untuk memecahkannya. *Originalitas* yaitu kemampuan dalam menemukan gagasan secara asli bukan *klise*.

Elaborasi merupakan kemampuan untuk merinci, sedangkan *redefinisi* yaitu kemampuan untuk melihat persoalan yang berbeda dari apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Penulis fokus pada perkembangan nilai-nilai agama dan moral serta perkembangan sosial dan emosional anak.

6. Pembelajaran Anak Usia dini

a. Belajar Melalui Bermain

Anak baru lahir memiliki lebih dari 100 milyar sel otak dan sekitar 1 trilyun sel *glia* yang berfungsi sebagai perekat serta *synap* (cabang-cabang sel otak) yang akan membentuk dendrit (sambungan antar sel otak). Sel syaraf tersebut harus mendapatkan stimulasi dengan baik agar terus berkembang.

Otak manusia terdiri dari dua belahan, kiri (*left hemisphere*) yang berfungsi untuk berpikir rasional, analitis, berurutan, linear, saintifik dan kanan (*right hemisphere*) yang berfungsi mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Keduanya disambung oleh segumpal serabut (*corpuss callasum*), sehingga apabila pembelajaran anak PAUD lebih menitik beratkan pada calistung (membaca, menulis, berhitung) maka perkembangan imajinasi dan kreativitas anak akan terabaikan. Perkembangan otak tidak berjalan secara linear namun semua bagian otak dapat distimulasi secara bersamaan (Mansur, 2011: 98-99).

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan dasar yang ia miliki. Bermain merupakan cara anak belajar, sebab bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang bermacam-macam kepada anak serta menstimulasi otak secara bersamaan.

Aspek perkembangan yang dapat terstimulasi dengan bermain ada 5 yaitu aspek fisik motorik, aspek sosial, aspek emosi, aspek bahasa dan aspek kecerdasan (Pudjiati, 2011:11-17).

Orang tua ikut terlibat ketika anak sedang bermain. Tugas orang tua yaitu mengawasi, mengarahkan, memberikan rasa aman, menciptakan suasana nyaman selama bermain, meningkatkan kehangatan dan kasih sayang, memberikan dukungan serta memberikan penguatan terhadap kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Hal-hal yang harus dihindarkan ketika menemani anak bermain yaitu pemaksaan oleh orang tua, sebab hal itu dapat mengubah suasana bermain menjadi bekerja. Memberikan kritik berlebihan atau mencemooh, sebab wajar jika sesekali anak-anak melakukan kesalahan, sebaiknya jangan terlalu banyak dikritik atau dicemooh seperti apapun hasilnya. Sikap mengatur apa yang harus dikerjakan anak dalam bermain dapat menutup kesempatan anak untuk berkreasi, berimajinasi, berinovasi, mengekspresikan diri serta menghambat keberanian anak dalam mencoba suatu hal baru.

b. Belajar Kecakapan Hidup dan Benda Konkret

Pendidikan anak usia dini mengembangkan anak secara *holistic-integrated* bertujuan agar kelak memiliki kecakapan hidup, menjadi manusia yang utuh, berkepribadian, memiliki akhlak mulia, cerdas, terampil, mampu bekerja sama dengan orang lain

serta hidup berdampingan, bermasyarakat dalam suatu bangsa dan negara.

Belajar pada usia dini melalui benda-benda konkret untuk bisa menghubungkan sebab-akibat (kausalitas), memprediksi serta *problem solving* (Suyanto, 2005: 130-131)

c. Belajar secara Terpadu

Pembelajaran untuk anak usia dini dilaksanakan secara terpadu berdasarkan kajian bahwa anak belajar dari objek dan fenomena. Pembelajaran terpadu dengan tema dasar tertentu atau tematik unit seperti contoh ketika anak bermain air, maka ia sekaligus belajar menghitung, mengenal sifat benda cair, menggambar air mancur, mengenal fungsi air dan lain-lain (Suyanto, 2005:131).

Pembelajaran di Satuan PAUD Sejenis berbeda dengan pembelajaran pada anak sekolah dasar yang dikelompok-kelompokkan dalam beberapa mata pelajaran. Pembelajaran anak usia dini menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran anak usia dini dikemas dalam suasana bermain dengan menggunakan berbagai macam alat main untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara *holistic*

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usai dini $0- \leq 2$ tahun, $2- \leq 4$ tahun, $4 - \leq 6$ tahun dan program Pengasuhan untuk anak usia dini $0- \leq 6$ tahun, Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia $2- < 4$ tahun dan $4- \leq 6$ tahun.

SPS Nusa Indah merupakan salah satu lembaga program pengasuhan anak untuk anak usia $2- \leq 6$ tahun. Lembaga tersebut berada di Dusun Putat II, Desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Proses pembelajaran di SPS Nusa Indah dilaksanakan secara individu maupun klasikal sesuai dengan lingkup perkembangan anak yang terdiri dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

SPS Nusa Indah menerapkan pendekatan pembelajaran area bermain yang intinya mengakomodasi 3 jenis main (sensori-motorik, konstruktif, simbolik) dan keaksaraan.

Pendekatan pembelajaran area bermain dilaksanakan dengan ketentuan bahwa proses pembelajaran dilakukan dalam lingkaran (*circle time*) dan area bermain. *Circle time* yaitu kegiatan pendidik duduk bersama peserta didik, yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain.

Proses pembelajaran dilakukan melalui area bermain yang merupakan pusat bermain peserta didik dilengkapi seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai niakan lingkungan hal ini diperlukan

untuk mengembangkan seluruh potensi dasar peserta didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang.

Setiap arena mendukung perkembangan peserta didik dalam tiga jenis main yaitu bermain sensori-motorik, bermain peran dan bermain pembangunan.

Bidang pengembangan yang harus ditempuh oleh peserta didik meliputi dua bidang yakni bidang pembentukan perilaku atau pembiasaan dan bidang pembentukan kemampuan dasar.

Bidang pembentukan perilaku atau pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari, meliputi lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional serta kemandirian.

Bidang pembentukan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan aspek bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni kreativitas peserta didik.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif, jenis deskriptif dan termasuk dalam bidang penelitian akademik sebagai sarana edukatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai sumber instrument kunci, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013:15).

Peneliti memilih jenis tersebut untuk mendapatkan gambaran realitas yang kompleks, lebih luas dan mendalam, dan mengandung makna mengenai penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul.

2. Lokasi dan Informan Penelitian

Lokasi penelitian ini di Satuan PAUD Sejenis (SPS) Nusa Indah yang berada di Dusun Putat II, RT 39/RW 09, Desa Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi tersebut berada dekat dengan Balai Desa Putat sehingga cukup strategis.

Informan dalam penelitian yang akan dijadikan sumber data adalah pendidik SPS Nusa Indah selaku penanggung jawab pelaksanaan pembelajaran harian, orang tua siswa SPS Nusa Indah, peserta didik dan pengelola SPS Nusa Indah.

Objek penelitian dalam hal ini adalah penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai moral agama dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data atau fakta yang terdapat dan terjadi pada subyek penelitian. Pengumpulan data-data dalam penelitian ini

dimaksudkan untuk mendapatkan bahan-bahan yang objektif, dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Dalam hal ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa interview/wawancara, observasi, catatan harian, dan dokumentasi, agar lebih jelas sebagai berikut:

a. Interview/Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Ada tiga macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur dan tidak terstruktur Esterberg 2002 dalam Sugiyono (2013:319).

Penulis menggunakan wawancara tidak berstruktur yaitu wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap melainkan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2013: 320).

Wawancara dalam penelitian ini tidak bersifat netral, melainkan dipengaruhi oleh kreativitas individu dalam merespon realitas dan situasi disaat berlangsungnya wawancara.

Peneliti mewawancarai pendidik SPS Nusa Indah yang berjumlah 2 orang untuk memperoleh data mengenai metode pembelajaran, penerapan permainan edukatif, faktor penghambat dan pendukung penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi

perkembangan nilai-nilai agama dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah.

Wawancara terhadap pengelola ditujukan untuk memperoleh informasi tentang gambaran umum lembaga, pengelolaan dan manajemen SPS Nusa Indah. Wawancara terhadap peserta didik dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai perasaan ketika bermain, interaksi sosial yang dilakukan, perilaku yang muncul ketika berinteraksi sosial di SPS Nusa Indah serta pengamalan nilai-nilai moral agama baik di sekolah maupun di rumah.

Wawancara kepada orang tua dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan nilai-nilai moral agama dan sosial emosional serta pertumbuhan anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di SPS Nusa Indah.

b. Observasi

Pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Sanafiah Faisal 1990 dalam Sugiyono (2013:310) mengklasifikasikan observasi menjadi observasi partisipasi, terang-terangan dan tersamar, tidak terstruktur. Observasi partisipasi dibagi menjadi empat yaitu observasi pasif, moderat, aktif dan lengkap.

Penelitian ini menggunakan observasi partisipasi aktif yaitu dengan ikut serta melakukan apa yang dilakukan nara sumber dalam hal ini yaitu pendidik ketika menerapkan permainan edukatif

untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai moral agama dan sosial emosional dalam pembelajaran di SPS Nusa Indah Patuk, Gunungkidul tetapi belum sepenuhnya lengkap.

Observasi partisipasi aktif dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap observasi deskriptif, observasi terfokus dan observasi terseleksi. Obyek observasi dalam penelitian ini meliputi situasi sosial baik tempat, pelaku dan aktivitas yang dilakukan di lokasi penelitian.

c. Catatan Harian

Catatan harian adalah catatan pribadi yang berisi tentang pengamatan, perasaan, tanggapan, penafsiran, refleksi, firasat, hipotesis dan penjelasan Elliott 1991 dalam Wiriaatmadja (2012:123).

Peneliti menggunakan catatan harian untuk membantu penulis dalam mengingat kejadian yang diamati, perasaan, tanggapan, penafsiran, refleksi, firasat, hipotesis dan penjelasan selama observasi. Sehingga akan sangat membantu ketika melakukan analisis data.

d. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental (Sugiyono, 2013: 329)

Penelitian ini menggunakan dokumen sebagai sumber data tentang gambaran lembaga, perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, penilaian, perencanaan pembelajaran serta dokumentasi kegiatan seperti foto, portofolio dan lain sebagainya.

4. Kredibilitas

Pengujian kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi teknik merupakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2013: 330).

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda yaitu dengan menggunakan observasi partisipatif aktif, wawancara tidak terstruktur, catatan harian dan dokumentasi secara serempak.

Triangulasi data berarti mendapatkan data dari berbagai sumber yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik yang sama (Sugiyono, 2013: 330). Penelitian ini mengambil data dari berbagai sumber data baik dari pendidik, pengelola, orang tua dan peserta didik SPS Nusa Indah.

5. Analisa Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh di lapangan dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, catatan lapangan dan lainnya sehingga mudah

dipahami dan temuannya dapat dipahami oleh orang lain (Sugiyono, 2013: 334).

Analisis data penelitian ini terdiri dari analisis ketika di lapangan dan setelah di lapangan. Analisis di lapangan tersebut bersifat induktif yaitu berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan menjadi suatu pola atau hipotesis. Analisis setelah di lapangan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Tahap analisis data penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data di lapangan mengenai penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran peserta didik di SPS Nusa Indah.
- b. Mengelompokkan data dan informasi yang diperoleh yang merupakan gambaran terhadap operasional dari variabel yang teridentifikasi sebagaimana dikemukakan dalam penelitian ini.
- c. Penyajian hasil analisis data yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan harian.
- d. Menarik kesimpulan terhadap rangkaian analisis data dan informasi yang telah disajikan.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini disistematika menjadi 4 bagian yang satu sama lain saling berkaitan. Sebelum memasuki bab pertama didahului dengan: sampul, judul, nota dinas, pengesahan, motto, persembahan kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan

abstrak. Keempat bab tersebut penulis susun menurut sistematika, sebagai berikut:

Pada bab pertama atau pendahuluan berisi sub bab, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritik, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada bab kedua berisi gambaran umum mengenai SPS Nusa Indah dan sub bab berisi tentang sejarah berdiri SPS Nusa Indah, letak geografis, sejarah singkat, perkembangan, struktur organisasi, keadaan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, sarana prasarana, dan model pembelajaran.

Pada bab ketiga berisi hasil dan pembahasan mengenai penerapan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai moral agama dan sosial emosional peserta didik di SPS Nusa Indah beserta faktor pendukung dan penghambat penerapannya secara kualitatif.

Bab keempat merupakan bab terakhir atau penutup dalam pembahasan yang berisi sub bab kesimpulan, saran-saran dan kata penutup dari peneliti.

Adapun pada bagian akhir skripsi berisi daftar riwayat hidup dan lampiran-lampiran seperti instrument wawancara, daftar informan, observasi, catatan harian dan dokumentasi, surat-surat perijinan, surat keterangan telah melaksanakan penelitian dari instansi SPS Nusa Indah